

# ENGRANAJES DE PLATA

MÓDULO RÁPIDO



**VAMPIRO**  
EDAD OSCURA

# ENGRANAJES DE PLATA

\*REVISIÓN 2013\*

MÓDULO PARA

“VAMPIRO: EDAD OSCURA”

\*DISEÑADO POR MAX CHIAVERANO\*

Tras años de arduo estudio, dedicados a la investigación en numerosos campos, el grupo de vampiros recibe un llamado de sus sires. La biblioteca donde se hallan, es la más grande del mundo. Un lugar de contemplación y sabiduría. Es la construcción que más libros y papiros alberga. Su construcción proviene de los primeros días de la escritura.

Los sires se sientan en una mesa redonda, para que sus rostros puedan verse. Uno de ellos, un Ventrue de gran porte, vestido con largas túnicas doradas sobre la poderosa armadura, dice a los vampiros:

**-Acercaos, escuchad.**

Cuando los vampiros se acomodan, el Antiguo vampiro empieza a contar el motivo de su llamada.

**-Ayer, uno de nuestros informantes en Inglaterra, nos trajo la noticia de una sospechosa actividad en York. Han visto ir y venir grandes carros a lo largo de la ciudad y llevados a los puertos. Varios Tremere y cientos de Ghouls merodean por la ciudad.**

**-¿A que se debe la sospecha?**-pregunta un Malkavian llamado Johnathan Harker. Su aspecto es el de un joven de veinte años con el pelo totalmente canoso.

**-Lo curioso de todo esto, y de ahí nuestra preocupación querido Johnathan, es la naturaleza de estos cargamentos y la razón de la cantidad de Tremeres en el asunto.**

**-Tratándose de los Tremere, algo malo y relacionado a la magia sin duda**-agrega un Sire Tzimice.

El Ventrue asiente.

**-Aun no debemos tomar nada como acciones hostil de parte de los Tremere. Es por eso que enviaremos espías a investigar los cargamentos y averiguar el por qué de tanto misterio. Y digo misterio pues estos cargamentos son cuidadosamente resguardados** –dice el Ventrue, estirando el índice hacia los Pj.

Ninguno de los allí presentes quiere ofrecerse como espía. Los sires de cada Pj sin embargo, encomiendan la misión a sus vástagos.

Mas tarde, decidida la compañía de espías, vuelven a reunirse tras un breve descanso.

El Ventrue es el primero en hablar con los PJ:

**-Amigos míos, jóvenes, atiendan. Deberán viajar a York esta misma noche. Unos barcos zarpan de esta isla hoy, barcos que llevan y traen papiros. Busquen bajo las alcantarillas de la ciudad al Nosferatu Max Shrek. Es nuestro principal informante. Su directiva central es averiguar lo que puedan de estas diligencias Tremere e informarnos. Están autorizados a eliminar cualquier cosa que se interponga en el cumplimiento de la encomienda. Shrek es un Nosferatu residente en York. Es el contacto. Él les pondrá al tanto de los movimientos.**

De aceptar, los PJ viajan una noche entera en las goletas y llegan a destino.

La ciudad de York recibe a los PJ con una noche de lo más movida. Lo que primero ven, son pequeñas casas, después, enormes edificios de piedra. Una fastuosa catedral gótica y cientos de transeúntes alumbrados por linternas de aceite y antorchas. Algunos puestos ambulantes. Pescado, telas, canastos de mimbre, pollos vivos y toda clase de fetiches. La calle principal por la que transitan esta repleta de personas de todas las edades, sexo y raza. *Tal vez los que usen auspex aquí, notarán muchas auras de diferentes colores de halo. Hay vampiros, humanos y hasta una pareja de lupinos.*

Recuerdan el objeto de la misión. Si buscan carros sospechosos se toparán con tantos que sinceramente será imposible distinguir uno Tremere de un Ravnos.

Tocan las campanas. Los PJ se enteran que hay una reliquia sagrada en la ciudad, los peregrinos van y vienen al interior de la iglesia más cercana. La cantidad de gente es de alrededor de veinte, todos van con la cabeza gacha, meditando.

