

LOBOS MARINOS

Los vampiros que vinieron del frío

Un resumen de los Vástagos nórdicos basado en "Lobos Marinos", un suplemento de WW para Edad Oscura.

Índice

1. Cultura nórdica.
2. Nuevas sendas.
3. Méritos y defectos.
4. Nuevos poderes.
5. Nuevas habilidades y transfondos.
6. Ambientación (o como putear a tus jugadores con tormentas y cosas por el estilo).

1. Cultura nórdica.

En general, todo el mundo tiene más o menos formada una idea sobre los nórdicos: bárbaros salvajes que se dedicaban al saqueo y el pillaje a lo largo y ancho de toda la Europa medieval. Absolutamente cierto, pero no por ello debemos olvidar otras cosas: estos "bárbaros", eran grandes exploradores, artesanos y los mejores comerciantes de todo el medievo, rivalizando con los árabes y en muchos casos extendiendo sus rutas comerciales (y saqueos, que de algún lado tenían que sacar las mercancías, digo yo) hasta lugares tan increíbles como la misma Constantinopla.

Por lo demás, no me meteré en explicar tópicos como el honor de los nórdicos y sus creencias religiosas (principalmente en Odín, Donar, mas conocido como Tor, y Freyr, así como en las Nornas, que tejen los destinos de hombres y dioses por igual, y el paraíso del Valhalla, donde los guerreros escogidos por Odín festejan esperando el honor de combatir en el Ragnarok, el Día Final), así que directamente explico algunas de las costumbres para resolver disputas entre nórdicos (¡Si, aunque no os lo creáis, hay alguna más que un buen hachazo!) y las formas y creencias más concretas de la sociedad vampírica.

Las formas de resolver un conflicto entre nórdicos son básicamente tres, aunque hay una cuarta para casos realmente dramáticos: en general, los things o consejos locales suelen encargarse de administrar justicia, pero en muchos casos los asuntos se resuelven de forma personal (aunque esto puede ser considerado ilegal en algunas zonas) mediante el holmgang, un duelo estrictamente regulado que se realiza en una zona delimitada muy pequeña y en el que el ofendido tiene derecho a dar el primer golpe, luego el ofensor y así hasta que uno queda incapacitado o muere (en la práctica, los golpes no pueden ser esquivados y suman +1 al daño por éxito en el ataque), cosa que suele suceder rápidamente ya que en muchos casos no se permitía llevar armadura, aunque el escudo estaba permitido, de hecho, la táctica básica consistía en parar con ellos los golpes hasta que eran destrozados (dales unos niveles de salud) y, entonces, corría la sangre... (musiquilla de tensión de fondo por favor...).

Otra forma de duelo es el einvig, en el que no hay restricción alguna y que, por supuesto, es a muerte (aquí lo de la armadura... iba según acordasen los implicados). Sin embargo, incluso entre guerreros, la forma más común de resolver una disputa es el weregild, un pago económico a la parte ofendida que generalmente es aceptado (sobre todo si el ofensor es un tipo que te saca cabeza y media o va montado en un drakkar con algunos amiguetes, vamos).

Por último cuando la parte ofendida lo único que busca es una venganza absoluta para un crimen atroz (como el asesinato de un padre...) hay una forma de obtener reparación al tiempo que se envía un contundente mensaje a los amigos y herederos del ofensor: el Aguila de Sangre. Básicamente, se trata de arrancar al enemigo caído varias de las costillas superiores para luego extraer sus pulmones y ponerlos a los lados del caído como si fueran alas. En juego, se tiran Des+Armas c.c. y Fue+Atletismo, tomando aquella con menos éxitos hasta llegar a nueve en una tirada extendida, teniendo en cuenta que cada tirada son 4 minutos. Por supuesto, esta atrocidad causará tiradas de Virtud para evitar perder camino excepto para algunos como la Via Diabolis o la Via Einherjar (descrita más adelante), suponiendo respecto de esta última que hay una buena razón que lo justifique. Las consecuencias para un vampiro que reciba el Aguila de Sangre son la pérdida de 5 niveles de salud no absorbibles de daño agravado y la pérdida de 5 ptos. de sangre (además de la humillación y peligro que supone no poder moverse ni cazar y acabar viendo la salida del sol, que es lo más probable como dicho Vástago no tenga un par de aliados para socorrerle cerca).

