



CAMPAÑA "LA PIEDRA DE LA SANGRE"

TERCER CAPÍTULO:

EL TEMPLO DE LA SANGRE

MÓDULO PARA
VAMPIRO: EDAD OSCURA
DISEÑADO POR MAX CHIAVERANO

La bruja tenía razón al decir que los peligros aumentarían... el camino hasta el templo no presenta problemas, aunque en el ambiente se percibe malignidad y poder desconocidos...

Aun siguen entre la oscuridad selvática cuando oyen unas voces adelante. El Wataui que los guía se detiene en seco. **“Hay alguien en las puertas del templo”** les dice, inútilmente pues los vampiros ya saben de antemano de las presencias... Si se asoman con sigilo, verán un claro y la base de la montaña del templo, donde se desarrolla una sangrienta batalla.

El templo de la piedra es una construcción gigantesca erigida en el interior mismo de la montaña. La puerta de doble hoja, de unos cinco metros, se encuentra cerrada. Es de piedra maciza y la única forma de abrir es con la llave triangular que la bruja de los Wataui les ha otorgado (la “cerradura” es un triángulo calado en la parte superior de la puerta)

La batalla: Hay unos diez individuos armados con grandes hachas, espadas y pieles gruesas (*Gangrels*). Pelean contra otros, de aspecto humano, menores en número pero iguales en fiereza, armados con espadas (*Highlanders*). Vuelan miembros amputados de uno y otro lado. La lucha es asombrosa. Uno de los bandos (*los de aspecto humano*) defiende encarnizadamente la puerta del templo, impidiendo la entrada de los otros. Han formado una larga barricada de madera y carne que aun no cede.

El estruendo del combate mueve en los PJ todas las fibras de guerrero en ellos. Pueden participar de la lucha ¿Pero en qué bando?

En medio del ruido se escucha un grito agudo. Es uno que viene con el grupo de los Gangrels, pero no es del clan. Por las demenciales acciones deducen que se trata de un Malkavian. Grita constantemente: **¡Solo puede quedar uno!... ¡No, no, que no quede ni uno!**

Nota para el Dj:

Los hombres con hachas, de grandes cuerpos y pieles gruesas son Vikingos Gangrel que desean la piedra de la sangre como cualquier otro vampiro. Los defensores del templo son ni más ni menos que Highlanders (inmortales) entrenados en el combate con la espada. La textura de estos últimos es la de hombres macizos de las tierras escocesas.

El Malkavian es Richard Droopy, un vampiro inglés que fue secuestrado por los Gangrel y terminó siendo adoptado como mascota.

Si defienden a los Highlanders...:

Vikingos Gangrel –Gangrel 8va Generación-

Fuerza (4+4) **Destreza** (3) **Resistencia** (6) **Percepción** (3) **Inteligencia** (2) **Astucia** (3)

Carisma: (1)

Niveles de Salud: OK,-1,-1,-2,-2,-3,-5

ArmasC.C.: 5

Talentos: Alerta(3) Atletismo(3) Cavar(1) Esquivar(2) Oler(3) Pelea(3)

Intimidar(2)

Disciplinas: Animalismo 2, Protean 2

Pts de Sangre: 13

Salud: OK OK OK -1 -2 inc

Richard Droopy: - Malkavian 9ª Generación

Atributos: Fue:6+4 Des:4 Res:7 Car:4 Man:5 Apa:5 Per:4 Int:2 Ast:4

Habilidades: Actuar:5 Alerta:4 Esquivar:4 Empatía:4 Fullerías:4 Subterfugio:3 Armas C.C.:3

Etiqueta:1 Sigilo:5 Supervivencia:3 Investigación:2 Sabiduría Popular:2

Disciplinas: Auspex:2 Dementación:4 Ofuscación:2 Dominación:3

Virtudes: Conciencia:2 Autocontrol:2 Coraje:4

Camino de la Paradoja: 5 Fuerza de voluntad:6

Arma: Espada ancha Dif6 Daño+4

Pts. de sangre: 13

Salud: OK OK OK -1 -1 -2

La voz de la locura: con solo hablar en voz alta a una victima puede provocar ataques de rabia ciega o miedo. Sistema: Gastar un punto de sangre + una tirada de manipulación + empatía (dif7)

Masacran unos cuantos Gangrels. Uno de los hombres de atrás de la barricada, vestido con una graciosa y deshilachada falda escocesa y el pelo largo hasta la cintura les grita en medio de la ofensiva:

-¡Defended la segunda puerta! ¡Están tomando la segunda entrada!- les dice con agitada voz y señala al este.

