



+CAMPAÑA
“LA PIEDRA DE LA SANGRE”+

CAPÍTULO DOS:



LA ISLA NEGRA



MÓDULO PARA VAMPIRO: EDAD OSCURA

CAMPAÑA “LA PIEDRA DE LA SANGRE”

SEGUNDO CAPÍTULO:

LA ISLA NEGRA

MÓDULO PARA
“VAMPIRO: EDAD OSCURA”
DISEÑADO POR MAX CHIAVERANO

El barco oscuro viaja despacio. El clima ha cambiado, ya no se ve la niebla pero cuando los vampiros se asoman por la borda, descubren un poco incómodos que el agua ha desaparecido, reemplazada por *la nada*. Sin embargo, la nave se mueve adelante. El navegante les dice que no temen pues no es nada más que el paso a la *otra dimensión*, ahí, donde está escondido el destino.

Tras unas horas de angustiosa espera, arriban. La enorme extensión, presenta montañas aisladas, rodeadas de sombría selva. Existe un muelle fabricado con troncos, de la misma madera negra del barco que los sostiene.

El navegante avisa a los pj que han llegado a “*Isla negra*” y les ruega por su liberación. **“Fuerzas malignas del más allá me condenaron a servir de barquero por la eternidad.” les confiesa.** (*Para ayudarlo se necesita reemplazarle por otra persona, ya sea humano o vampiro. En recompensa, les dará un pergamino que enseña un hechizo de orientación el cual otorga un éxito automático en las tiradas de percepción + supervivencia*)

La playa, cubierta de arenas pálidas es diminuta. La selva la está comiendo. Hay oscuridad total a la redonda, salvo un puntito de luz al sur, siguiendo la línea de la costa.

El barquero les ruega ayuda y dice que esperará por su regreso. Bajan del bote a la plataforma. Al final de ésta hay un poste que sostiene una calavera de vampiro, la luz de una vela roja se cuelga por la boca.

Los seguidores de Marriel

Los Pj deciden investigar la luz que se mueve no muy lejos. Caminan por la arena teniendo el mar oscuro a la izquierda y la selva cerrada a la derecha. Tropiezan con unos maderos, restos de una embarcación. Uno de los pj ve una tabla con el nombre “*Espectro*” casi imperceptible.

La luz se hace más visible y notan la figura de un hombre haraposo que saluda con la mano levantada *de forma monótona e inexpresiva*. (*Una tirada de percepción + Auspex (recomendado) dilucida el misterio:* Tras el hombre, hay una criatura horrenda de metro y medio de alto. Maneja al muerto como si se tratase de una marioneta. A un costado parece haber una fogata que antes no veían más que su fulgor, por estar escondida en un recodo de la isla)

Las criaturas empiezan a chillar cuando los ven llegar y alzan las hojas de sus espadas para atacarlos.

Son cuatro ghouls (*enanos deformes*) que rodean la fogata. Uno “maneja” al humano muerto. En el lugar hay cinco cuerpos destrozados y comidos. Un sexto cuerpo está clavado a un poste y tiene símbolos hechos a fuerza de cuchillo sobre su pecho: una especie de tridente sobre una M. (*una tirada de ocultismo revela que el símbolo refiere a una secta muy antigua, adoradores de una entidad demoníaca...*)

Ghouls Sectarios

Fuerza: 2 (+ 4 por la espada) **Armas cc:** 3 **Disciplinas:** Celeridad 2
Resistencia: 3 **Alerta:** 2 **Destreza:** 3 **Fuerza de voluntad:** 5

Puntos de sangre: ()()()()()()()

Salud:

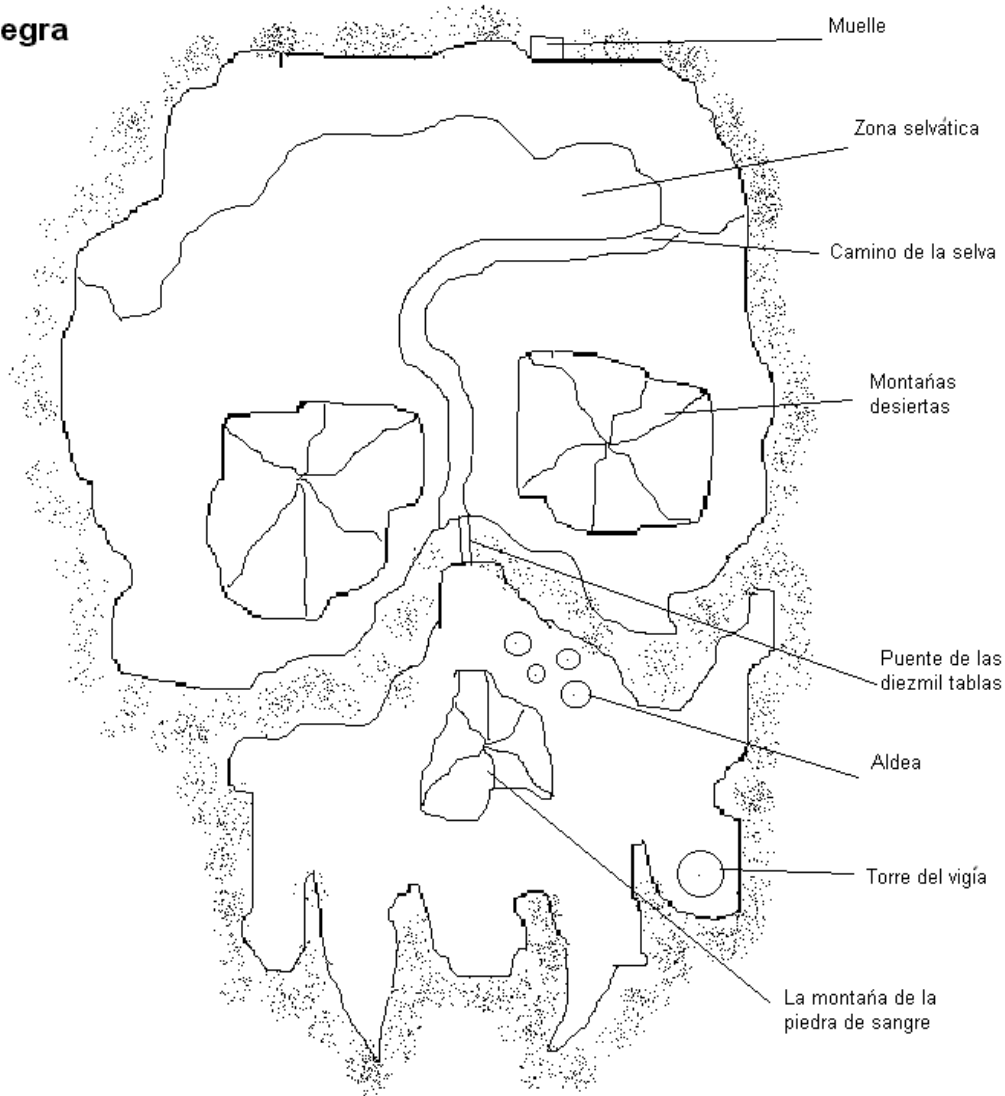
OK OK -1 -1 -1 -2 -2

Si después de eliminarlos examinan la escena, hallarán un mapa de la isla poco detallado y en un saco, 4 cocos rellenos con una sustancia púrpura (*Son cocos explosivos, cualquier golpe brusco hará que estallen +3 de daño agravado*) Los hombres mutilados están bien muertos.

El mapa, indica exactamente el lugar donde se alza el templo de la piedra. También la pequeña *aldea Sombría*, a dos kilómetros del mismo. El resto de los lugares aparecen borronados, ilegibles.

MAPA PARA EL MASTER

Isla Negra



La Selva Negra

Cruzar la selva no es cosa fácil, hay cientos de peligros hasta la aldea Sombría. Existe un caminito marcado de metro y medio de ancho. Deben ir golpeando las ramas que se cruzan, aparentemente el sendero es poco transitado. Se topan con varias trampas, como pozos disimulados con ramas y camas de estacas afiladas que caen desde los árboles. *No es recomendable dejarlos alejarse del camino.*

Al final del caminito, encuentran un gigantesco acantilado que separa las dos partes de la isla. La única forma de cruzar es por un puente colgante que va de lado a lado. Abajo, ruge un mar embravecido y amenazante, con sus afiladas rocas como colmillos.