Respecto a la sociedad vampírica, una de las cosas que hay que señalar es la creencia de que los Vástagos son los guerreros escogidos por Odín para luchar en el Ragnarok y son venerados por ello (y ellos mismos lo consideran un honor, lo que los aleja mucho de los vampiros europeos, abrumados por las creencias cristianas de que son criaturas del demonio). Así, un Vástago podría llegar a una pequeña aldea, declarar su condición de no muerto y recibir protección y veneración por ello (aunque con el avance del cristianismo igual lo que te encuentras es un tipo con Fe Verdadera y unos cuantos conversos cargando hacia ti, así que ya sabéis, prudencia please, no le deis más opciones a vuestro master para putearos... humm, por cierto, si eres el master, enséñales esto a tus PJs con una lección práctica...J). Por otro lado, hay que distinguir dos tipos de Vástagos en el Norte, los jarls, que se comportan como reyes vikingos o simplemente habitan entre las comunidades (como los campeones de Odín que son, por supuesto), y los vargr o proscritos, que vagan alimentándose de viajeros y haciendo alguna incursión ocasional en asentamientos aislados.

Hay que destacar una costumbre de gran importancia entre los Vástagos del Norte, los Althing, una reunión de todos los vampiros que puedan acudir a la llamada para el consejo y donde se eligen hasta nueve jueces (uno por cada nueve Einherjar, nombre por el que se conoce a los vampiros del norte). Estos consejos tienen poder para declarar proscritos (lo que en la práctica equivale a declarar Cazas de Sangre) y exigir el pago de weregilds por crímenes cometidos. Además, cada nueve años es costumbre que los vampiros del lugar se reúnan para rendir culto conjuntamente en una celebración que dura nueve días y donde los Einherjar luchan entre sí y ofrecen sacrificios para honrar a los dioses.

Y con esto ya hay de sobra pa ambientar digo yo, aunque luego también he incluido un par de sistemas y sugerencias para resolver algunas cosas típicas en el lejano Norte como pueden ser la quema de un Hall (la típica vivienda nórdica donde con cierta asiduidad se intenta achicharrar al vampiro rival) y la navegación, así como ciertas notas sobre las estaciones y la caza, que cambian un poco respecto al resto de Europa.

2. Nuevas Sendas

Via Einherjar

(La de los guerreros nórdicos vamos).

10. Robar o hacer trampas.
9. No desafiar a un líder débil.
8. Mendigar o pedir ayuda de alguna otra forma.
7. No matar por razones de conciencia.
6. No jactarse ni propagar las historias de tus acciones.
5. Dedicarse a acaparar riquezas u otras acciones miserables.
4. Realizar un acto "cobarde", como fanfarronear de algo que luego no consigues realizar.
3. Mostrar miedo o indecisión frente al peligro.
2. Huir del peligro. Romper un juramento.
1. Echarse atrás en un reto o desafío.

Via Aesirgard

(Que viene a ser la Via Caelis de los nórdicos paganos).

10. No mostrar respeto a los dioses o a los hombres de piadosa sabiduría.
9. No manifestarse en contra de la cobardía, la traición, el deshonor...
8. Seguir motivaciones como la compasión, la gula o el miedo.
7. Robar, mentir o engañar a amigos o aliados.
6. Causar daño a personas pías o devotas (según los estándares vikingos).
5. Alimentarse de una persona devota sin su permiso.
4. Actos heréticos o blasfemos (profanar una imagen de Donar u Odín, apoyar la adoración al dios cristiano).
3. Permitir que un crimen o un acto de traición o deshonor quede sin castigo.
2. Cometer asesinato a escondidas o traicionar a unos aliados.
1. Ayudar a un demonio, troll, jotun (gigantes de hielo) u otro ser sobrenatural al servicio del mal.