De investigar, les será revelado que la reliquia es el cráneo de un santo, muerto recientemente. Ni más ni menos que San Francisco de Asís (*Fe 4*) Tener dicha reliquia podría ser importante para los vampiros. Conseguirla requerirá mucho valor y astucia, más que de fuerza bruta.

## Dentro de la Catedral:

El sacerdote empieza la misa. Vuelan en el ambiente aromas de incienso y mirra. Si los vampirillos se mandan alguna estupidez, los monaguillos Los monaguillos (*todos con halo de color oro*) lanzarán las sotanitas para atrás y tendrán debajo unas cotas de malla de acero y unas espadas. Defenderán la reliquia y al obispo con sus vidas.

## Las alcantarillas:

La entrada a las alcantarillas (que son túneles subterráneos de un metro de alto) se halla en el exterior de la urbe. Allí encuentran a dos Nosferatu que se identifican como Peter y Karkof Kristus, "*los hermanos paranoia*". Son dos dementes, afectados una vez al comerse un Malkavian infectado de una rara enfermedad llamada *Martirio*. El *martirio* les crea una paranoia descomunal y piensan todo el tiempo que se encuentran en el centro de una conspiración.

Conducen a los vampiros a una estancia subterránea nada agradable. Las paredes esta recubiertas de moho resbaladizo, el ambiente huele a mierda y la luz que proviene de la vela es lo único que refulge, creando fantasmas sobrios.

**-Deben comprender que no esperamos visitas, señores. Menos ahora, que nuestro líder ha sido raptado** - dice uno de ellos y mira nerviosamente a su compañero.

**-Si, si, Peter tiene razón, deberíamos escondernos... Raptar a nuestro líder... ¡malditos Tremere!**-aduce el otro.

Los dos vampiros cuentan entre ademanes nerviosos el reciente rapto del que sería el informante, Max Shreck. Dicen que Shreck había estado espiando todas las noches a los Tremere y a sus criados, descubriendo movimientos jamás vistos. La noche anterior, Max no regresó a la guarida y desde entonces...

## Nota para el Dj:

*Los Nosferatu son en realidad, agentes al servicio de los Tremere, marionetas con la misión de matar a los espías y cualquiera que atente contra los propósitos.*

*Los Tremere están construyendo un aparato mágico-mecánico que les permitirá dominar las mentes de los lupinos de todo el mundo. Este poder increíblemente bélico en manos de los Tremere, los pondría al mando de todo el planeta. Es esencial que las piezas de la máquina, sus engranajes, palancas y planchas sean exclusivamente de plata. Por eso, los robos de las arcas del regente de York, del cual su metal maspreciado es la plata. El robo se va llevando a cabo por tandas.*

Al recorrer la ciudad, encontrarán comentarios de diferente índole, pero uno de ellos llama la atención a los vampiros. Una viejita ciega le habla a un par de niños, sentada en una alfombra y vestida de pordiosera.

**-Uno de estos días, voy a ser tan rica como tu dios. Ya verás...** -les dice a los niños que la escuchan sorprendidos. Cuando nota a los PJ, se calla.

## Nota:

*La viejita sabe más de lo que dice. Es una bruja humana muy poderosa. Contratada por los Tremere para ocultar mágicamente los cargamentos. La ropa andrajosa y las arrugas del cuerpo envejecido no muestran su verdadero poder. Si los pj le obligan a hablar, les atacará con ilusiones que permitirán su huida exitosa. Rato después, la vieja deja a los niños y se va. Si los pj se limitan a seguirla en vez de interactuar, conseguirán una valiosa pista.*

La viejita se mete en un oscuro callejón. Al fondo del mismo, se encuentra con un tipo alto y de larga capa roja. Las barbas del hombre llegan a rozar el piso y son tan negras como la noche que los abraza. Le entrega a la anciana una bolsa pequeña y se mete por la puerta de madera detrás de él. Si los PJ se hacen ver por la anciana, ésta sacara de la bolsita un poco de polvo gris. Se lo hecha encima y... ¡desaparece!. El polvo es un compuesto

diseñado por los Tremere para teletransportarse de un lado a otro... Si la sorprenden antes de que use el polvo, la única forma de que hable es forzándole (*la Fuerza de voluntad es de 7*) Si tienen éxito, les dirá que los Tremere han hecho un negocio con ella. El trato era encantar los carros a cambio de un polvo mágico (*el de la bolsita*) La vieja sabe también la localización de los carros pero no su contenido (*no sabe de los robos*) Los carros se esconden de día en una cueva tras cierta cascada cercana, para luego ser llevados al puerto.

