



NIEVE ROJA, SANGRE BLANCA

MÓDULO PARA
VAMPIRO EDAD OSCURA

NIEVE ROJA, SANGRE BLANCA

MODULO RÁPIDO PARA "VAMPIRO: EDAD OSCURA"

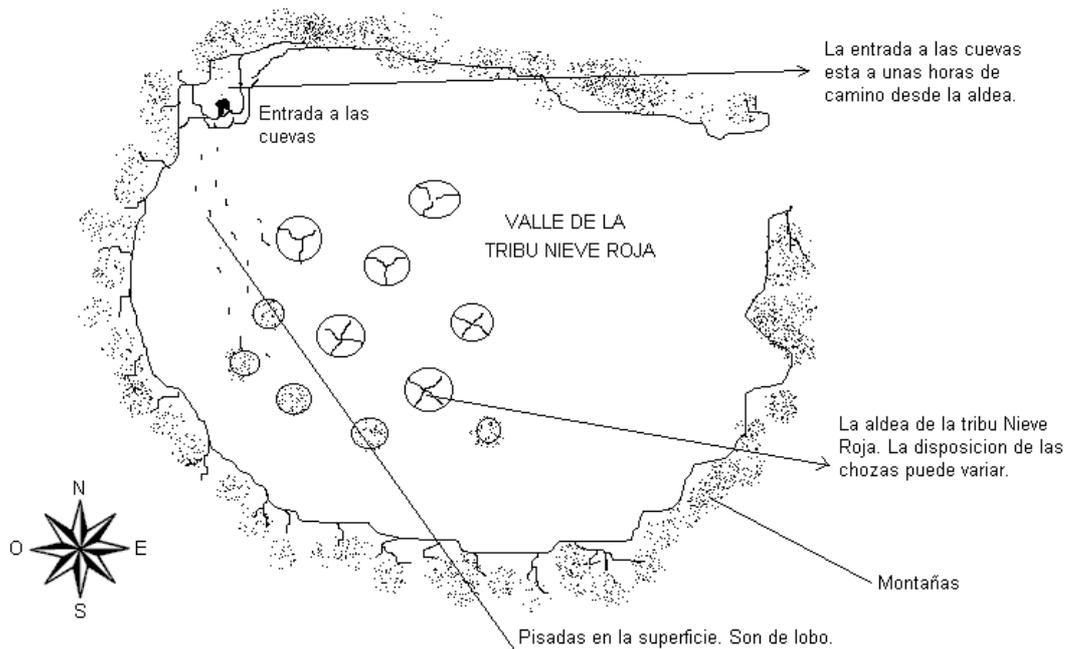
DISEÑADO POR MAX CHIAVERANO

Año 1230 en el Ártico, frío polar, nieve por todos lados. “*Desierto de hielo*” le dicen los arriesgados hombres que se atreven a vivir allí. Los **PJ**, por circunstancias que no voy a explicar acá, se encuentran hundidos en la nieve. La sustancia les llega a la cintura, no traen protección suficiente y la piel empieza a quemarse de a poco. Alrededor solo ven las extensas tierras gélidas y a lo lejos, una cadena de montañas.

Cuando comienzan a caminar divisan a poca distancia unos puntitos negros. Al acercarse, ven una escena bastante interesante. Dos hombres de mediana edad con sogas en sus manos, forcejean para retener a una bestia impresionante. Más grande que un oso. De un largo cuello flexible y el cuerpo cubierto de escamas. La bestia tiene alas membranosas atrofiadas y si hubiera que trazar algún parecido, sería al de un *pequeño dragón*. “Eso” lanza gritos aturdidores de furia, desesperado por verse aprisionado.

Los hombres, vestidos con pieles gruesas y de aspecto asiático, no ven llegar a los pj. Gritan: “¡*Acoené, Acoené!*”(significa ¡*Átalo, Átalo!* en su extraño dialecto). Es necesario superar una tirada de fuerza **Dificultad 7** para controlar al dragón y que los hombres le den muerte.

