

Vudú en los Pantanos

(Módulo Para Vampire)

INTRODUCCION

Esta partida está pensada para 3-4 vampiros con una cierta experiencia en la sociedad vampírica, aunque todavía tengan escaso poder. Si bien la aventura se encuentra enmarcada en los alrededores de Nueva Orleans, no es necesario poseer un conocimiento del interior de la ciudad (lo que significa que no hace falta poseer el Nueva Orleans by night). Aunque otra localización de juego sería algo complejo (se me ocurre que una partida en los pantanos de Florida puede parecerse bastante), eres muy libre de acomodarla a las necesidades de tu crónica.

INFORMACIÓN PARA EL DJ

Uno de los antiguos de la ciudad se está viendo obstaculizado por la creciente influencia entre los negros de un culto vudú afincado en los pantanos. Sus informes le comunican que dicho culto está dirigido por un sacerdote. Para deshacerse del culto, el antiguo ha pensado en controlar al sacerdote, para así poder dominar a los ocultistas y utilizarlos para sus fines.

El culto, como ya se ha dicho, tiene su base de operaciones en los pantanos, más concretamente en una plantación abandonada. Aunque la información del vampiro no es errónea, es incompleta, ya que quien de verdad controla la secta es una bruja que se encuentra unida al sacerdote.

PRIMEROS PASOS

Los PJs han recibido un mensaje en el que se les cita en un bar de la zona portuaria. El mensaje proviene del antiguo anteriormente mencionado (Si quieres, y se ajusta a tus necesidades, puede ser el sire de alguno de tus jugadores, o un vampiro que ya los haya contratado en anteriores ocasiones, etc ...)

El enviado del antiguo, un ghoul, les explicará en qué consiste la operación: los PJs deben traer hasta Nueva Orleans, ante su jefe, a un sacerdote que vive en una comunidad de negros a unas millas de la ciudad. Su amo lo quiere vivo, y no pagará ni un centavo si lo que le traen es un cadáver. Por supuesto, lo que puedan hacer con el resto de los miembros de la comunidad les tiene sin cuidado. Si los jugadores aceptan, les pagará

1000\$ por adelantado, y les dará las indicaciones exactas para llegar a la plantación.

LA PLANTACIÓN

A unas 30 millas, por una carretera polvorienta y sin apenas tráfico, se llega a la plantación D'Angelis, una gran finca abandonada ya hace tiempo. El pantano ha invadido la mayor parte de la misma, y una gran casa de estilo colonial se alza en un montículo rodeado de maleza.

En el momento de la llegada de

los jugadores, la casa estará vacía. Éste es el lugar donde viven los miembros del culto. Si los PJs lo registran, encontrarán un interior sucio, abandonado y con rastros evidentes de los sectarios. También verán cuencos con sangre, signos demoníacos, etc... y un mapa de los alrededores con un lugar marcado con una cruz. (Este lugar es una cabaña en el interior del pantano)

En el momento de la llegada de los PJs, los miembros del culto se encuentran reunidos celebrando un ri-



tual en una isla cercana. Si los jugadores han hecho la tontería de darse a conocer (entrar con el coche, etc), la bruja habrá tenido tiempo de prepararles alguna sorpresa.

EL RITUAL

Como se ha dicho, el ritual se celebra en una pequeña isla, separada de la orilla por un estrecho brazo de agua de unos 3 m. de ancho y medio metro de profundidad. Los sectarios (calcula tú el número) resultan ser un grupo de hombres y mujeres danzando alrededor de una hoguera, y están comandados por un hombre y una mujer totalmente desnudos (el sacerdote y la bruja).

En caso de follón, ambos huirán junto a un par de sectarios en unas barcas amarradas en una orilla de la isla.

PELEA EN LOS PANTANOS

Calcula el número de sectarios que lucharon en el grupo, en función del de los PJs. Los hombres estarán armados con cuchillos, porras y algún rifle, mientras que las mujeres y niños huirán asustados.