En el principio del puente descansa alguien. Es una especie de monje, se apoya en un báculo adornado en la punta con un cráneo de serpiente. La capucha raída le cubre la totalidad del rostro. Parece custodiar las cadenas enormes que obstruyen el camino del puente. Cuando los PJ se acercan, notan que sus mandíbulas carecen de carne pero aún conservan algunos vestigios de barba gris.

-Saludos extranjeros...-les dice con voz susurrante y en latín. ¿Queréis cruzar el puente de las diez mil tablas? Entonces deberéis responder a tres enigmas -les dice.

Si quieren matarlo, el monje rezará (Fe 3) y puede que sean repelidos (*si los toca con el báculo, incluso perderán puntos de vida*) lo mismo que si quieren pasar por el puente sin responder a los enigmas.

Los enigmas son los siguientes:

A) ¿De qué manera podrías transportar agua en un colador?

R: congelándola

B) ¿Qué es esa cosa, que entre más grande sea... menos se verá?

R: la oscuridad.

C) ¿Qué es lo que aun no ha sido, que debe de ser, pero cuando lo sea, ya no lo será?

R: El día de mañana.

Al responder con certeza los tres enigmas, el monje retira las cadenas y les deja el paso libre. Al primero que pasa, le toca el hombro y le dice:

-El resolver los enigmas les permite pasar, pero no quedan exentos del peligro del puente...-luego calla. Si logran eliminarlo de alguna manera y deciden revisarle, en el cinturón que lleva puesto cuelga un “den-den” (*tamborcito de dos membranas con dos hilos y una bola en sus extremos que percuten sobre las caras del tambor al hacer girar la muñeca. Hacerlo sonar sirve en este caso para controlar a la serpiente marina que cuida el puente*)

Parece ser fácil. Hay algunas tablas rotas y faltantes que se saltan sin esfuerzo. Cuando los pj están en medio del camino hacia el otro lado, algo extraño sucede. Se genera desde abajo una cascada invertida que agita el puente (*destreza + atletismo dif6 para no perder el equilibrio*) y una serpiente gigante se yergue desde las profundas aguas...

Serpiente Marina:

Fuerza: 3 Armas cc: 4 Resistencia: 5 Destreza: 2 Fuerza de voluntad: 9 Pelea 3
Alerta 2 Usa mordiscos como arma: des+pelea daño: f+1

Salud:

OK OK OK -1 -1 -2 -4

Si la controlan con el tambor del guardián, se sumirá en una especie de letargo y bajará gradualmente hasta desaparecer entre la bruma. Si matan a la serpiente, la verán caer de nuevo al mar con alaridos aturdidores. Pasan el puente sin otro problema.

Siguen por un trecho por un sendero mejor cuidado que el anterior pero igual de tétrico, alcanzan la famosa “*aldea sombría*”. Y de hecho es bastante oscura, lo mismo que sus habitantes, unos hombres recios, de tez oscura, miden dos metros de alto y sus miradas penetran las sombras. Varios de ellos los rodean, un poco incómodos ante la presencia de extraños en su isla. La aldea consta de grandes tiendas hechas con juncos, pieles y hojas enormes de cierto árbol que crece en el lugar. Hay mujeres y niños, hombres jóvenes y ancianos. Andan todos semidesnudos y armados con lanzas largas. La aldea está al pie de la montaña más elevada de la isla.

Parece haber ambiente de fiesta, casi toda la tribu de los “*Wataui*” danza alrededor de una hoguera. (*Si se fijan bien hay Ghouls quemándose en ella*)

-Siguen por ahí- señala uno de los hombres, que aparentemente habla una mezcla de inglés con francés. Los lleva hasta la multitud y les ruega que aguarden. Una mujer pintada de blanco y con extraños símbolos en la cara, agita el cuerpo, danzando alrededor del cadáver de uno de los nativos.

Si preguntan al indio, les dice que se trata de un funeral, que el muerto fue un valiente guerrero *Wataui* y la mujer es la bruja de la tribu haciendo los honores al difunto. Asombrados ante el despliegue de gritos y bailes, contemplan como la mujer saca un cuchillo y le corta los genitales al muerto. El ritual ha terminado por fin y el hombre que los guía los conduce hasta la hechicera.