Si los PJ ayudan a matar a la bestia, los aborígenes agradecerán (el dragón es comida para mes) y los llevarán a la tribu.



Los dos nativos piden a los PJ que ayuden a llevar el animal. Conducen a los vampiros hasta un valle imperceptible a simple vista, donde está oculta su pequeña aldea. La misma es un conjunto desigual de chozas hechas de ramas y pieles gruesas. Ven un par de hombres yendo y viniendo con matas de rama y sogas. Sus rostros, curtidos por el crudo invierno y las malas experiencias, miran a los recién llegados con tristeza. Sonríen y saludan, forzosamente quizás, pero evidenciando una leve esperanza en sus ojos rasgados. Los dos cazadores con los que vinieron se meten en una de las chozas más grandes. En ella, unas mujeres ofrecen pieles calientes a los recién llegados y los miran largo tiempo, puesto que jamás habían visto a hombres blancos (¡por lo menos no unos tan blancos!...)

Se sientan todos alrededor de una hoguera en el centro de la estancia. En frente, hay un anciano que no habla, solo juega con huesos y piedritas de colores. Los dos hombres que trajeron a los PJ, son sus hijos.

-Bienvenidos a nuestra aldea, hombres blancos. Me llamo Aku -dice el más bajito de todos, hablando perfectamente el español. **-Somos Nieves rojas, ésta es nuestra tribu** - agrega.

En el fuego se está asando algo. Parece pollo o liebre. Aku les ofrece a cada uno un pedazo de carne.

-Es... ¿Cómo se dice en su idioma...? Ah...es "perro"-les confiesa el nieve roja.

-Tuvimos que comernos a nuestros propios animales caseros, pronto no habrá comida -asegura el otro nativo, acongojado. Si los PJ preguntan el motivo, Aku le dirá unas palabras a su padre y éste relatará los acontecimientos en dialecto aborígen.

Aku traducirá: *Antes de que el mal llegara a la aldea, éramos un pueblo feliz. Los niños corrían de acá para allá jugando libres. Los hombres cazaban y recolectaban alimentos sin problemas. Criábamos nuestros animales y había abundancia. Pero un día, llegaron desde muy lejos, una tribu de hombres extraños. No llevaban ropas gruesas y su piel era dura como la roca. No tuvimos problemas al principio. Ellos se asentaron a unos kilómetros, en las cuevas. Después sobrevino lo peor. Los animales de crianza empezaron a desaparecer. Nuestros hombres vieron a estas “cosas” merodear por las tierras cercanas. Se llevaron las cabras y después, a los niños. Si, los hijos de nuestros hijos. Por las noches, desaparecieron de sus camas y jamás volvimos a verlos. Mandé a mis guerreros a rescatarlos. Más ellos nunca regresaron...*

-Ahora entienden, imagino -dice Aku.

El viejo jefe tira las piedras sobre el fuego y éste se hace azul. Luego habla: **-Dicen las profecías, que unos seres pálidos traídos por la niebla del tiempo nos librarían de la pesadilla que mata nuestra tribu...**

Aku les dice que si aceptan ayudarlos, de buena gana serán recompensados con algo maravilloso, algo que nunca antes habían visto. *Objetos con magia nieve roja.*

Si los Pj aceptan las condiciones, Aku los guiará hasta el camino que lleva a las cuevas.

Si observan atentos... hay huellas visibles solamente para el ojo vampírico. Son rastros de animal, de lobo para ser precisos.

Las cuevas, a dos horas de camino, se hallan al noroeste de la aldea. La nieve hace imposible ver a muchos metros. Por suerte, los PJ llevan equipo adecuado.

A punto de arribar al lugar, ven a un hombre caminando hacia ellos. Lleva puesta una capucha de piel y va ayudándose con un callado de madera. Al verlos, apura el paso, lucha con el hielo.

-¡Eh!-les grita.

