

El Corazón de las Tinieblas

000T .0Λ0ΠΙΔΝΣΜ00ΤΛΧΜ3ΠΥ

M Ó D U L O

Aventura para Vampiro: Edad Oscura. Aunque está ambientada en Venecia, la acción puede ser trasladada a cualquier puerto importante del Mediterráneo, como Constantinopla o Nápoles. Es conveniente que ninguno de los PJs pertenezca a los Seguidores de Set.

Problemas en el puerto

Los personajes se encuentran en el puerto de Venecia: a estas horas, la zona por la que pasean está desierta, y no parece que vayan a toparse con nada interesante, cuando de pronto ven corriendo hacia ellos a un hombre con un pequeño fardo bajo el brazo, perseguido por un grupo de matones (aproximadamente tantos como PJs + 2). Cosa rara; ni la presa pide auxilio ni sus perseguidores profieren amenazas de ningún tipo. La carrera se desarrolla en silencio ante los PJs hasta que uno de los matones alza una pequeña ballesta y dispara un dardo al hombre, que cae al suelo e intenta seguir huyendo a rastras. Si los PJs se acercan al herido o le intentan ayudar de algún modo, los matones les atacarán.

Van armados con unas extrañas espadas cortas, muy afiladas y sin guarda en la empuñadura. Además, dos de ellos llevan pequeñas ballestas de exquisita artesanía. Quien se fije en las armas se dará cuenta de que son dignas de asesinos profesionales (aunque los PJs no tienen forma de saberlo, son obra de los mejores artesanos de Damasco).

Las ballestas sólo son efectivas a 20 metros, pero sus pequeños dardos están impregnados en un veneno (inocuo para los vampiros) que mata en (10 + Resistencia) asaltos. Pasar una tirada de Inteligencia + Herbolaria o Ciencias a dificultad 8 identificará el veneno como tal, revelando únicamente que es desconocido en Europa.

Los matones se retirarán cuando quede claro que no hay posibilidad de victoria (deja que escape alguno). Los heridos o acorralados se suicidarán para no ser atrapados con vida. De todas formas, el interrogatorio hubiese sido difícil: todos los ghouls tienen la lengua cortada.

En cuanto al perseguido, agoniza en el suelo: el dardo envenenado ha hecho efecto, y sólo consigue decir (en perfecto

italiano) "la Villa del Trueno" antes de expirar. Es un hombre maduro pero en buena forma física (parece un soldado veterano), vestido con ropas sufridas de buena calidad y una espada al cinto: parece un aventurero curtido. Un efecto secundario del veneno es que su sangre se ha corrompido de tal forma que es imposible desangrarle para darle el Abrazo. La muerte es inevitable. El paquete que con tanto empeño protegía es un cofrecillo en cuyo interior hay una jarra de barro cocido pintada de negro y con un extraño signo rojo. La jarra está sellada, y en su interior se encuentra el corazón de Kharis.

El muerto es Gaetano Bertoldi, un aventurero al servicio de Federigo di Monforte, mago y alquimista veneciano. Bertoldi había conseguido robar en El Cairo el corazón de Kharis, un poderoso Setita. Consiguió despistar a sus perseguidores en Damietta, embarcando hacia Venecia para entregarle la jarra a su patrón. Pero los Setitas de todos los puertos mediterráneos estaban sobre aviso.

Sekhmet, una espía del clan residente en Venecia, apostó a sus ghouls para interceptar el corazón en caso de que Bertoldi desembarcase en la ciudad. Los personajes no saben nada de esto: sus únicas pistas son el cofre, los cadáveres y las últimas palabras de Bertoldi.

Ratas de canal

Los PJs pueden ponerse a investigar de inmediato: en el extremo del muelle sólo hay un barco, una mugrienta nave mercante recién llegada de Damietta. Un poco de conversación con alguno de los marineros revelará que había un pasajero a bordo, un tal Gaetano Bertoldi, que embarcó en Damietta justo antes de zarpas, pagando generosamente: llevaba encima un cofre del que jamás se separaba, y parecía ansioso y preocupado.

Los cadáveres de los ghouls no revelan nada, aparte de que carecen de lengua. Aunque sus ropas son las típicas de la escoria de puerto, es evidente que hay

algo más: estaban bien adiestrados para el combate, y no cabe duda de que Bertoldi era su objetivo.

