

LOS JUEGOS DE LA MUERTE

MODULO ULTRA-RÁPIDO PARA
VAMPIRO: EDAD OSCURA

Esta no será una noche común para los no-muertos. Despiertan en medio de una especie de circo romano, cubierto de arena y rodeado de miles de personas que desde las gradas. El lugar es circular y con altas barreras de piedra sólida. Lo único que puede verse es una enorme puerta bajo lo que parece ser el palco principal. En dicho palco, sentado en un hermoso trono enjorjado hay un tipo grueso cubierto con la cabeza ahuecada de un toro muerto. En un momento levanta las manos y la multitud se aplaca. Va a decir algo.

-¡Bienvenidos! Señoras y señores, gente de los Cárpatos, de la lejana Prusia, de los helados continentes, del mar de los sargazos, sean bienvenidos una vez más a otra celebración de ¡los juegos de la muerte!-grita el cabeza de toro y la gente vitorea enardecida. -Hoy tenemos un grupo especial de criaturas que enfrentara las tres pruebas mortales, incluso para ellos, los “vampiros” .

(si los pj intentan llegar a Toro, serán detenidos por una barrera de energía)

-¡Que comiencen los juegos!-grita Toro.

Los aullidos de la gente quedan de repente apagados por el ruido de la puerta que se abre. La inmensa mole de madera se levanta y a los PJ les llega un espantoso aroma putrido desde su interior. Hay algo vivo, grande, feroz, armado y lo peor, muy hambriento. Lo ven salir con su maza en mano, abriendo una boca llena de dientes. Se trata de una especie de demonio.

El suelo tiembla, los vampiros preparan sus armas. La pelea debe comenzar.

Si alguno pasa hacia la cueva por donde salió el demonio, solo encontrara huesos humanos y carne podrida. El lugar es nada mas una celda de contención.

DEMONIO GRIMAX (*controlado mágicamente por el Rey Toro, que dicho sea de paso es un poderoso hechicero*) Mide unos cinco metros de altura, con alas de murciélago en su cabeza y armado con una maza de acero de varios kilos. No puede ser dominado mentalmente.

FUERZA: (10) CARISMA: (5) PERCEPCIÓN: (6)

DESTREZA: (5) MANIPULACIÓN: (1) INTELIGENCIA: (1)

RESISTENCIA: (10) APARIENCIA: (1) ASTUCIA: (6)

PELEA: (8)

ARMAS CC: (5)

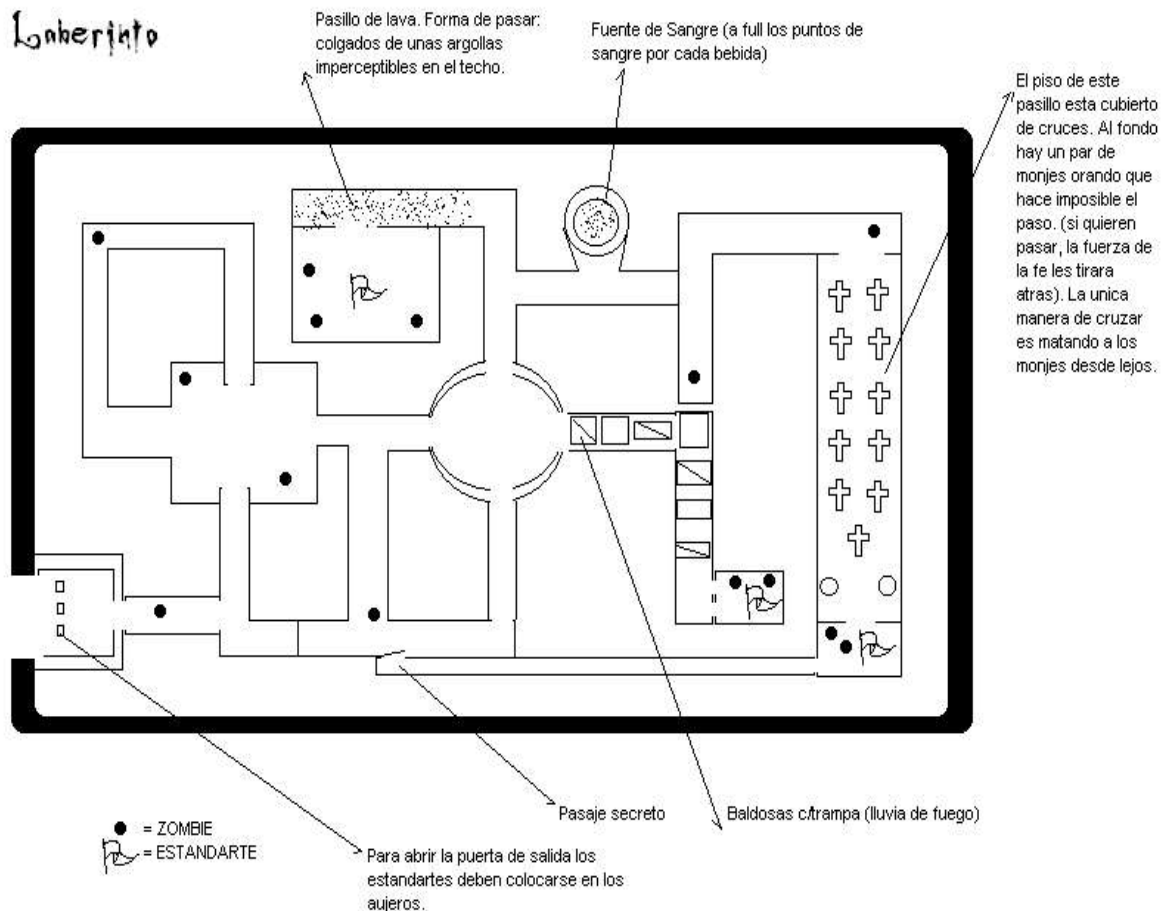
RESERVA DE SANGRE: (15)

