

CAMPOS DE SANGRE

MÓDULO RÁPIDO (NO OFICIAL) PARA
VAMPIRO: EDAD OSCURA

* DISEÑADO POR MAXIMILIANO CHIAVERANO *

La historia se desarrolla en las misteriosas tierras indómitas de la Inglaterra del siglo XIII. Los Pj se encuentran vagando por los caminos neblinosos muy alejados de cualquier ciudad. La noche es muy cerrada y el aire está frío y a punto de llover. A lo lejos, divisan una luz ténegra que les indica la probable existencia de vida.

A los lados, lo único que ven, son campos extensos donde los pastos llegan casi a la altura de un hombre.

De repente, una sombra cruza de un campo al otro, atravesando el camino por donde van, de derecha a izquierda. *(Por más que intenten identificarla, no lo logran).*

Si continúan hacia la luz, descubren que es una vieja taberna / hostería de dos pisos, de madera donde cuelga un cartel labrado con la inscripción: Luey (si alguno de los Pj sabe el idioma de los gitanos, sabrá que dice “Lobo”). Del interior salen voces, como murmullos y una luz débil ilumina la estancia. En la puerta ven un símbolo extraño. *(pueden hacer una tirada de Ocultismo para saber que se trata de una marca mágica para ahuyentar algún tipo de criatura)*

Al entrar, ven que, efectivamente la atmósfera del lugar es bastante lúgubre y pesada pues un par de candelabros no alcanza para iluminar todos los rincones. En la barra descansan dos hombres, aferrados a sus botellas de whiskey y en una mesa alejada, hay una muchacha con la cabeza entre los brazos, como si estuviera llorando, pero sin emitir sonido alguno.

Si intentan hablar con los hombres de la barra, uno solo dirá cosas sin sentido porque está borracho y el otro les pedirá que se vayan y lo dejen en paz. Insistir con las preguntas puede enojarlos e intentarán deshacerse de ustedes de manera violenta.

El tabernero les ofrecerá algo de tomar, pero si ellos quieren quedarse a dormir, se lo negará poniendo la excusa de que -no hay vacantes-

Si se acercan a la chica notarán que sus ropas están destrozadas y que se encuentra magullada por todo el cuerpo y ella les dirá:

-Alguien tiene que ayudar a mis padres, porque estos cobardes no quieren.

Entonces explica la razón: *“Hace unas horas, estábamos tranquilos en la cabaña, cuando escuchamos esos ruidos de afuera. Papá salió para ver y no volvió, mi hermano, mi mamá y yo nos quedamos esperando por horas pero el no regresó. Esa cosa que había afuera,*

entró a la casa, pero no pude verla bien porque las velas se apagaron y salí corriendo para acá. ¡Tienen que ayudarlos!”

La chica les dice que su granja está en el medio de un labrantío muy grande, justo en frente de la taberna. Que para llegar es necesario cruzar el campo.

Si los pjs la ayudan, la chica insistirá acompañarlos. *(De todas formas si no la quieren llevar, ella los seguirá de cerca por motivos que se explican más adelante)*

La única forma de llegar a la granja es por un sendero angosto (*medio metro*) donde tienen que caminar en fila. *(Si eligen franquear el campo por otro lado, sucederá la situación B)*

Situación A: (Por el sendero)

Van por el camino, en ese instante comienza a llover. La visibilidad se reduce y apenas logran ver unos metros adelante. Al llegar a la granja, básicamente una cabaña descuidada de madera y un corral para los animales, no escuchan mas que el golpeteo de la lluvia. Rodeando la casa, hallarán animales muertos, y en la pared trasera, cuatro flechas clavadas en la madera. La niña prefiere quedarse a esperar por miedo de entrar. Adentro hay luces. Las mesas y sillas han sido destrozadas y la sangre decora las paredes de toda la habitación. En uno de los extremos de la casa hay en el piso un boquete, hecho como si hubiesen arrancado salvajemente las maderas. Abajo está el sótano, del cual salen olores fétidos, nauseabundos. Si descienden, hallarán cuerpos descuartizados imposible de identificar. Si examinan el área, ven una puerta empotrada en la pared de tierra del fondo. Ésta conduce a las catacumbas. *(ver Catacumbas)*

Hay un segundo piso al cual se llega por una escalera con un par de peldaños rotos. La chimenea es la única fuente de luz en la estancia. Arriba hay un pasillo con cuatro habitaciones y una ventana al fondo. Si revisan las habitaciones no encontrarán mas que un cuarto de huéspedes, la habitación de los padres, un depósito y la alcoba de los niños. Una de las camas, la de la niña, está hecha, la otra no.