En cuanto se monte el follón, los dos sacerdotes escapan en una motora varada en una orilla (hay varias más) junto a un par de cultistas. Los sectarios están bajo el influjo de la bruja (si se les ha dado tiempo y ocasión). Puedes describir, por ejemplo, la siguiente escena:

"Veis como la mujer, totalmente desnuda, hace unos misteriosos símbolos con las manos, toma un cuchillo y degüella un carnero atado dentro del círculo. Con la sangre que sale a borbotones del cuello, llena un cuenco que pasa a los hombres, que beben de él mientras la sacerdotisa entona extraños cantos."

NOTA PARA EL DIRECTOR

Como ya ha quedado claro, este encuentro está ambientado en un pantano (agua estancada, vegetación espesa, podredumbre, etc.), con lo que ello conlleva en la vida animal; caimanes, serpientes, etc., que pueden ser utilizados por la bruja o actuar "por cuenta propia". Ten esto en cuenta en el caso de que algún jugador inepto caiga al agua, o cualquier otra circunstancia que se te ocurra.

PERSECUCION

No es muy probable, pero los jugadores pueden intentar perseguir a los brujos, ignorando a los demás miembros del culto. Si esto sucede, y toman una motora, ten en cuenta

que los jugadores no tienen conocimiento de los pantanos. De todos modos, puedes tener una magnífica escena de persecución.

Para la conducción de motoras, toma un básico de conducción + destreza dif 6 (+2 si no saben conducir motoras)

MOTORA

V. SEGURIDAD- 70 km/h
V. MAXIMA- 90 km/h
MANIOBRABILIDAD- 5

UNA CABAÑA EN EL PANTANO

Si los jugadores pierden a los sacerdotes, o no pueden siquiera seguirles, no les será muy difícil suponer que el punto marcado en el plano es un refugio.

En el lugar en cuestión se halla una cabaña construida en una orilla del pantano. Amarrada a un pequeño muelle, se encuentra la motora.

Dentro están los dos sacerdotes y los dos matones (a menos que estos últimos hayan caído en la persecución). Éstos estarán esperando a los jugadores con unos rifles. Asimismo, la bruja tiene pensada una pequeña "sorpresa".

¿UN LUPINO!

La bruja ha usado sus poderes, combinados con una serie de "chucherías (pelos del garou, etc.), para llamar y atar a esta bestia (no olvidemos que los hombres-lobo, al igual que los vampiros, tienen una parte bestial que puede ser dominada).

El lupino se encuentra en un estado similar al de dominación (o más adecuado al control que se puede ejercer) por medio de animalismo.

NOTA PARA EL DIRECTOR

No es necesario que el combate entre el lupino y los PJs sea a muerte (a menos de que tú lo creas necesario). Puedes considerar que el control de la sacerdotisa no es completo, y que si el hombre-lobo se ve en peligro, o los PJs rompen el dominio sobre el lupino, éste huirá. Esto te puede permitir múltiples variantes;

- a) el monstruo huye confuso,
- b) su odio hacia los cainitas es tan grande, que seguirá luchando aunque esté libre de influencias exteriores.
- c) se une a los jugadores para vengarse de quienes lo ataron.

¿FINAL?

En cuanto la bruja vea que la situación se complica, intentará escapar dejando en la estacada al sacerdote (déjala ir si quieres: puede convertirse en una PNJ interesante). Una vez que la bruja escape, y los dos matones caigan, el personaje al que se ha ido a buscar no opondrá ninguna resistencia.

Tras serle entregado el paquete, el antiguo pagará 5000\$ a cada uno de los PJs, así como la "gratitud eterna".

Eres muy libre de considerar esta partida como el comienzo de una crónica más larga en la que la sacerdotisa que escapó busque venganza con-



tra los PJs.

PNJ'S

MIEMBROS DEL CULTO

FU-4 / DES-3 / CON-3
CAR-2/ MAN-3/ APA-2
INT-2/ PER-3/ AST-2

| | |
|-------------|---|
| ARMA FUEGO | 3 |
| ARMA BLANCA | 3 |
| PELEA | 4 |
| ESQUIVAR | 2 |

Nota: Si los jugadores se han hecho notar, la bruja habra tenido tiempo de preparar algún conjuro o ritual (por ejemplo fortalecer sangre, etc....)