3. Méritos y defectos

En primer lugar, hay una serie de méritos y defectos que no pegan para nada con un nórdico (por lo menos según WW, luego haya cada uno), así que están prohibidos para un PJ de por allí. Estos son: OLVIDADIZO, CONFUSIÓN, RANGO ECLESIASTICO (Sólo antes de la cristianización), CONTROL INSTITUCIONAL, DEFORMIDAD y REPELIDO POR EL AJO.

Por otro lado, hay unos cuantos méritos y defectos nuevos:

Experto en Proverbios (Merito, 2 Ptos.): -1 a la dificultad para aparentar sabiduría ante aquellos que respetan las viejas tradiciones y para recitar y componer sagas. Para usar los proverbios como consejos, tirar Inteligencia+Sagas (dif. 7) para recordar uno apropiado a la situación, aunque no tiene porque ser de utilidad (de hecho, si tiras de nuevo igual hasta encuentras uno que diga lo contrario que el anterior...).

Drakkar (Merito, 2 Ptos.): Bueno, me da que esto se explica por si solo, así que ya sabéis, este maravilloso barco para entre 24 y 48 tripulantes (no incluidos) por el módico precio de dos gratuitos (con la opción de saqueo-que-da-gusto incluida, por supuesto).

Knorr (Merito, 3 Ptos.): Ídem que el anterior pero para el comercio, con más carga, mejor aguante de tormentas y asuntillos marinos por el estilo, menos tripulación y menos opciones para saquear comunidades costeras en plan rápido.

Scutta (Merito, 1 Pto.): Barco para viajes cortos y que es mejor que no se aleje mucho de la costa (a ver que queráis por un triste pto. de mérito). Suele usarse como un pequeño yate o para la pesca, aunque en ocasiones también se usa para patrullar la costa o perseguir incursos.

Familia Vengativa (Merito, 3 Ptos.): Tienes una familia con unos malos humos de la leche y muy unida, así que si en algún momento tienes problemas puedes contar con todo su respaldo (+1 dado para Intimidar cuando trates con escandinavos). Nota: este mérito no te protege de los tuyos, así que si te llevas mal con algún familiar es tu problema.

Pagano/Cristiano Reconocido (Defecto, 4 Ptos.): En general, este defecto tiene como consecuencia el atraer hacia ti a todo aquel misionero o guerrero que quiere probar que su religión es la verdadera, con lo que más de una vez vas a tener que vértelas en un duelo con un bárbaro cristiano/ pagano que respalda su fe con un hacha, allá tú...

Fiereza Audaz (Merito, 2 Ptos.): Cuando entras en Röttschreck, tienes la opción de reaccionar agresivamente, entrando en frenesí, aunque si lo haces no podrás controlar la locura con ptos. de fuerza de voluntad.

Valkiria (Merito, 2 Ptos. obviamente, solo para personajes que sean mujeres): este mérito equipara a una mujer con los hombres en la sociedad escandinava, más que nada porque venció a varios importantes en la holmganga, lo que siempre implica cierta posición y respeto: +1 dado a la Reserva de Sociales al tratar con escandinavos.

Afinidad Lupina (Merito, 3/5/7 Ptos.): Este mérito se basa en que tu PJ ha realizado alguna hazaña memorable que ha llegado a oídos de los lupinos (por lo general Camadas de Fenris) o que los ha ayudado de alguna forma, así que los niveles de 5 y 7 ptos. requieren Fama 2 y 3 respectivamente. Resumiendo, por 3 ptos. conoces a un lupino, intercambiáis pequeños favores y os soportáis (y no te desmembrara en una mañana que estén aburridos, cosa que siempre es de agradecer), pero el grado de confianza va por la interpretación. Por 5 ptos., tienes un aliado lupino y su manada tolera vuestra relación mientras seas de alguna utilidad (procura no olvidar devolver los favores que te hagan). Y, finalmente, por 7 ptos., tienes algo de reputación entre todos los lupinos del Norte, que pueden concederte un tránsito seguro, y cuentas además con un aliado como en los niveles inferiores (Nota: este nivel del mérito requiere que tengas los poderes adecuados para respaldar la "gran hazaña" que realizaste para merecer semejante trato). Por cierto, los efectos de este mérito llegan hasta donde llegue tu fama y con una sola tribu de lupinos, así que sigue teniendo los ojos bien abiertos cuando viajes lejos de tu tierra...