NOTA: *Es conveniente matar a la anciana, de lo contrario podría influir en la misión al contarles a los Tremere de la presencia no deseada de los PJ.*

Cualquiera en York conoce la ubicación de las grandes cascadas. Apenas unos kilómetros fuera de la ciudad. Las caídas de agua son numerosas y esconden miles de pasajes, muchas cuevas socavadas por el mar en tiempos remotos. Pero si investigan, no solo encontrarán un caminito bien disimulado sino también, la única cueva capaz de albergar los carros. La zona de las cascadas está vigilada por ghouls. La mayoría, campesinos armados con hoces y tridentos.

Más adentro, se halla un Tremere apodado “*el santo*” puesto que la mayor parte del tiempo esta rezándole a un demonio del cual es devoto. *El santo* es guardián de la cueva, vigila la seguridad de los cargamentos. (*Los cargamentos están compuestos por cantidades industriales de objetos de plata tales como anillos, joyas, vajilla, espadas y escudos.*) Cada dos o tres horas se levanta, va hasta la entrada de la caverna y moja sus manos en la cascada, se lava los ojos y vuelve a su lugar.

Los carromatos son tres grandes cajas de madera con ruedas que ocupan casi todo el espacio en la estancia. El ruido producido por la caída de agua es suficiente para que el vampiro no escuche fácilmente los pasos de los PJ o la posible muerte de los Ghouls.

**Nota:**

*El Tremere conoce el destino de los carromatos. El cargamento viaja en barco hacia una pequeña isla. También sabe que son las arcas reales las que están siendo saqueadas por sus cómplices. No sabe para qué usan la plata. Es fiel al clan y a su sire, Vladimir Karpov, quien está planeando algo a gran escala.*

**TIMOTHY DEALSON “El Santo”: vigilante Tremere**

**Naturaleza:** Solitario **Conducta:** Superviviente **Concepto:** guardia de palacio.

**Clan:** Tremere **Generación:** décima **Camino:** de la Humanidad

**Atributos:** Fue(3) Des(4) Res(3) Car(3) Man (4) Apa(2) Per(4) Int(4) Ast(5)

**Habilidades:**

**Talentos:** Alerta(3) Empatía(2) Liderazgo(2) Intimidación(2)

**Técnicas:** Armas C.C.(3) Equitación(2) Sigilo(3)

Supervivencia(2) Trato con animales(2)

**Conocimientos:** Investigación(3) Lingüística(2)

Ocultismo(2)

