

El ataque del vampiro

0097 xlonjδvsmoq7Λxμ3rux

M Ó D U L O

Este módulo, basado en la película "Los Cazavampiros de Tsui Hark", está diseñado para un grupo de samuráis y sus sirvientes. Durante la aventura se verán envueltos en la caza de un vampiro, descubrirán la verdad sobre los rumores que corren sobre la mansión Soji y serán testigos del interés que esta mansión está despertando. Es necesario el *Rokugan d20*, el *Aventuras Orientales*, el *Manual del Jugador* y el *Manual de Monstruos* de "D&D Tercera Edición". Los niveles de los personajes deberían rondar entre 5 y 7, dependiendo del número total de integrantes del grupo y los objetos mágicos que posean. El grupo debe tener a un respetado miembro de la familia Hida (clan Cangrejo) como amigo común. Puedes sustituir este amigo por cualquier otro personaje similar adecuándolo a tu crónica.

La celebración

El jolgorio llenaba todo el prado, ropajes de distintos colores se entremezclaban entre conversaciones y saludos, rápidas flechas salían disparadas de los arcos y veloces corceles surcaban las distancias mientras, la orgullosa mirada de un padre se posaba en su hijo...

La aventura comienza cuando los PJs son invitados a la casa de su amigo para pasar unos días con motivo de la celebración de mayoría de edad de su segundo hijo varón. Durante los pocos días que los jugadores permanecerán invitados en la casa señorial de su amigo cerca de Maemikake (CB6 en el mapa de *Rokugan*), asistirán a las típicas celebraciones de un acontecimiento como éste, que pueden incluir demostraciones de artes marciales, duelos amistosos de *iaijutsu*, caza a caballo en los bosques cercanos, ceremonias de té y cualquier otro elemento que te parezca apropiado.

La noche de la celebración, cumplida ya la ceremonia y con todo el mundo festejándolo a base de *sake*, una criatura de las Tierras Sombrías entra en la casa para alimentarse de los vivos. Es un vampiro que se hace llamar a sí mismo Gai. Mientras los demás se divierten en el patio interior de la vivienda, el vampiro entra por una de las ventanas exteriores

en forma de niebla y registra la casa en busca de un precioso botín: la hija mayor del noble Hida yacía embriagada en su cama. Tras alimentarse de ella, Gai es sorprendido por los criados Hida y mata a uno de ellos en su huida. Puedes hacer que se produzca el primer encuentro con los PJs, alertados por los gritos de los criados, pero asegúrate de que Gai huye volando a seguir cometiendo fechorías o la aventura terminará aquí.

Cuestión de honor

El viento ondeaba el pelo de los allí presentes, las mudas miradas de todos se posaban incrédulas sobre el cuerpo tirado de la dama...

Después del incidente, el señor y sus hijos se reúnen con los PJs en la habitación de la fallecida. El señor explica que su honor exige que el asesino sea perseguido por él y sus hijos mayores de edad para vengar la muerte de su hija. Mientras lo explica, la muerta se levanta

de la cama desnudando unos colmillos sedientos de sangre y salta contra su padre, tratando de matarle. Es de suponer que los jugadores despacharán con facilidad a la recién engendrada vampira. Kuni Izenjuro, otro amigo de la familia que asistía a las ceremonias, descubrirá entonces la marca del vampiro en el cuello de la difunta hija del señor y explicará que la amenaza a la que se enfrentan es un vampiro. El señor habrá resultado herido en el combate (la hija se centrará en él).

Más tarde, durante esa misma noche, Kuni Izenjuro se reunirá con los PJs en secreto para pedirles que le ayuden a capturar y traer al vampiro. El señor está herido y uno de los dos hermanos mayores de edad es demasiado joven. Kuni teme por la vida de su amigo. Es de suponer que los PJs aceptarán ayudar a su amigo Hida cazando al vampiro. Kuni les entrega una especie de piedra detectora de vampiros, una piedra similar a una punta de flecha atada al extremo de un cordel que señala en dirección al vampiro. Kuni les pide que salgan cuanto antes en su busca. La caza ha comenzado.

La mansión Soji

Nada más dejar atrás la espesura del bosque, podéis ver ante vosotros una extensa llanura; el talismán señala hacia la única propiedad que parece haber en los alrededores, una amplia mansión compuesta por tres edificios y rodeada de mu-

allas. Al acercaros, son visibles las decoraciones que adornan el lugar con multitud de farolillos rojos...