Segunda Visión (Merito, 3 Ptos.): Con tiradas de Percepción+Ocultismo a dificultad 8 puedes ver a través de las ilusiones, incluidas las faéricas (con lo que ves a los Changelings y las quimeras y apariciones tal y como son: por cierto, ten cuidado con tu cordura cuando veas que el herrero del pueblo es un troll...).

Presciencia (Merito, 4 Ptos.): Eres un vidente. Para hacer uso de tu poder, debes gastar un pto. de Fuerza de Voluntad y tirar por tu Inteligencia a una dificultad entre 4 y 8 que eliges cuando compras el mérito, entonces puedes hacerle una pregunta al narrador para que te de información sobre que camino seguir a continuación. El narrador debería intentar darte una buena (y útil) respuesta según tus éxitos (un fracaso implica que el PJ ve algo terrible que, como todos los eventos futuros, no se puede evitar). Por otro lado, cada vez que recuperes ptos. de Fuerza de Voluntad, debes tirar Inteligencia a la dificultad anterior, por cada éxito, no recuperas un pto. de FV. Si fracasas la tirada, no solo no recuperas ningún pto. de FV sino que además pierdes uno adicional.

Enemistad Con Los Lupinos (Defecto, 4 Ptos.): Que hay que decir, los lupinos te tienen tirria y te odian (y persiguen) mas que al resto de vampiros, así que ten cuidado cuando viajes y prepárate a perder unos cuantos ghouls a manos de Parentelas.

Berserker Auténtico (Merito, 3 Ptos.): En resumen, eres el archiconocido bárbaro rabioso que no siente las heridas mientras carga directamente contra el enemigo: +2 dados a tu Fuerza y +1 a tu Resistencia, +3 niveles de salud de Magullado y tus penalizaciones por heridas se reducen en dos dados mientras estés berserker (no sufres impedimentos hasta llegar a Tullido). No puedes llevar armadura (te la arrancarás si la llevas) y no puedes pasar a este estado si estás en frenesí o en Röttschreck o en otra forma que no sea la humana. Además, llegar a este estado lleva cierto tiempo para hacer aflorar tu rabia interior: morder el borde de tu escudo, cortándote... Este estado dura una escena o hasta que el berserker este 3 o mas turnos sin combatir o realizar alguna actividad física.

Problemas Con La Ley (Defecto, 2 Ptos.): Este viene a ser el defecto que resume la existencia de un vargr, perseguido y temido allá donde valla, de todas formas, su alcance es local, por lo que una buena opción suele ser huir de la zona y no regresar en muchos años...

Sabio Runico (Merito, 5 Ptos.): Puedes aprender cualquier senda de magia Vulgar (hay una traducción de "Hechicero" incluida en la Biblioteca de Cartago) hasta tu nivel de Conocimiento de Runas, pero en lugar de gastar ptos. de FV, debes gastar Ptos. de Sangre para completar tus hechizos. Para realizar un hechizo, debes realizar complicados rituales que incluyen inscribir las runas... además, las sendas de Alquimia, Conjunción, Fuego Infernal, Invocación, Atadura, y Protección (material) te están vedadas, así como las sendas de Taumaturgia, que aun así puedes aprender de la forma habitual.

3. Nuevos poderes

Piel De Oso (Animalismo 2, Protean 4, 18 Px.): El einherjar es capaz de simular la piel del oso, obteniendo resistencia adicional y una apariencia terrible. Para usar este poder el vampiro tiene que estar en frenesí y gastar 1 pto. de Sangre: sus músculos se hinchan, le crece una gran cantidad de pelo, sus mandíbulas se hacen enormes y su piel se endurece considerablemente, dándole +2 a Fuerza y +2 a Resistencia (Nota: esta piel es tan gruesa que también protege contra el sol). El poder se mantiene mientras el personaje siga en frenesí.