En cuanto a la "Villa del Trueno", bastará con que los PJs recurran a sus Contactos en la ciudad para averiguar que es el nombre con que se conoce el palacio de micer Federigo di Monforte, rico aristócrata y aficionado a la alquimia. El palacio debe su apodo a los estruendos que a veces se oyen desde el interior (y que el vulgo atribuye a los experimentos de Federigo o a visitas del diablo). Federigo es un noble muy influyente, y la Iglesia tolera sus prácticas de alquimia.



Sancho

Clan: Nosferatu; **Generación:** 10

Naturaleza/Conducta: Penitente/
Defensor

Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 5,
Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia
0, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Alerta 3, Atletismo 4, Esquivar 3,
Intimidación 3, Pelea 4, Subterfugio 2,
Armas Cuerpo a Cuerpo 5, Equitación
2, Etiqueta 2, Sigilo 5, Tiro con Arco 4,
Academicismo 1, Investigación 2, Lin-
güística 2

Animalismo 2, Celeridad 1, Fortale-
za 1, Ofuscación 3, Potencia 3

Criados 5

Conciencia 2, Autocontrol 2, Coraje
5, Camino de la Humanidad 2, Fuerza
de Voluntad 5

Sancho está a punto de volverse loco: su Juramento de Sangre a Sekhmet le hace cometer terribles iniquidades, pero no puede evitarlo. Aunque es un enemigo peligroso, si los personajes se dan cuenta de su situación y consiguen romper el poder del Juramento, el guardaespaldas de Sekhmet se volvería contra ella sin dudarlo.

Si los PJs hacen preguntas sobre la góndola negra y doña Elvira de la Torre (ver más adelante), sus Contactos entre el vulgo les hablarán de una lasciva noble castellana que celebra orgías en su lujosa góndola durante la noche. Si investigan entre la alta sociedad, la versión será más suave: una aristócrata que huyó de Castilla tras un escándalo amoroso y ahora se recluye en su casa veneciana, saliendo sólo durante la noche a bordo de su gran góndola negra. Pero los vampiros de Venecia saben que doña Elvira es una Toreador que pidió cobijo a Narses tras caer en desgracia ante el poderoso Monçada, y ahora es una rehén del juego de tira y afloja entre ambos Lasombra.

Es posible que los jugadores recurran a alguna otra fuente en sus investigaciones, pero en todo caso deberán ser cuidadosos y discretos: Narses gobierna de forma despiadada, y no tolerará que los PJs alteren la paz. Uno de sus aliados es Ignazio, un brutal vampiro de la rama Giovanni de los Capadóci que hace las veces de guardián de la ciudad: sus *gabellotti*, matones humanos y ghouls, recorren Venecia en busca de criminales, enemigos de Narses, Lupinos y cualquier otra amenaza para el régimen.

Si llega a Ignazio cualquier rumor sobre ghouls sin lengua y jarras misteriosas, se hará cargo de inmediato, exigiendo a los PJs que le entreguen la jarra, le digan cuanto saben y olviden el asunto

(si está de buen humor). Ignazio es una amenaza constante, pero a su manera un leal servidor de la ciudad: la mejor forma de no tener problemas con él y con Narses es mantenerse en la sombra.

La Villa del Trueno

El palacio de Federigo di Monforte está en la zona más lujosa de la ciudad. Federigo no sólo es un rico aristócrata y un alquimista aficionado, sino un verdadero *magus* cuya pasión es acumular conocimientos y artefactos ocultistas. Gaetano Bertoldi trabajaba para él, buscando por los medios necesarios (comprando, robando o matando) libros, talismanes, pergaminos y ese tipo de cosas. El mago no esperaba su llegada, y no sabe nada del corazón de Kharis ni de la muerte de su empleado.