Efectivamente, rodeando la montaña por el este se abre la segunda entrada al templo. Ésta, más pequeña y oculta está siendo invadida por tres Gangrel que intentan pasar por sobre dos inmortales desarmados.

Llegan hasta ellos cuando los Gangrels los fulminan.

Puede que los Pj quieran entrar por la puertita. De ser así, cruzan un pasillo de piedra de techo bajo, al final hay una enorme puerta de piedra. En el centro de la piedra hay un grabado: el dibujo de un cangrejo (*una tirada de ocultismo revela que es un antiguo sello mágico*). La única forma de pasar por la piedra es caminando hacia atrás. Si lo hacen, entrarán directamente a la sala C.

Si por el contrario, vuelven a la entrada principal, Gangrels y Highlanders se habrán destruido mutuamente y solo quedarán cadáveres y charcos de sangre. En estos grandes lagos de sangre, el Malkavian, cubierto de sangre hasta el último cabello, juega con la espada revolviendo los restos.

(De existir conversación, ésta depende exclusivamente de la propia locura del Dj)

Si ayudan a los Gangrels...:

Highlanders (inmortales): La única forma de matarlos definitivamente es cortándoles la cabeza. De lo contrario sanarán rápidamente (dos niveles de salud x pt. de sangre) Al matarlos se producirán relámpagos y rayos azules que curarán dos niveles de salud al pj que esté más cerca.

Fuerza 4 Arma/Daño espada fue+4 **Destreza (3) Resistencia (8) Percepción (5) Inteligencia (2) Astucia (3) Carisma: (3)**

ArmasC.C.: 5

Talentos: Alerta(3) Atletismo(3) Esquivar(3) Pelea(4)
Intimidar(2)

Disciplinas: Auspex (3) Fortaleza (3)