Garras de Fenris (Fortaleza 2, Protean 2, 12 Px.): Como el nivel normal de Protean 2 solo que en este caso las garras son de unos 15 cm., hacen Fue+3 de agravado y pueden dañar sin problemas cosas que requieran hasta una reserva de Fuerza de 10.

Hibernación (Animalismo 4, Fortaleza 2, 18 Px.): Un vampiro que entre voluntariamente en letargo puede tirar Resistencia+Supervivencia a dificultad 8, pudiendo conservar tantos ptos. de sangre como éxitos conseguidos (hasta los que tuviese en el momento del letargo, por supuesto). Este poder no impide que la sangre pueda ser robada por medios taumaturgicos... simplemente es una forma de conservar la sangre que de otra forma sería consumida durante el letargo.

4. Nuevas habilidades y trasfondos

TECNICAS:

Sagas: sobre la habilidad de componer y recitar poesía épica en el tradicional estilo nórdico. Muchos nobles la usaban habitualmente, y los skaldos (vienen a ser los bardos nórdicos) eran maestros de este arte.

Construcción de barcos: está claro, desde su reparación hasta como construir un drakkar. Eso si, independientemente del valor en esta habilidad, si construyes un barco con madera podrida o algo así ten por seguro que por muchos éxitos que saques va a terminar hundiéndose.

CONOCIMIENTOS:

Leyes: Esta habilidad varia un poco de la normal y es de amplio uso entre los nórdicos, ya que incluye el conocer todas las formas de trato, legales... en el Norte. Esto incluye cosas como por ejemplo como actuar en un thing o como para presionar para recibir indemnizaciones...

Conocimiento de runas: Para los iniciados en este oscuro conocimiento, las runas solo son una forma de comunicarse, para los más sabios, los arcanos caracteres se traducen en magia, arte y control.

Navegación: Desde que sabes que materiales flotan en el mar hasta haber navegado hasta Groenlandia o Catay. Implica también el conocimiento de las rutas comerciales.

TRASFONDOS:

Fama: este trasfondo refleja la reputación que se ha labrado el personaje en el Norte (y solo allí) y funciona como la de La Mascarada a efectos de influencia, seducción...

5. Ambientación

Quema de halls: El suplemento de WW se extiende bastante sobre el asunto, personalmente lo resolvería de una forma un poco más sencilla: el asunto va de prender fuego a los aleros de la típica sala nórdica y situarse en las salidas para acabar con los confusos ocupantes según salen de uno en uno (para bloquear una puerta se requieren tres personas o dos crinos, que ganan automáticamente la iniciativa el primer turno, además, los que salen por la puerta no pueden esquivar). Lo demás resuélvelo según lo que quieran hacer los ocupantes: pueden intentar tirar un muro (uso la tabla de Reserva de Fuerza), apagar el fuego (Resistencia+Atletismo), atacar a través de los muros (dif. mínima 8)... todo esto metiendo presión con tiradas de Rötschreck por el fuego, daño por el creciente calor que hay en el interior del Hall y la correspondiente ración de humo.

Navegación y ahogamiento: esto es bastante simple: tiradas de Percepción+ Navegación para determinar tu situación, de Inteligencia+Nav. para seguir la ruta adecuada y Fuerza+Nav. para guiar el barco en condiciones difíciles. En el mar, la tripulación tiene mucho que decir, por lo que para muchas tiradas deberá usarse el atributo promedio* (2 o 3 generalmente) mas la técnica o conocimiento del capitán.

Respecto a las tormentas, para achicar el agua que SIEMPRE entra, Destreza*+Navegación, y una de Fue+Nav. para evitar las olas. Las olas producen un daño que no puede ser evitado por la tripulación y que puede llegar a hundir el barco. Tirar 3 dados contra la dificultad de la tormenta: con un fracaso el barco se hunde, con un fallo debe acercarse lo antes posible a la costa y ser reparado, los éxitos indican el grado de daños que ha sufrido el barco, con 3 estaría intacto.