Siguiendo la dirección marcada por el talismán Kuni, los personajes serán conducidos, en un viaje que



durará varias horas, hasta la mansión Soji en Maemikake. La mansión pertenece la familia comerciante de Soji Naburo y durante esta noche se celebra la boda de su única hija, Naiko. Gai entra en la casa y se oculta en lo profundo de los subterráneos de la casa. Cuando los PJs llegan, el novio ya está muerto pero aún no han descubierto su cadáver (lo descubren poco después). Lo que sigue después es una sucesión de enredos motivada por los intereses personales de los PNJs.

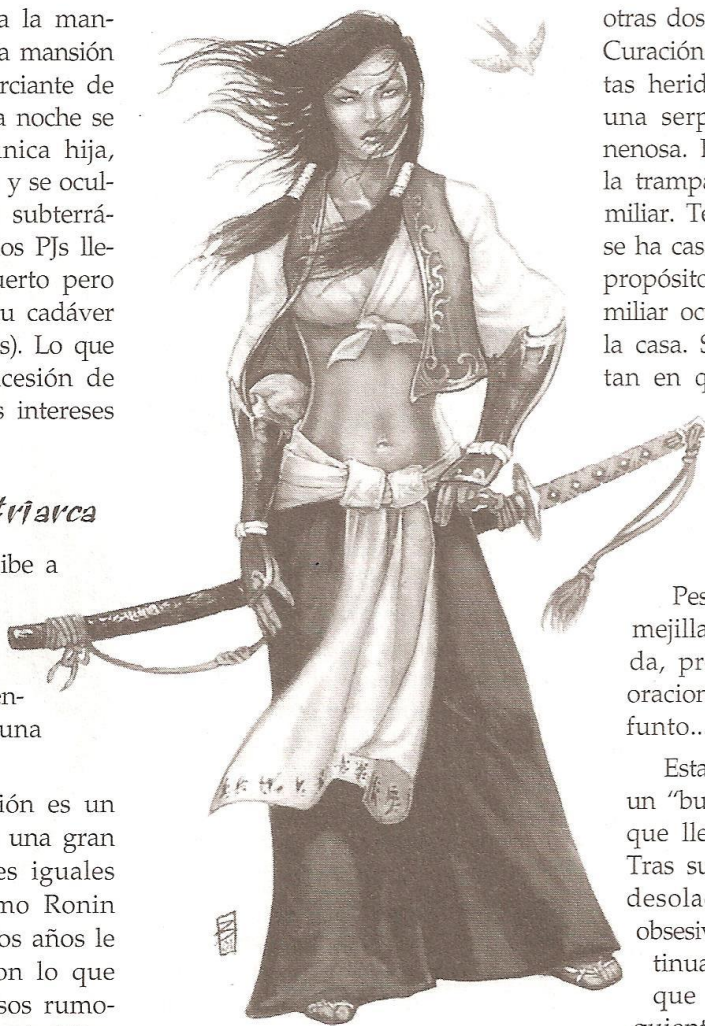
Soji Naburo, el patriarca

Un fría mirada les recibe a la entrada de la mansión, mirada que pasa del metal en la funda a los nuevos visitantes, mientras su boca pronuncia una bienvenida...

El dueño de la mansión es un buen espadachín y posee una gran fortuna obtenida a partes iguales como comerciante y como Ronin mercenario. El dinero y los años le han vuelto paranoico, con lo que ha llegado a difundir falsos rumores de que en sus tierras habitan horribles criaturas no muertas y zombis. Soji ha continuado la tradición familiar de respeto a los antepasados, que consiste la momificación y posterior "almacenaje" de los muertos familiares en la cripta-templo del sótano de su casa. En principio, recibirá a los PJs con hospitalidad (después de todo, son samurai) pero con cierta suspicacia. Querrá asegurarse de que no tienen intención de robar. Cuando aparece el cadáver de su yerno, su inmediata preocupación será la seguridad de sus pertenencias pero, tan pronto vea las marcas del muerto, adoptará una expresión más fría.

Shiki, el ladrón

Una sombra salta la muralla y rápidamente se funde con las sombras que rodean la pared. Velozmente trepa hasta el tejado y lo recorre sigilosamente, para descolgarse al otro lado del jardín. Sin embrago, el ruido metálico de su



Naiko, la hija

Pesadas lágrimas recorren sus mejillas mientras que, arrodillada, presenta sus respetos y sus oraciones a su recién marido difunto...

Esta es la noche de su boda con un "buen muchacho" (o eso creía) que llevaba tiempo cortejándola. Tras su pronta viudedad quedará desolada, y comenzará a velar obsesivamente a su marido (y continuará haciéndolo después de que le momifiquen, al día siguiente).

Reiko, la criada

Una pálida cara sonríe de forma encantadora a los protagonistas de nuestra historia mientras pregunta con voz melodiosa si necesitan alguna cosa más...