**Disciplinas:** Auspex(1) Taumaturgia(2) Dominación(1) Celeridad(1)

**Virtudes:** Conciencia(2) Autocontrol(3) Coraje(2) Vía(5) F.Vol.(6)

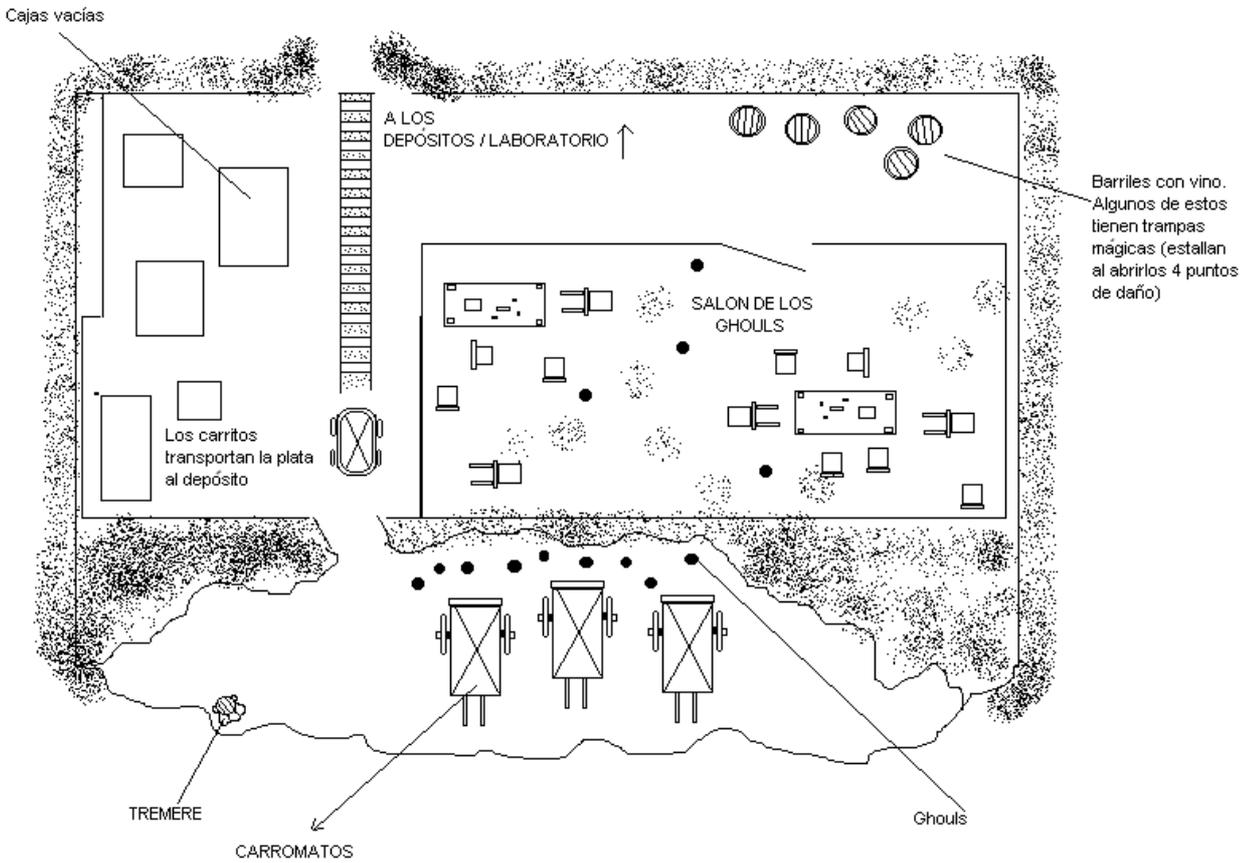
**Reserva de Sangre:** 13

Los PJ, pueden esconderse en los carromatos y ser llevados al mismo centro de la acción, para descubrir las intenciones del Sire. Es algo bastante arriesgado pero la mejor opción. De otra manera, pueden contactar a algún marino que los alcance hasta la isla. (*Encontrarán a uno bueno en las tabernas de York*)

Si van escondidos en los carros (*es importante haber sido cautelosos y no haber matado a los ghouls o al Tremere vigilante*): Deben quedarse lo más quietos posible. La carga es transportada hasta el puerto y metida en la bodega de un barco grande. El viaje es de pocas horas.