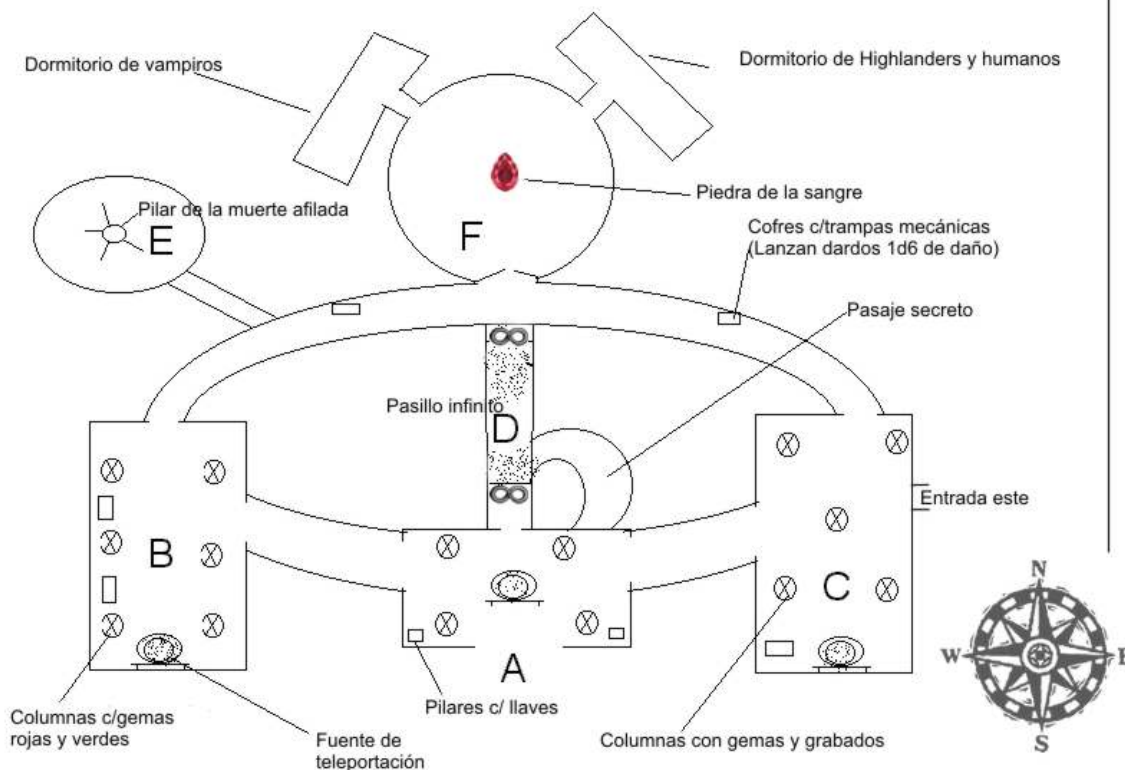
Pts. de sangre: 13

Salud: OK OK OK -1 -1 -2

Los Gangrels se asombran cuando se les unen los PJ. Agradecen con gritos y risas de victoria inminente. Los Highlanders no se resisten demasiado y terminan acabados. Del ejército de cincuenta Gangrel solo restan diez. Se acercan a la puerta del templo, retiran los cuerpos y arrancan la barricada de madera que los contenía. La entrada ya liberada todavía se mantiene cerrada con llave. Los Gangrel golpean y forcejean con barras de acero y hachas poderosas. Nada logra abrirla. Ven al Malkavian golpeando la puerta con la cabeza.

Los pj abren las puertas con la llave triangular clicándola en el orificio que existe sobre el marco, los Gangrels quieren ir primero. Aquellos que entran, quedan quemados por un hechizo de protección. Solo resta el líder Gangrel, y el molesto Malkavian. El hechizo no se repite. Si entran los Pj, únicamente el Malkavian los acompañará.

EL TEMPLO DE LA SANGRE



Pasillos: Iluminados por un tapizado de cristales de cuarzo fosforescentes.

A: Entrada principal. Sobre cada uno de los dos pilares de las esquinas descansa una llave. Una de ellas es de cristal negro translúcido y otra transparente. La primera abre la puerta de la biblioteca, la otra tele-transporta al grupo a la habitación **E**. Hay una fuente de teleportación (*transporta mágicamente a diferentes puntos del templo donde exista otra fuente igual*)

B: Salón con seis columnas, tres con una gema roja cada una y tres con gemas verdes. Aquí también existe una fuente de teleportación. Hay una trampa que se activa al entrar todos los pj: **La ilusión de los lobos**: la luz de las piedras del cuarto fosforecen de repente con tal potencia que enceguecen. Después de este episodio, los pj se ven entre ellos como lobos hostiles. (*Los pj se desorientan y no saben lo que pasa, pueden atacarse entre ellos*) para colmo de males, un lobo real se mezcla en el grupo.

Lobo real:

Fue(3) Des(3) Res(3) Per(3) Int(2) Ast(3)

Niveles de Salud: OK,-1,-1,-2,-2,-3,-5

Ataque: Mordisco (Des+pelea daño Fue+1)

Talentos: Alerta(3) Atletismo(3) Cavar(1) Esquivar(2) Oler(3) Pelea(3)
Intimidar(2)

Salud: OK OK -1 -2 -3

Cita: “-¡Escúcheles! -exclamó -.¡Son los hijos de la noche! ¡Sus aullidos son como música para mis oídos!.”, *Drácula, de Bram Stoker.*

Desactivación: Romper las piedras verdes (*son las únicas que quedan brillando*)

C: Este lugar, también con altas y gruesas columnas esconde un peligro. Ven la entrada a un pasillo iluminado con luz de cuarzo. En dos de las columnas hay grabados en relieve (*tamaño real*) de unos monstruosos seres mitad humano mitad víbora. Si tratan de cruzar hacia el pasillo, los seres grabados en las columnas se desprenderán de las mismas y atacarán a los pj.