-Ella es Chukami, nuestra hechicera -les dice. **-Sabe quienes son y a qué han venido.**

La mujer habla con los Pj, arrastrando la voz:

-Escuchen con atención, nosotros esperarnos largo tiempo. Ustedes buscan la piedra. Nosotros perdimos el amuleto sagrado Wataui. Devolvérselo y nosotros les daremos la llave del templo de sangre -dice la bruja, eufórica.

Los pj, sin duda preguntan donde está tal amuleto. Ella responde:

-Lo tiene Marriel, el demonio, en la torre del vigía. Ella mandó a sus muertos a robarlo. ¡Recupérenlo!

La vieja les muestra el camino en el mapa hasta la torre del vigía. Si aceptan ir, les dará en una bolsa los genitales cortados del guerrero Wataui, diciendo:

-¡Lleven! Es protección contra los Ghouls de Marriel. Y agrega: “Regresen con nuestro amuleto y les daremos la llave.”

Pasan el día en la aldea y parten a la noche siguiente en dirección de la torre del vigía, escoltados por una patrulla de *Wataui*. Estos huyen a mitad de camino al escuchar gritos lejanos.

La torre del vigía

La torre es una construcción de piedra de unos diez metros de alto. Se ubica en una saliente que da al mar del otro lado de la isla, precedida por un cementerio tumbas antiquísimas, cercado de verjas altas. En la única ventana de la torre, a unos quince metros, se ve la luz de un fuego. No hay aberturas visibles más que esa.

No hay movimiento. *Una buena tirada de percepción: debajo de unas cuantas tumbas hay criaturas escondidas (Algunos Ghouls y Zombis) Cerca de la torre hay una lápida sin nombre con el símbolo del tridente y la M, es un túnel, la verdadera entrada a la torre.*

Ghouls Sectarios

Fuerza: 2 Arma/Daño espada ancha fue+ 4) **Armas cc: 3 Disciplinas:** Celeridad 1

Resistencia: 3 Destreza: 3 Alerta: 2 Fuerza de voluntad: 3

Salud:

OK OK OK-1 -1 -2 -3

Zombis de Marriel

Son guerreros Wataui convertidos en muertos vivientes. Manejados por Marriel (no pueden ser controlados a menos que superen una dificultad 10)

Fuerza: 2 Arma/Daño: Lanza fue+1 **Armas cc: 2**

Resistencia: 3 (+ 1 de escudo) Alerta: 1 Destreza: 1 Fuerza de voluntad: 0

Salud:

OK OK OK-1 -1 -2 -4

Bajo la tumba-entrada hay un túnel que lleva hasta la escalera de caracol. En la habitación de la punta de la torre, sobre una piedra descansa una máscara con plumas que sin duda es el amuleto sagrado de los Wataui. Si lo levantan del pilar, unas cuantas luces azules surgirán de la nada. Despertarán a Marriel, el demonio.

Marriel, el demonio

Fuerza: 4 Arma/Daño espada de energía (fue+ 4) **Armas cc: 5 Disciplinas:** Potencia 2 Fortaleza 3 **Resistencia: 4 Destreza: 4 Alerta: 3 Fuerza de voluntad: 10**

Salud:

OK OK OK -1 -1 -2 -2 -3

Acabada la lucha, dan gracias por haber salido con sus no-vidas intactas. Vuelven a la tribu de los *Wataui* donde son recibidos con algarabía. La vieja hechicera y el resto de los nativos agradecen el haber devuelto su amuleto sagrado. No solo les da la llave triangular del templo sino también les ofrece una fiesta en su honor donde recobran fuerzas (*recuperación de salud y a discreción del master, pts. de fuerza de voluntad*) para seguir la aventura hacia un lugar no menos peligroso: *El templo de sangre*.

Continúa: Episodio 3: “El templo de la sangre”

Ésta es solo una *aventura-Guía-Módulo*, escrita por M. Chiaverano para www.legadohereje.wordpress.com

Por lo demás, no olvides: *“La improvisación hace al maestro del juego”*

Consultas: legadohereje@hotmail.com

Más aventuras de rol en: www.legadohereje.wordpress.com

Vampiro: Edad Oscura TM es una creación de White Wolf.