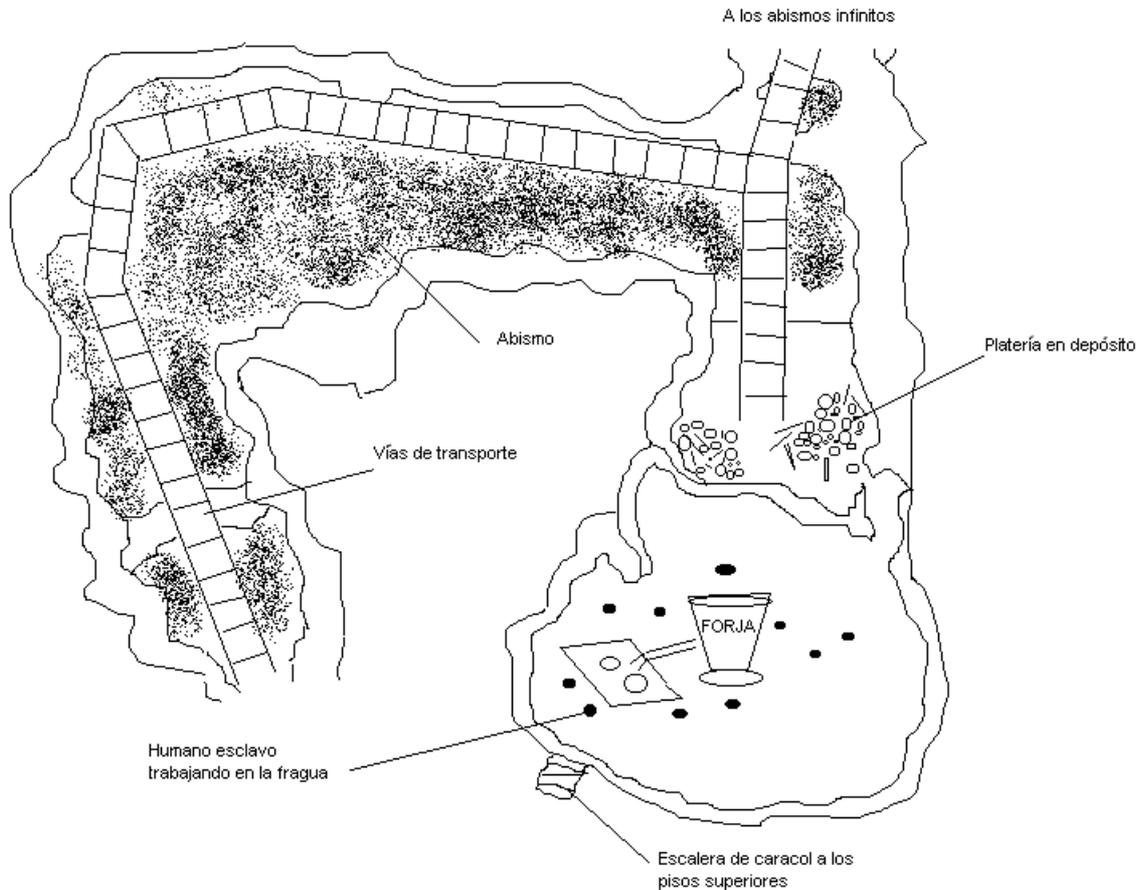
Sienten voces a su alrededor. La mercadería es bajada a tierra. Adosan los caballos a los carros otra vez y ruedan por caminos empedrados hasta llegar hasta la fortaleza de Vladimir.

Una cuadrilla de nueve ghouls se arrima a los carros para descargar. Si ven u oyen a alguno de los PJ, darán enseguida la alarma. A tener en cuenta: en el sitio, hay otro Tremere armado hasta los dientes que supervisa la descarga. Los nueve ghouls transportan la platería hacia una puerta vetusta de roble grueso por la que apenas pasa un hombre de pie.



En el salón grande, los ghouls descansan y organizan peleas. Si los PJ entran obtendrán una dosis fuerte de combate.

El modo rápido de llegar hasta el meollo del asunto, es arriesgarse por los túneles de transporte. Para eso cuentan con un carrito minero que los llevará a las profundidades de la isla. (Si deciden usar el carro, deberán ir frenándolo constantemente en las curvas y los desvíos, de lo contrario corren el riesgo de caer al vacío)



Los túneles conducen a un depósito gigante de plata. Hay montañas de platería de todo tipo. Ningún vampiro o Ghoul a la vista. La gran *caverna-depósito* está iluminada por varios calderos. Encuentran más allá de una puertita en el fondo, algo peculiar. Se trata de otra sala, donde diez humanos acarrear paladas de objetos plateados y las vuelcan en hornos gigantes con forma de embudo. La plata se funde y cae en moldes de formas diversas, la mayoría engranajes. *(La temperatura ahí dentro es muy alta, los PJ harán una tirada de coraje dif. 7)*

Los humanos están amarrados con grilletes, sin duda esclavos del Sire Tremere obligados a trabajar en la fragua. Tienen sus cuerpos tostados por el calor, son flacos y transpiran mares.