En la pared de la cabecera de la cama armada, hay un símbolo semejante al de la taberna pero pintado con sangre.

Al intentar salir de la casa, ven asombrados a la niña revolcándose en el barro bajo la densa lluvia. Sus extremidades empiezan a volverse locas y a cambiar de forma. Demasiado tarde caen en la cuenta que fueron emboscados por un licántropo. La lucha comienza en ese instante.

Si logran matar al hombre lobo, enfrentarán algo peor. La gente del lugar, decidió darle caza a la criatura maléfica o a las criaturas que rondan la noche. La turba, un grupo decidido de diez campesinos y sus mujeres armados de antorchas y herramientas de labranza.

Situación B: (Campo traviesa)

Deciden ir campo traviesa y llegar a la casa protegidos por los pastos altos. En el camino, uno de los pjs tropezará con un cadáver de días atrás, pero con signos de haber sido mutilado por alguna bestia. Por sus ropas, lo identifican como un gitano. Trae anillos de plata y oro.

Armado con una ballesta sin municiones. Si lo observan mejor, encontrarán un tatuaje en la frente *(con una exitosa tirada de ocultismo, sabrán que el hombre pertenece a una antigua orden gitana, cazadores de hombres lobo.)*

Comienza a llover. Algo se mueve entre los pastos, pero no logran ver quién o qué es. Si insisten en buscar al intruso, será inútil.
Llegarán sin problemas a la casa de la niña.