Federigo puede ser un enemigo o un aliado para el grupo, y el Narrador es libre para hacerle tan poderoso (o inexperto) como desee (por ello no incluimos sus características; usa las reglas de *Vampiro: Edad Oscura* o las de *Mage: The Sorcerers Crusade*). Su actitud hacia los PJs dependerá de cómo le aborden éstos: si se introducen en su palacio a hurtadillas creará que quieren matarle o robarle su colección, y es fácil que tengan problemas. Si el grupo cree que los asesinos de Bertoldi trabajaban para Federigo y se enfrentan a él o le atacan de alguna forma, sólo conseguirán agravar sus problemas: el mago usará su poder y su influencia en la Iglesia contra ellos. Lo mejor que pueden hacer es presentarse ante él y explicarle lo ocurrido; si le convencen de su buena voluntad, lo más probable es que les ayude. Por supuesto, pedirá que le entreguen el corazón de Kharis: esto puede causar problemas, sobre todo si el corazón ha empezado a corromper a los PJs.

Un intruso en el refugio

Mientras los PJs investigan, sus enemigos hacen lo mismo. Uno de los asesinos ghouls siguió al grupo hasta su refugio, y ha explicado a su ama quiénes son los vampiros que interfirieron en su misión.

Sekhmet es una Setita que se encuentra en una situación delicada. Bajo la falsa identidad de la Toreador doña Elvira de la Torre, se dedicaba a espiar en la corte de Castilla hasta que tuvo que huir para que el astuto Lasombra Monçada no descubriese su verdadera condición, pidiendo refugio a su rival veneciano Narses. Ahora es una prisionera del juego diplomático entre los dos *Magistri*, y su prestigio en el clan ha caído por los suelos. Si consigue recuperar el corazón

de Kharis, puede que su estrella vuelva a subir. Cuenta con la ayuda de Sancho, un Nosferatu sobre el que tiene un Juramento de Sangre, y una banda de ghouls fanáticamente leales.

El Nosferatu aprovechará la ausencia de los PJs para introducirse en el refugio y buscar el corazón de Kharis (si han sido tan tontos para dejarlo allí). Si no encuentra el corazón, se llevará algunos objetos personales (para que Sekhmet los use en sus sueños, ver más adelante), asesinará a alguno de sus criados (para asustar a los PJs) o raptará a alguien (como rehén).

Sueños

El corazón de Kharis envía sueños a los PJs en los que pone a prueba sus Virtudes, intentando socavarlas y hacerles caer bajo su influjo. Estos sueños proceden de las experiencias y recuerdos del malvado Setita. Al final de cada uno, el jugador deberá tirar por alguna virtud: si falla la tirada, perderá un punto de Via, despertando en medio de un frenesí (si fracasa, adquirirá además un trastorno). El Narrador puede describir los sueños que considera más adecuados para cada PJ. Aquí hay algunos ejemplos.

- Una orgía en la Roma imperial: el PJ se alimenta de una esclava adolescente. Tira Conciencia para no desangrarla por completo.

- Unos templarios bien armados están a punto de quemar vivas a unas ancianas a las que acusan de brujería. Tira Convicción para no salir en su defensa (y enfrentarse a una muerte segura).

- Una incursión vikinga contra una aldea costera: el PJ es uno de los atacantes, y un niño le hace frente con un inofensivo cuchillito. Tira Autocontrol para no hacerle pedazos.

Asesinos ghouls

Naturaleza/Conducta: Fanático

Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia
3, Carisma 1, Manipulación 0, Apa-
riencia 1, Percepción 2, Inteligencia 2,
Astucia 3

Alerta 1, Atletismo 1, Esquivar 2,
Pelea 3, Armas Cuerpo a Cuerpo 3,
Sigilo 3, Tiro con Arco 3

Celeridad 1, Fortaleza 1, Potencia 1

Conciencia 0, Autocontrol 2, Co-
raje 4, Humanidad 3, Fuerza de Vo-
luntad 5

Defecto: Mudo (sin lengua)

Armas: Espada corta (Dif. 5, daño
Fuerza + 2), miniballesta (daño 1 +
veneno)

Sekhmet/Elvira

Clan: Setita; **Generación:** 8

Naturaleza/Conducta: Tirana/Bizarra

Fuerza 1, Destreza 4, Resistencia 2, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 5, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4

Alerta 1, Atletismo 2, Empatía 4, Esquivar 3, Subterfugio 5, Armas Cuerpo a Cuerpo 2, Etiqueta 5, Herbolaria 5, Música 3, Sigilo 3, Academicismo 3, Investigación 4, Lingüística 4, Ocultismo 4, Política 4

Auspex 3, Celeridad 1, Dominación 2, Ofuscación 3, Presencia 4, Serpentin 5, Taumaturgia 4 (Don de Morfeo 4, Corrupción 3)

Criados 5, Recursos 4

Convicción 4, Instinto 3, Coraje 3, Camino de Tifón 7, Fuerza de Voluntad 8

- Un pozo de apesados en Tierra Santa: el PJ está hambriento. Tira Instinto para contenerse y no alimentarse con sangre infectada.