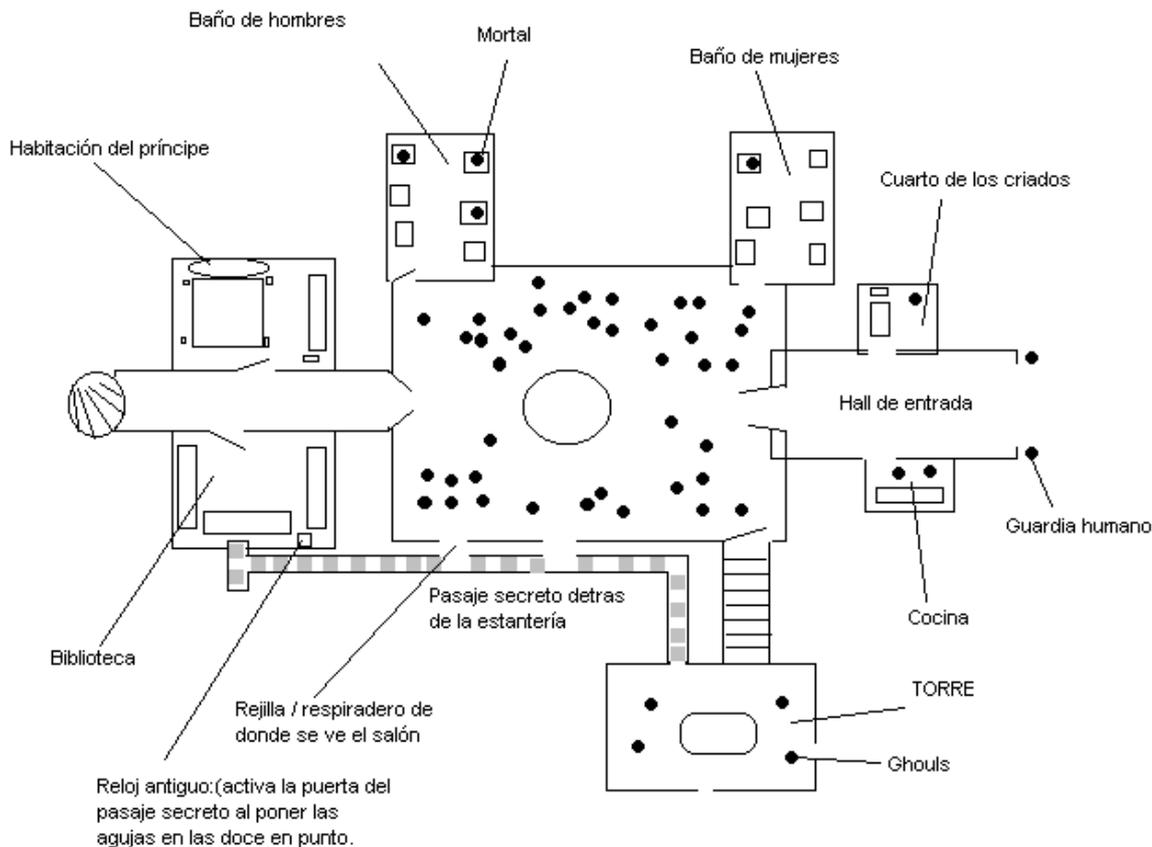
Interrogando a uno de ellos, dirá:

**-¡Libérenos, nos tienen días sin comer!** *(También sabe que se utilizan los engranajes de plata para construir una máquina mágica)*

Otro hombre salta desde atrás gritando: **¡En un rato bajará Tyrannus, el guardián de la forja, nos matará a todos si nos ven hablando!**

Cerca, hay una escalera de caracol que lleva a los pisos superiores de la fortaleza. Si demoran demasiado, por ese lugar aparecerá Tyrannus, un ghoul de doscientos kilos, con grasa adiposa chorreando por su pantalón y la cabeza cubierta con una capucha negra.