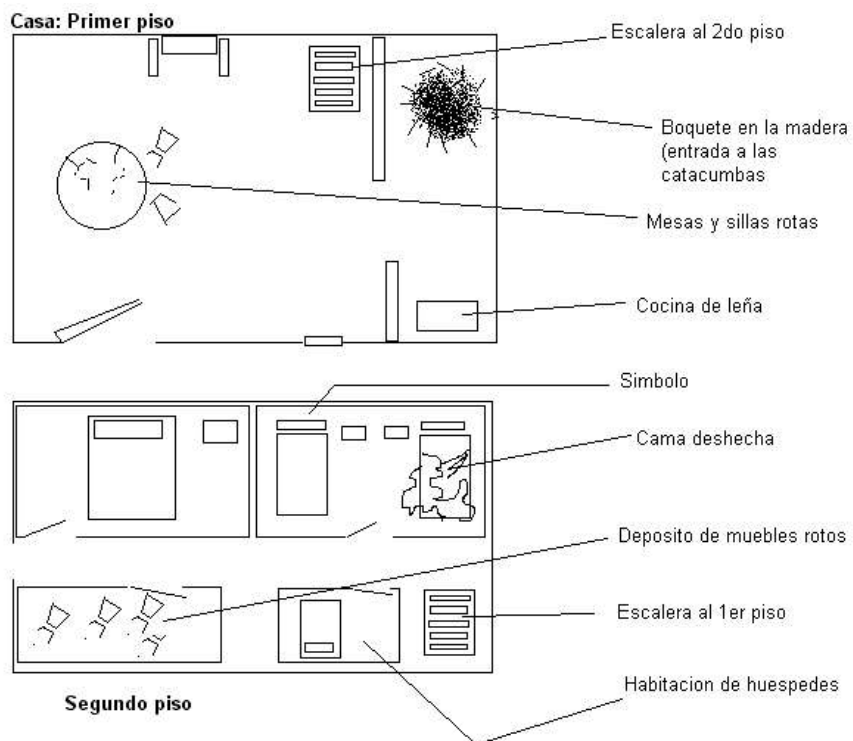
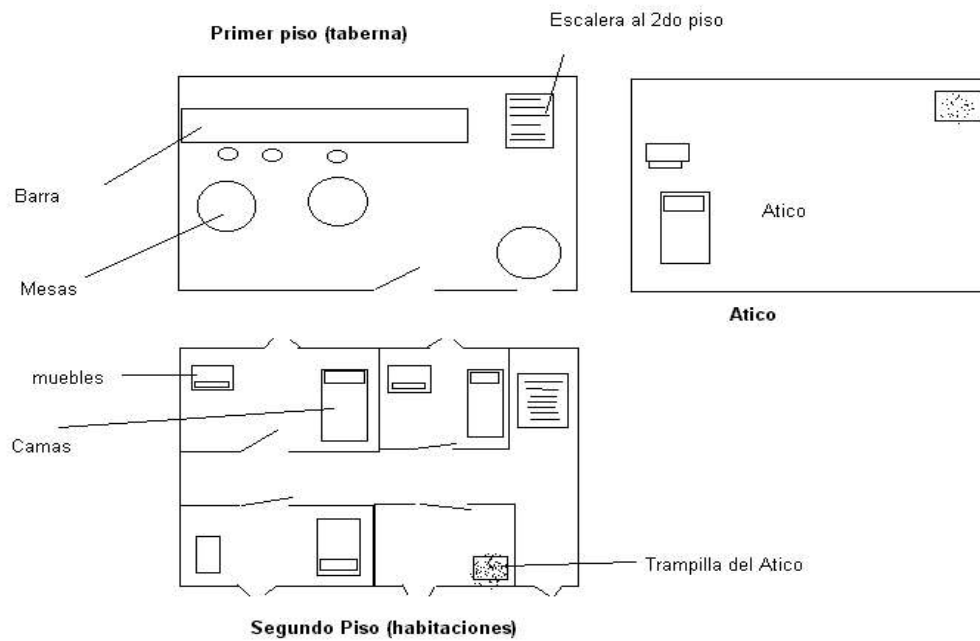
Catacumbas

La humedad es casi insoportable en el túnel. No hay oscuridad total porque cada cuatro metros cuelga de la pared una antorcha. El pasillo (donde cabe apenas una persona erguida) termina en una sala de piedra con varias columnas *(ver mapa sección A)* En las columnas hay inscripciones lupinas que tienen más de diez siglos, pero para un vampiro es imposible identificar los grabados. Mas adelante, hay otro corredor que conduce a una habitación de paso con el techo a gran altura. Si entran todos, las dos puertas (por la que venían y la de frente) se cerrarán herméticamente y desde unos agujeros en el techo, empieza a caer tierra. La única forma de desactivar la trampa es presionando los dos switches de los laterales al mismo tiempo. De no ser así, quedarán enterrados vivos para siempre. *(Ver mapa sección B)* Si pasan esta trampa llegarán a una bifurcación. A la derecha solo hay una habitación amplia con las paredes repletas de orificios donde descansan los restos de antiguos lobos *(Sección C)* El pasillo de la izquierda conduce a una habitación también con tumbas excavadas en la roca y un enorme sarcófago de piedra. Hay una puerta pero está cerrada con magia. La única forma de abrirla es con una palanca en el interior del sarcófago mismo. *(Sección D)* El pasillo que sigue es de roca y llega hasta una puerta arrimada. Al entrar, verán una inmensa sala con un monolito prismático en el medio, sosteniendo una esfera fosforescente con la garra de un lobo tallada en ella. Un guardia los atacará en el instante que entren.