Una simpática, guapa e inocente joven que lleva trabajando tiempo con la familia. Se sitúa en todo momento a favor incondicional de la familia (le dieron un trabajo cuando murieron sus padres). No perderá la ocasión para coquetear con alguno de los PJs que más amable sea con los Soji.

Konnoharu, el hermano de la criada

Un cálido abrazo rodea a su hermana, a la cual sirve un té mientras le pregunta por su trabajo y por la familia Soji...

Tras la muerte de sus padres, se fue a Maeminkake a buscarse la vida y se unió a una banda de cri-

espada al chocar contra la piedra llama la atención en la mansión...

Durante la noche, un ladrón armado penetra en la mansión saltando la muralla. No sabe que el señor de la casa tiene un gran tesoro, simplemente busca algo de valor que robar aprovechando la algarabía de la boda. Éste es un hecho ajeno a la trama principal, pero supondrá un golpe de efecto cuando los PJs traten de encajarlo en ella.

Himuro Tetsuo, el marido muerto

Un grito desgarrador atraviesa el frío aire nocturno; después, la mansión queda momentáneamente en silencio, seguido de ruidos de rápidos pasos acercándose al lugar de dónde procedía el lamento, donde ahora solamente se oyó un sollozo contenido...

Los PJs no llegan a conocerle vivo, pero el examen del cadáver les revelará (mediante tiradas de Buscar) dos pequeñas heridas en la pierna y

minales, de la que ahora es líder. Sonsacando disimuladamente a su hermana, ha averiguado lo de la fortuna Soji y ha decidido robarla. Para ello decide introducir a Kumo, uno de los miembros de su banda, como sirviente en la casa. Cuando su hombre vuelve y le habla del templo familiar con los antepasados momificados, decide contratar a un brujo Maho-tsukai para que los anime y sirvan de distracción durante el robo.

Kumo, miembro de la banda de Konnoharu

El caballo, igual de jadeante que el jinete, esperaba a ser montado de nuevo; mientras, el hombre informaba con una mirada siempre a su espalda, por encima del hombro, temeroso de que alguien descubriera la verdad...

Los jugadores lo conocerán como sirviente. Tras la muerte de Tetsuo, él y Reiko serán los únicos criados que permanezcan en la casa. Durante la noche, saldrá a informar a Konnoharu sobre el templo-crypta de la familia y luego volverá con él, su banda y el brujo Maho-tsukai.

Gemhu, el nigromante Maho-tsukai

La luna iluminó la inclinación que sellaría el pacto entre Konnoharu y Gemhu, mientras éste aseguraba que su poder sería capaz de crear la distracción suficiente para que tuvieran el tiempo necesario para recoger su botín...

Ex-shugenja Cangrejo que ha sucumbido al toque de las Tierras Sombrías y ahora vende sus habilidades al mejor postor. Aceptará animar a las momias familiares como

distracción a cambio de una parte del tesoro Soji.

Gai, por último, es una criatura que en su día fue humana (un orgulloso samurai, nada menos) pero que ha sido pervertida por un *nemuranai* maldito. Ahora debe alimentarse de la sangre y el aliento de los mortales para sobrevivir. Tiene su residencia habitual en las Tierras Sombrías, pero una vez cada pocos años sale de ellas y se interna en territorio Cangrejo buscando víctimas para saciar su sangre. Los PJs le tendrán como máximo rival. Su mayor debilidad es el ajo: no puede alimentarse de aquellos que hayan consumido ajo crudo en las últimas 8 horas e incluso su mero aliento le repele. Cualquiera que esgrima ajo puede utilizarlo para ahuyentarlo como si fuera un clérigo de su mismo nivel (los que ya tengan esta habilidad, ahuyentan como si tuvieran 4 niveles más).

Cronología recomendada de los hechos

El DM es libre de modificar o alterar esta sucesión según se desarrolle la partida. Ofrecemos aquí una guía: llegan a la casa el día 0 por la noche, durante la boda. Soji Naburo les recibe bien (aunque fríamente) y les invita a participar de la celebración.