*(Ataca si los ve)*



## El palacio de Karpov:

Subiendo por la escalera caracol, notan a ver que el lugar cambia, haciéndose mas claro y fresco. Muy cerca se escuchan voces y música de laúdes. Las escaleras desembocan en un pasillo largo y tenebre, iluminado por unos simples candelabros de acero labrado. Las voces y la música provienen de la puerta al fondo. La misma escalera caracol sigue subiendo, una reja detiene el paso (*protegida por magia, no puede abrirse*) hay otras dos puertas de madera. Ambas con el símbolo de una calavera insertado sobre una estrella de los vientos:



*La puerta de la izquierda:*

Es el dormitorio del “príncipe” Vladimir, una habitación sin ventanas, de aspecto lúgubre y desolador. Solo hay una cama de dos plazas con un espejo de marco labrado sobre la cabecera. De las paredes chorrean

líquidos viscosos que parecen ser algo más que simple humedad. Si revisan el mueble de la derecha, descubren planos de una maquinaria que no comprenden. *(Si alguno tiene puntos de ciencia, puede que identifiquen un mecanismo similar a un reloj de catedral, pero ignoran su finalidad)*

*La puerta de la derecha:*

La biblioteca, cuenta con infinidad de papiros enrollados y libros encuadernados en piel y hueso. La mayoría de ellos tratan de leyendas antiguas, mitología del mundo de tinieblas y todas sus criaturas: lobos, vampiros, hadas, demonios y otras abominaciones. Son en total, tres grandes estanterías, una a la izquierda, otra a la derecha y la del fondo. Ésta última, al lado de un precario reloj de péndulo, oculta un pasaje secreto (*ver mapa*) que se abre poniendo las dos manecillas del reloj en las doce. Sobre la única mesita de la estancia, hay libros de historia y anatomía lupina.

### **Salón de fiestas:**

En el salón de fiestas danzan y hablan unas cuarenta personas. De todas las razas, todas las etnias y todos los clanes. Discuten, y algunos, comen bocadillos del banquete del medio. La hermosa música celta sale de un trovador que recorre la sala tocando el laúd. Hay parejas que bailan. Se destacan entre ellas, dos toreadores (*con su halo netamente color azul el de él y violeta el de ella*) También, ven a un gordo y calvo vestido de monje, que no cesa de beber el líquido rojo de un recipiente de oro. Si hablan con él descubrirán que es un Malkavian tartamudo. Aunque engorrosa, la conversación puede develar algunas pistas como:

*Los amigos del príncipe son casi todos vampiros.*

*Los humanos presentes son magos y científicos importantes (pero el no los conoce a todos)*

### **PERSONAJES EN LA REUNIÓN:**

**Clarence Spangler:** Viejito barbado, de origen inglés. Humano. Lleva puesto un sombrero de mago y largas túnicas marrones. Del cuello le cuelgan cientos de baratijas de colores, cristales, medallas, cadenas y otras chucherías que hacen ruido al moverse. Es un hombrequito más bien bajo y parlanchín. Es especialista en mecánica y sabe de ciertos principios “mágicos” (*formulas químicas, física básica*)

*Lo que sabe:* Ha sido invitado a una reunión para colaborar con el príncipe Vladimir en la construcción de una máquina que ayudará al mundo, una máquina que hace, según le han dicho, potable el agua de mar (*su halo es de colores claros y fluctuantes*)

**Miriam Kovasky:** Una capadocio especialista en magia negra. Estudiante de anatomía lupina desde hace siglos. Conoce los verdaderos planes de Vladimir: construir una máquina mitad mecánica mitad mágica que aumenta los poderes de dominación sobre los lupinos, extendiéndolo a todo el planeta y dominando a cualquiera de ellos. No dirá nada a los PJ (*a menos que la dominen fv: 9*)

**Roma Zeque:** Una linda toreador que es adicta al rapé (*está siempre en el baño inhalando*) va y viene por el salón. (*Es especialista en las artes herbolarias*) No sabe para que la han invitado, solo realizó unos experimentos junto a Vladimir hace un par de años. Probaron los efectos de una droga nueva en sangre de lobo (*su halo es gris*)

*Hay varios miembros de la orden de los cazalobos. Van armados con katanas, de largas ropas de cuero marrón.*

El resto, son humanos que alguna vez han trabajado con el príncipe y vampiros que apoyan la causa.

Si vuelven al pasillo del principio y continúan la subida por la escalera caracol del fondo (*ahora la reja está abierta*), chocan con una puerta cerrada con llave. Detrás está el taller de Vladimir: una habitación sin

techo, la torre posiblemente. El príncipe se encuentra sacando los últimos cálculos. Los PJ ven la extraña maquinaria creada por el Tremere. Jamás habían visto semejante aparato, con engranajes del tamaño de una cabeza, completamente hecha de plata, con una esfera de cristal en el centro. Está colocada sobre una plataforma en forma de cruz.