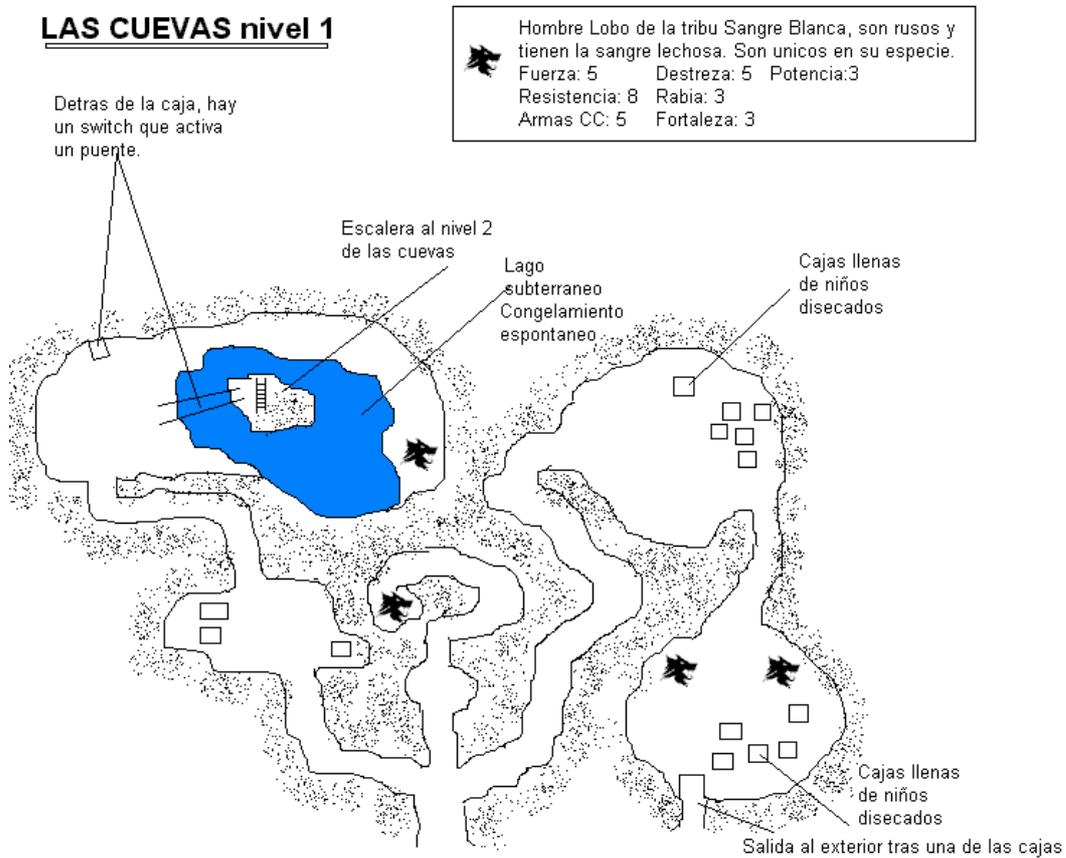
Al llegar hasta él, descubren que el tipo tiene heridas graves y no pasara mucho para que muera.

-¡No sigan en esa dirección, vuelvan por donde vinieron! ¡Ellos no son los mismos, son peorres, son... “los sangre blanca”...! Los seguí desde mi patria Rusia, pero no pensé que fuesen tan poderrosos, tan... -el hombre no logra mantenerse vivo y se queda mirando el vacío de la muerte.

Si revisan al extraño, descubren un tatuaje en el pecho. Son como tres arañazos, una tirada de sabiduría popular es suficiente para deducir que se trata del símbolo de un clan de *cazalobos* rusos. El hombre tiene consigo una bolsa con unas tiras de carne seca, algo de agua, unos guantes de refuerzo, una ballesta y tres proyectiles con punta de plata. También una navaja, sogá, yesca y pedernal.

Más adelante, ven más huellas y la entrada casi invisible de las cuevas...