Las dificultades de las tormentas son:

- 5 Temporal suave.
- 6 Mar encrespado y lluvias.
- 7 Vientos fuertes, gran oleaje.
- 8 Tormenta de verano (fuertes lluvias y vientos, mar embravecido).
- 9 Tormenta invernal (fuerte nevada o granizada, vientos huracanados).

(Nota: los Knorr reciben un -2 a la dificultad de las tormentas debido a que están especialmente preparados para soportarlas).

Otros posibles peligros son los bajos y rocas bajo la superficie (sobre todo cuando se viaja de noche), si se tiene visión nocturna (Protean 1...) no representan ningún problema, si no tirar Percepción+Navegación a dificultad 7 para evitar encallar (como de costumbre, con un fracaso el barco se hunde).

Respecto a las persecuciones entre barcos, el sistema es simple, según el tipo de barcos implicados, cada uno tira Percepción+Navegación si navegan a vela o Fuerza*+Navegación si usan los remos (los drakkars en general son los que mas los usan) hasta alcanzar el número de éxitos necesarios para huir o alcanzar a la presa, indicados más abajo:

- Barco mercante: 2 éxitos.
- Karfi, Knorr: 3 éxitos.
- Scutta, Drakkar: 5 éxitos

Aunque siempre queda la opción de intentar esconderse en alguno de los múltiples fiordos, entre la niebla... lo que puede intentar conseguirse con una tirada enfrentada de Astucia+Navegación contra la Percepción+Navegación del perseguidor.

Por último, una cuestión importante para la mayoría de los vampiros: ¿Y si caen al agua? Realmente no pueden morir ahogados, pero comenzaran a sufrir los efectos del frío extremo (ver manual básico) y si se sumergen cuando superen los 30 m de profundidad la presión acabará con ellos, causándoles la Muerte Definitiva (la Fortaleza solo retrasará lo inevitable).

Asentamientos: en muchas ocasiones los nórdicos se establecían allá donde iban (incluyo esto más que nada porque puede dar pie a una aventura), Para establecerse con éxito, debe tirarse Percepción+Supervivencia a dif. 8 (7 si se dedica una semana a investigar la zona). Los posibles resultados son:

- Fracaso: no supera el primer invierno.
- Fallo: no hay un lugar adecuado para el asentamiento, debe emplearse una semana más de búsqueda.
- 1 éxito: el asentamiento sobrevive pero la mitad de la población muere durante el invierno.
- 2 éxitos: bastante bien, solo mueren 1/3 de los habitantes en el invierno.
- 3 éxitos: toda la población sobrevive.

4+ éxitos: próspero, el asentamiento recibe un éxito automático en las posteriores tiradas de supervivencia (en la que se tira con Astucia+Senescal a dif. 8 el segundo invierno y 7 el tercero. A partir del cuarto, el asentamiento ya es fijo y no necesita tirar).

Estaciones: esto es algo a tener muy en cuenta en el Norte, los veranos tienen noches muy cortas en las que los vampiros apenas tienen tiempo para cazar, mientras que las largas noches invernales hacen que en algunos lugares los vampiros solo tengan que descansar 3 o 4 horas al día (de aquí surgen numerosos problemas, porque si al temperamento violento de los nórdicos le sumamos el hastio...).

El Altísimo: esto puede resultar útil para comprender la mentalidad de los vampiros nórdicos: el Altísimo es un antiguo matusalén al que la mayoría de los Vástagos (y mortales) consideraba Odín, el que les había elegido como sus campeones (y no ese Caín del que hablan los vampiros europeos). Tenía su reino en Uppsala, Suecia, pero fue destruido con la conversión del pueblo sueco al cristianismo. Actualmente se piensa que es probable que pereciera entre las llamas o que entrase en letargo, pero como siempre, hay otros rumores...

Por finnn..., ya está, espero que toda esta información haga gruñir de alegría a todos aquellos Gangrels y resto de Vástagos que siempre quisieron que su herencia nórdica fuese algo más que llamarse Erik.