Serpientes de Piedra:

Fue(4) Des(3) Res(3) Per(3) Int(2) Ast(3)

Niveles de Salud: OK,-1,-1,-2,-2,-3,-5

Ataque: Mordisco(4 dados) Zarpazo(3 dados)

Talentos: Alerta(3) Atletismo(3) Cavar(1) Esquivar(2) Oler(3) Pelea(3)
Intimidar(2)

Salud: OK OK -1 -2 -3

D: El pasillo infinito. Parece un pasillo común y corriente, iluminado por gemas en las paredes. Sin embargo, pueden percibir una línea de símbolos raros en el suelo (*una tirada de ocultismo determina que dichos símbolos representan “el tiempo circular” según una orden de magos perdida en el tiempo*), la línea cruza el ancho del túnel (de un metro y medio). Si se sumergen, quedarán atrapados en un hechizo de teleportación cíclico, confundiéndolos. Funciona de la siguiente manera: en el otro extremo del pasillo hay una hilera nueva de símbolos, al atravesarla los transportará automáticamente al otro extremo del pasaje, (donde está la primera franja de símbolos). Si intentan franquear el sello de la entrada del pasillo hacia la sala **A**, serán transportados nuevamente al final del pasillo y así sucesivamente...

Desactivación: no existe, pero en una de las paredes hay cierta joya movable entre los cuarzos que iluminan el pasillo, que abre un pasaje secreto hacia la entrada del templo (sala **A**)

E: El pilar de la muerte afilada. En una habitación circular hay un pilar giratorio con espadas afiladas que salen de él y van acercándose lentamente a los muros. El pilar tiene dos gemas, una verde y otra negra.

Desactivación: otra vez, destruyendo la piedra verde se hundirá uno de los bloques de piedra del muro y quedará al descubierto un pasaje al pasillo que conecta la sala B con la C y la biblioteca (ver mapa)

F: La biblioteca. La puerta se abre con la llave de cristal oscuro.

Nota para el DJ:

La piedra de la sangre existe y no es un mito. Es un inmenso cristal rojo que transpira sangre. Es verdad que sirve para los vampiros como alimento imperecedero, pero no puede salir del templo.

En realidad, el templo es una gigantesca biblioteca que contiene millones de libros y papiros antiguos escritos por vampiros e inmortales hace siglos. Es una estancia en forma circular con las paredes tapizadas de tomos y rollos que llega a los veinte metros de altura. Toda la historia de los vampiros y la humanidad a partir de Caín duerme en ese silencioso sitio.

La joya, colocada encima de un pilar de diorita negra, se halla custodiada por hombres inmortales con ansias de saber. Son highlanders, y vampiros que pasaron los últimos quinientos años estudiando, alimentados por la piedra para jamás alejarse de los libros...

Los Pj pueden adquirir aquí algún punto en cualquiera de los conocimientos y puede que aprendan algún que otro hechizo básico o disciplina (*Esto depende de la inteligencia con la cual encaren la situación respecto al guardián de la biblioteca*)

Nota:*En esta sala se encuentra activo un hechizo de no-violencia que impide pelear.*

Se elevan dos compuertas a los costados de la estancia, de ella surgen unos cuantos hombres de distintas razas y clanes, entre ellos, los sires de cada uno de los vástagos que vivieron ésta aventura.

Un vampiro de largos cabellos blancos se adelanta hasta los pj y les dice:

-Saludos, vástagos. Mi nombre es Nigel, guardián de la piedra. Bienvenidos a la biblioteca, han pasado la prueba. Ésta es la piedra de la sangre, fuente inagotable de líquido vital. Quédense y absorban todo el conocimiento que puedan, marchen y regresen. El templo de la sangre ahora estará abierto para ustedes...

FIN de la campaña “La piedra de la sangre”

Ésta es solo una *aventura-Guía-Módulo*. Diseño de portada, mapas y textos por Max. 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.