LAS CUEVAS nivel 1

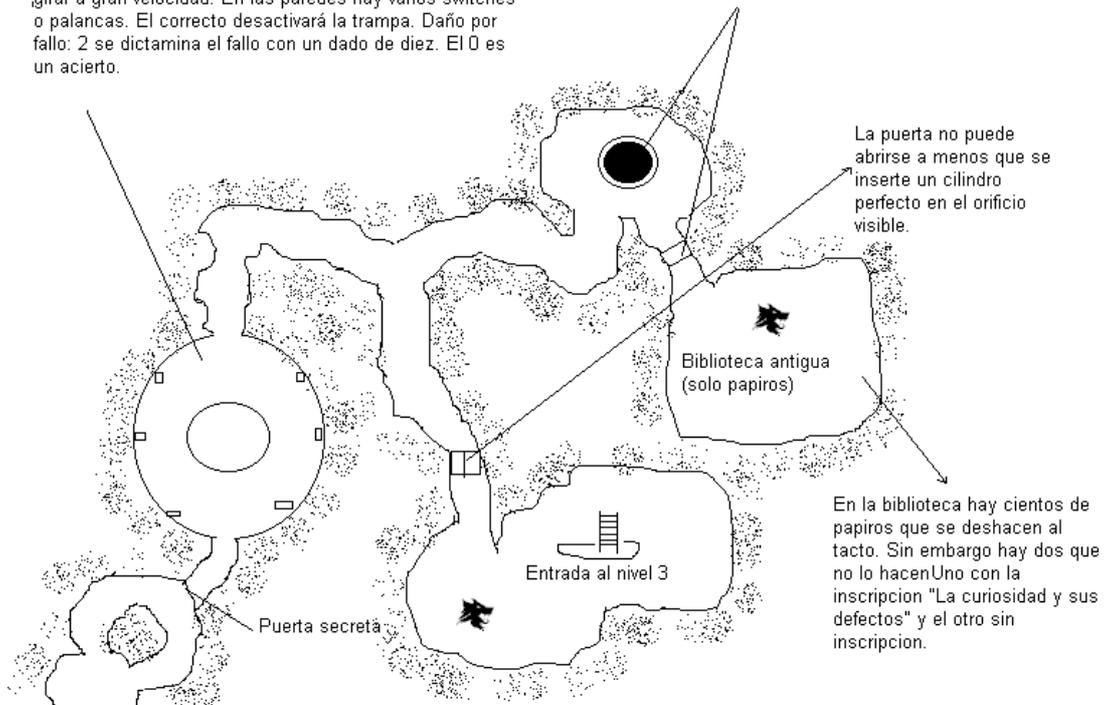


Nota: los hombres lobo de esta tribu tienen la sangre blanca. Si alguno de los PJ se “come” alguno de ellos, se convertirá en albino (Todo su cabello y los ojos se harán completamente blancos)

LAS CUEVAS nivel 2

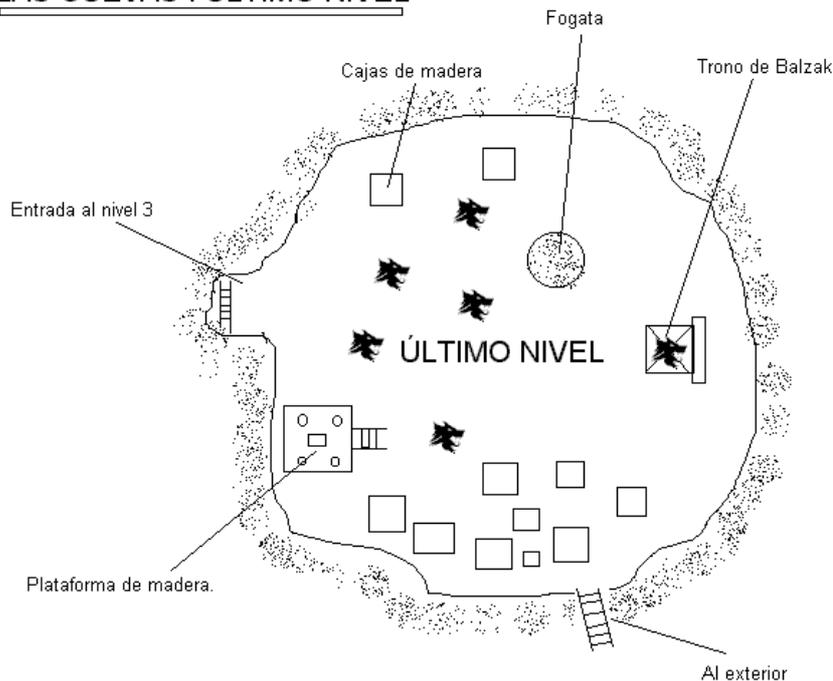
Trampa centrifuga. Al pisar la plataforma del medio, las puertas se cierran y la habitacion circular empezara a girar a gran velocidad. En las paredes hay varios switches o palancas. El correcto desactivará la trampa. Daño por fallo: 2 se dictamina el fallo con un dado de diez. El 0 es un acierto.