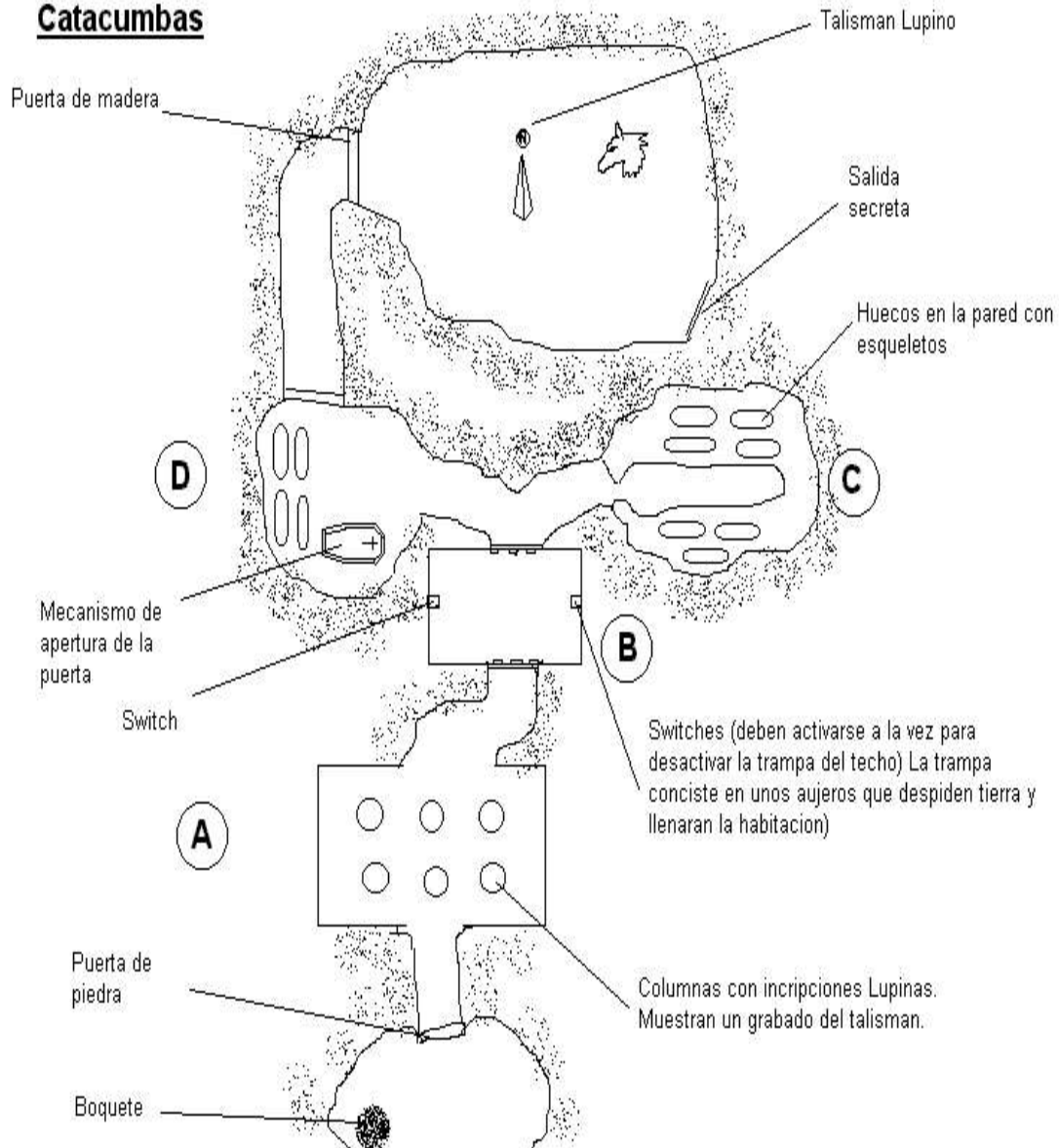
Si leen la inscripción del monolito dirá: *“Solo por los nuestros, para los nuestros”*. El talismán esférico tiene el poder de detectar cualquier hombre lobo en las cercanías. *(la esfera solo puede ser extraída del monolito con las garras de un lobo, sino, la magia que la protege pulverizará cualquier otra cosa)*

En el extremo SO existe una salida secreta hacia los campos.

MAPAS:



Catacumbas



Historia y mapas, creados por Maximiliano Chiaverano. Para el juego de rol “Vampiro, Edad Oscura” Año: 2000