- El interior de una pirámide en Egipto: algo (quizá Lupinos, quizá otra cosa) persigue al PJ. Tira Coraje para no salir al soleado exterior presa del pánico.

Aparte de los sueños de Kharis, Sekhmet usará sus conocimientos del

El corazón de Kharis

Kharis es un Setita de 6ª generación cuyo corazón reposaba oculto en una guarida de El Cairo. Su poder y maldad son tan fuertes que incluso su corazón puede actuar hasta cierto punto por cuenta propia: tiene el poder de corromper a su poseedor al estilo Setita, adaptándose a él y prometiéndole lo que más desea (un aficionado al poder sentirá que el corazón es un talismán que le hará invencible, alguien sensible y bondadoso sentirá el impulso de protegerlo... etc.) para que nadie intente destruirlo. Los intentos de usar la Disciplina de Auspex sobre la jarra sólo servirán para intensificar estos sentimientos.

Por otra parte, sus poseedores tienen extraños sueños (procedentes de los recuerdos y fechorías de Kharis) que van minando sus Virtudes y su salud mental (ver más adelante).

El corazón está guardado en una jarra de barro que lo protege de la luz del sol. Si la jarra cae al suelo, se romperá casi con total seguridad. Si se pone al fuego, aguantará 1D10 asaltos antes de romperse por la acción de las llamas.

El símbolo es un jeroglífico egipcio, que alguien que conozca ese idioma podrá traducir como "Kharis".

Don de Morfeo (ver *El Sabbat: Guía del Jugador*) para enviar visiones oníricas a los PJs en las que aparece su góndola negra surcando las aguas del Gran Canal. Estas visiones transmiten paz y serenidad, en contraste con las terribles pesadillas provocadas por Kharis. Finalmente, la misma Sekhmet aparecerá en los sueños de los PJs, instándoles a hacerle una visita a bordo de su góndola.

La góndola negra

Si los PJs aceptan la invitación de Sekhmet, bastará con que esperen en el Gran Canal a medianoche: la enorme y lujosa góndola negra de la Setita se detendrá suavemente ante ellos, y Sancho (embozado) les invitará a subir a bordo.

Sekhmet intentará engatusarlos para que le entreguen el corazón de Kharis. El método concreto depende de lo que hayan averiguado y de su actitud: promesas de poder, mentiras descaradas, ofertas de todo tipo... etc. Si eso falla, recurrirá a las amenazas. No atacará directamente, puesto que quiere que le entreguen el corazón (y no habrán sido tan tontos como para llevarlo a la góndola). Si hay problemas, Sancho y los ghouls supervivientes están en la cubierta de remeros dispuestos a intervenir.

El desarrollo y resultado final de la entrevista con Sekhmet pueden variar en gran medida según las circunstancias.

pero en todo caso debería quedar claro para los jugadores que la jarra y su misterioso contenido son muy importantes.

Notas

Como verás, esta aventura no tiene un desarrollo lineal, sino que presenta una situación y varias líneas posibles de acontecimientos.

Puede que los PJs decidan quedarse con el corazón de Kharis, lo que les enfrentará con toda seguridad a Sekhmet y posiblemente a Federigo por una parte y a Narses por otra.

Si Sekhmet consigue hacerse con el corazón, tampoco se mostrará muy agradecida, y es probable que decida eliminar a los PJs para proteger su secreto, o al menos esclavizarlos.

Si los PJs entregan el corazón a Federigo, pueden contar con su gratitud y ayuda siempre que lo necesiten: el mago es un buen aliado, y puede convertirse en un gancho muy interesante para futuras partidas.

Si Sekhmet muere o se ve obligada a huir, puede que Sancho quede libre de su Juramento de Sangre y se convierta en amigo de los PJs... o quizá decida vengar a su regente.

Y no olvides las ramificaciones políticas: espías Setitas, magos, tejemanejes diplomáticos entre Narses y Monçada... puede ocurrir cualquier cosa.

David Alabort