SALUD: OK OK OK OK OK OK -2

Cuando matan al demonio, éste se deshace en cenizas y la gente empieza a batir las palmas.
-Muy impresionante, muy impresionante...-dice el rey Toro. –Ahora, veamos que tal les va en el siguiente juego... –alza las manos al cielo estrellado, y hace descender abruptamente una construcción laberíntica de la nada. De golpe, los vampiros se encuentran en medio de un laberinto plagado de trampas de las mismas dimensiones que la arena. No tiene techo, solo se apreciaba una superficie de liquido negro, como tinta o petróleo. A lo lejos, todavía se perciben los gritos de las personas. (cualquiera que intente pasar el techo, recibirá un choque de 1d6 de daño.)

Oyen la voz gruesa del rey que les comunica:

-El objetivo es simple, jugadores, encuentren los estandartes a lo largo del laberinto y abran la puerta de salida. Si hacen esto, abran conquistado los juegos... ¡suerte!-y se ríe, sabiendo los terribles peligros que oculta el lugar.



ZOMBIES: están diseminados por todo el laberinto, son muertos vivientes que merodean cuidando los estandartes. Son, ni mas ni menos, que aquellos que jamás sobrevivieron a los juegos.

FUERZA: (4)

DESTREZA: (2)

RESISTENCIA: (4)

CARISMA: (0)

MANIPULACIÓN: (0)

APARIENCIA: (0)

PERCEPCIÓN: (1)

INTELIGENCIA: (1)

ASTUCIA: (1)

PELEA: (3)

ARMAS CC: (4)

RESERVA DE SANGRE: (8)

SALUD: OK OK -2

Al vencer el laberinto, los transportan a las arenas nuevamente.

-Felicidades, han triunfado. Son los primeros en mil años -dice Toro de mala gana. Serán recompensados con estos obsequios.

Una fila de soldados se acerca con algo entre sus manos. Son capas negras.

-Estas capas mágicas otorgarán el poder de ocultarlos, mimetizándose con cualquier muro. (los turnos que quieran, mientras no se muevan).

Dicho esto, la gente los aplaude y el rey *Toro-hechicero* hace unos pases mágicos y el mundo alrededor cambia de forma. Los vampiros están en casa otra vez, con nuevos juguetes para probar y una nueva aventura que contar.

Historia y diseño de mapas: Maximiliano Chiaverano - 2001

Fuente: legadohereje.wordpress.com

Vampiro Edad Oscura (TM) es propiedad de White Wolf.