En el pozo sin fondo, hay una llave oculta a pocos metros (la forma de llegar es con una sogá) La llave abre la puerta de enfrente.



Nota: En la biblioteca, se mencionan dos papiros enrollados y conservados. Uno de ellos, el que tiene la inscripci3n en Ruso "*La curiosidad y sus defectos*", al sacarlo de la estantería donde descansa se activa una trampa. Ésta consiste en lanzas que salen gradualmente de agujeros en la pared. La desactivaci3n es la siguiente: en el hueco del pergamino falso hay una ranura, con una daga o cuchillo metido allí detendrá las lanzas. El otro pergamino esconde un cilindro de acero (*la llave para la puerta de nivel*)

LAS CUEVAS : ÚLTIMO NIVEL



Al llegar al último nivel ven una habitación cavernosa de varios metros de diámetro, con una hoguera en un costado, cajas de madera apiladas, una estructura de cinco metros de alto y un enorme trono. Los hombres lobo que están allí, atacarán sin preguntar. El lupino mayor, sin duda el jefe de la tribu, mira todo sin pestañear...

Si examinan las cajas descubrirán que tienen orificios del diámetro de un pulgar en varios lados. Dentro encontrarán a los niños de la tribu, vivos, embalados para ser enviados como mercadería hacia quién sabe dónde...quién sabe para qué...

De salir victoriosos contra los lobos, regresarán a la tribu de los Nieve roja. Los niños han sido rescatados y el jefe, muy agradecido, les otorga a los PJ unas extrañas piedras blancuzcas.

“Láncenlas contra cualquier humano y se congelará por lo que a él le parecerá una eternidad” (por quince minutos)

PNJ's

HOMBRE LOBO BALZAK

Nombre: Balzak

Edad aparente: 33 años

Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3 Atletismo 2

Carisma 2, Manipulacion2, Apariencia 2

Percepcion 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Trasfondos: ancestros 5, pura raza 2, aliados 1, parentela 2.

Impulso primario: 2

Meritos y defectos: corpulento, suerte, invulnerable.

Dones auspicio: Garras como Cuchillos, Sentir plata (percepción+impulso), Garras de Plata (daño agravado, gasta 1 pt de rabia por turno), Aplicar el Fuego de la Furia.

Dones raza: Salto de Liebre- (resistencia + Atletismo (dificultad 7).), Sentir lo Antinatural, Nombrar Espíritu, Roer.

Dones tribu: El Lobo en la Puerta, Sentido de la Presa (Percepción + Impulso. La dificultad será de 7 en entornos salvajes)

Rabia: 5

Pertenencias: un gran cuchillo de caza (fuerza+1)

Planos e historia: Max Chiaverano. Año 2000

Revisada (y re-jugada) en el año 2013.

Busca otras aventuras en: www.legadohereje.wordpress.com

Vampiro, Edad Oscura es propiedad de White Wolf