Más allá pueden verse las montañas y el amanecer que llegará pronto. Vladimir esta apurado, quiere tener todo listo para su prueba. Los científicos le han dado todos los datos necesarios. La maquinaria hace ruidos metálicos, los engranajes giran unos sobre otros, sisea una energía extraña en el interior de la esfera de cristal. Los globos de las puntas brillan con colores azules. En el eje, una estrella de plata gira constantemente (*es éste el punto débil del aparato de dominación*)

El Tremere mandará ghouls a detener a los pj.

## **GHOULS**

**Atributos:** Fue(2) Des(3) Res(4) Car(1) Man (2) Apa(2) Per(3) Int(2) Ast(2)

**Habilidades:**

**Talentos:** Alerta(3) Liderazgo(4) Intimidación(2)

**Técnicas:** Armas C.C.(3) Equitación(2) Sigilo(2) Supervivencia(2)

**Disciplinas:** fortaleza **3** potencia **1**

**Arma:** hacha de mano (dif7) Daño: Fue+5

**Reserva de sangre** 5

**Salud:** OK OK OK -1 -2 Inc

Si Karpov logra hacer funcionar la máquina, todos los lupinos del mundo acudirán a su llamado, se convertirá en su líder y probablemente el rey del mundo de tinieblas...

## **EL PRINCIPE VLADIMIR KARPOV**

Es un Tremere con todas las de la ley. Aparenta una edad de sesenta años, con su barba canosa, sus arrugas, el pelo largo gris y el tatuaje en la frente de una calavera en el centro de una rosa de los vientos. Tiene túnicas rojas y un cayado con un medallón de oro en la punta, que ostenta el mismo símbolo tatuado en la frente de Vladimir.

**Naturaleza:** Solitario **Conducta:** Superviviente **Concepto:** príncipe-científico

**Clan:** Tremere **Generación:** sexta C. **Camino:** de la Humanidad

**Atributos:** Fue(2) Des(4) Res(3) Car(3) Man (4) Apa(2) Per(4) Int(4) Ast(5)

**Habilidades:**

**Talentos:** Alerta(3) Empatía(2) Liderazgo(4) Intimidación(2)

**Técnicas:** Armas C.C.(3) Equitación(2) Herbolaria(2) Sigilo(3) Supervivencia(2) Trato con animales(2)

**Conocimientos:** Academicismo(3) Ciencias(2) Investigación(3) Lingüística(2)

Ocultismo(4) Senescal(3)

**Disciplinas:** Auspex(3) Taumaturgia(5) Dominación(3) Celeridad(2)

**Virtudes:** Conciencia(2) Autocontrol(3) Coraje(2) Vía(5) F.Vol.(6)

**Reserva de Sangre:** 30

**Arma:** Cayado (dif4) Daño: Fue+3

**Salud:** OK OK OK -1 -2 Inc

Si detienen los planes de Karpov, salvarán al mundo oscuro de un repentino ataque masivo de lobos. La recompensa los espera en la biblioteca, pues los espías han cumplido la misión. (*Son restituidos los puntos de*

*voluntad gastados*) Suben en un punto alguno de los conocimientos (*pueden adquirir uno nuevo si desean, debido a la presencia de entidades importantes en la biblioteca*) Dependiendo del master, aquí podrían aprender o mejorar alguna disciplina sin necesidad de gastar pts. de experiencia.

**FIN**

**Ésta es solo una *aventura-Guía-Módulo*. Diseño de portada, mapas y textos por  
Max. Chiaverano para [www.legadohereje.wordpress.com](http://www.legadohereje.wordpress.com)**

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

**Consultas: [legadohereje@hotmail.com](mailto:legadohereje@hotmail.com)**

**Más aventuras de rol en: [www.legadohereje.wordpress.com](http://www.legadohereje.wordpress.com)**

**Vampiro: Edad Oscura <sup>TM</sup> es una creación de White Wolf.**