Reiko es asignada como criada de los PJs y

les prepara habitaciones. Se descubre el cadáver de Himuro Tetsuo y Soji se percató de que las marcas son de serpiente. Se produce una gran conmoción y la fies-

ta se paraliza. Soji baja a los subterráneos de la mansión para comprobar si la fortuna sigue en su sitio (puede que algún jugador le vea y descubran esa parte de la casa). Kumo y Reiko



son los únicos criados que permanecen en la casa mientras una larga serie de invitados abandonan apresurados la casa. No se encuentra al asesino pero los PJs siembran la sospecha del vampiro. El "detector de vampiros" permanece muerto, como si los PJs ya le hubieran encontrado. Los habitantes restantes de la casa van a dormir y se supone que los jugadores se quedarán aprovechando la hospitalidad de Soji (aunque espere-mos que permanezcan vigilantes). Kumo sale inadvertidamente de la casa y va a avisar a Konnoharu y su banda. Shiki entra a robar y es posible que sea confundido por los PJs como el vampiro. Sería un buen momento para un duelo con algún PJ en los tejados bajo la luz de la luna llena. La noche pasa sin más incidentes.

El día 1 por la mañana, Reiko bulle de actividad para cubrir la falta de los demás sirvientes y se queja de que Kumo parece que también se ha ido pronto por la mañana. Kumo volverá (un poco tarde) de hablar con su jefe y se pondrá a trabajar (dirá que simplemente fue a dar un paseo matutino, no es especialmente brillante). Soji y Naiko

se encargan de la momificación de Himuro y Naiko comienza su velatorio. Konnoharu visita a Reiko para hablar con ella. Los PJs se sentirán cansados y deducirán que deben estar en forma para la noche, así que se supone que dormirán parte del día.

La noche del día 1, la casa se llenará de zombies de los antepasados Soji, que han sido animados por Gemhu. Los zombies deben extender el terror por la casa pero se supone que los jugadores los despacharán con rapidez. Cuando la amenaza esté controlada, descubrirán a Gemhu que mantiene retenida a Naiko (ha tenido que dejarla inconsciente para que dejara de lloriquear mientras hacía su trabajo). Gemhu luchará contra los jugadores pero en cuanto se vea en peligro utilizará algún conjuro para escapar. Mientras se producía toda esta serie de desapariciones, Konnoharu y su banda estaban tratando de robar la fortuna Soji, pero el dueño de la casa les descubrirá a tiempo y pedirá ayuda a los jugadores para derrotarles e impedir el robo. Tras todo esto, los jugadores quizá se planteen qué hacen aquí y donde está el vampiro. Las únicas pistas que tienen son el nigromante y la extraña cripta bajo la mansión Soji.

A partir de aquí las opciones son múltiples. Quizá los jugadores quieran, por la mañana del día 2, cuando puedan seguir su rastro, perseguir al nigromante. Eso daría opción a otro combate en la cueva de Gemhu, en la que esperan más muertos vivientes y, si consiguen derrotarle, una explicación que probablemente no satisfaga sus deseos de capturar al vampiro. El "detector de vampiros", por su parte, sigue señalando a la casa. Bajo los niveles de la cripta que el propio Soji conoce, en una zona oculta, existe un mausoleo en el que Gai yace. Para entrar en él, es necesaria forma gaseosa o derribar la pared

apropiada. Ahora mismo está durmiendo placidamente para digerir a la hija de Hida. Si los PJs esperan lo suficiente en la casa (hasta el día 2 ó 3 por la noche), Gai hará su aparición y tratará de matarles.

Nota final

El DM es libre de utilizar las tramas y subtramas que aportan estos PNJs de la manera que considere más apropiada. No se incluyen estadísticas de los posibles oponentes con los que los jugadores tendrán enfrentamientos para que el DM pueda adaptar la aventura a cualquier nivel. Sin embargo, sirva esta guía como referencia

para personajes de nivel 5 a 7:

Gai: debe ser una grave amenaza por sí sólo para todo el grupo. Recomendamos coger un Samurai 8 y añadirle la plantilla Vampiro del *Manual de Monstruos*.

La hija de Hida: Debe ser un contratiempo menor, pero que sea capaz de herir al padre durante la lucha.

Shiki: tratará de evitar la confrontación. Debe ser de nivel equivalente al de uno sólo de los PJs (sería adecuado para un duelo singular). Guerrero 2/Bribón 5.

Konnoharu y su banda: Deben ser una amenaza moderada. Konnoharu Guerrero 4/Ladrón 2 y un número apropiado (no menos de 5) de matones Bribón 3 y Guerrero 2/Bribón 1.

El brujo Maho-Tsukai: De un nivel algo superior (dos o tres niveles más que los PJs), pero sin interés por luchar a muerte. Solo le han pagado para distraer. Suguja 5/Maho-tsukai 4.

Los familiares animados: una molestia menor, aunque su número puede ser algo peligroso. Podrían ser zombies como en el *Manual de Monstruos*, pero recomendamos que se les añadan un par de dados de golpe y se les mejore la fuerza.

Alex Arconada y Sergio Monge

Ilustración: Silvia Bermúdez