MATONES

Los dos tipos que huyen junto a los sacerdotes

FU-4 / DES-3 / CON-3
CAR-2/ MAN-3/ APA-2
INT-2/ PER-3/ AST-2

| | |
|-----------------|---|
| ARMAS FUEGO | 4 |
| ARMA BLANCA | 3 |
| PELEA | 4 |
| CONducir/MOTORA | 3 |
| ESQUIVAR | 3 |

LUPINO (como hombre-lobo)

FU- 5 / DES-5 / CON-4
CAR-2/ MAN-2/ APA-1
INT-3/ PER-5 / AST-3

| | |
|---------------|---|
| ESQUIVAR | 3 |
| ALERTA | 3 |
| PELEA(Garras) | 4 |
| SIGILO | 4 |
| CELERIDAD | 3 |
| POTENCIA | 2 |
| FORTALEZA | 3 |

Sólo le causan heridas agravantes la plata y los dientes y garras de vampiros

SACERDOTE

El pobre no interviene para nada, por lo que no hacen falta sus características. Si lo consideras necesario, improvisa sobre la marcha (esto es un juego narrativo y algo se te debería ocurrir. Nada de rayos por las orejas ni similares por favor-)

LA SACERDOTISA

FU-2 / DES-3 / CON-2
CAR-4/ MAN-5/ APA-5
INT-4/ PER-4 / AST-5

| | |
|--------------------|---|
| ALERTA | 4 |
| LIDERAZGO | 5 |
| OCULTISMO | 5 |
| ARMA BLANCA (Daga) | 3 |
| EMPATIA | 4 |
| MUSICA | 2 |

| | |
|------------|---|
| ALIADOS | 3 |
| CONTACTOS | 2 |
| REPUTACION | 4 |

| | |
|---------------------|---|
| ANIMALISMO | 3 |
| DOMINACION | 4 |
| CONTROL ATMOSFERICO | 3 |

RITUALES

DAR VIDA A PLANTAS (Ritual Nivel 5): Por medio de este ritual, es posible el animar las formas de vida vegetales. Esto no significa que estas te obedezcan, por lo que hace falta controlarlas. Tira Manipulación+Empatía Dificultad dependiendo del tamaño. Hierba dif: 4, Arbusto, 6, Arboles tamaño medio 6, etc....

CONTROLAR PLANTAS (Ritual Nivel 4): Manipulación+Carisma Dificultad 7 Con tres éxitos, la planta en cuestión, obedecerá las ordenes dadas. Este ritual sirve también para hablar con las plantas (en un nivel muy primario) aún estando inanimadas.

DAR POTENCIA SANGRE (Ritual Nivel 4) Los efectos de este ritual se pueden ver más arriba. Mediante un cuenco de sangre (mejor humana, je, je, je, y no veas si es de un vampiro) tras una serie de pases, etc ... da a los que los beben +1 Fortaleza y +1 Resistencia (Si la sangre es más potente -vampiro, lupino, etc.... los beneficios pueden ser mayores)

INFLUIR EN LA BESTIA (Ritual Nivel 5) Ver Cazadores Cazados pag. 91

OSCAR MURCIEGO

NO LO DEJES PARA MAÑANA... SERÁ TARDE
¡¡Te Lo Enseñamos TODO!!



Te preparamos
el ordenador
a la carta:

En el horario que tu quieras

Windows 3.11
Win'95
MS-Word
MS-Excel
Corel Draw
Lotus 123
Approach
WordPerfect

dBase
MS-DOS
Clipper
Fox-Pro
H. Graphics
QBasic
Access
C++



Macintosh =
Potencia,
Facilidad de uso,
compatibilidad
y rentabilidad



INFORMATICA

ARbit Informática

ALFONSO V. 4 - 1º - LEON TEL 23.74.40 - FAX 23.75.40

Y después del curso,
te regalamos las vacaciones.