

El vampiro en la llamada de Cthulhu

Esta interesante ayuda para contribuir a que la abundante sangre que corre en cualquier partida de Cthulhu sea aprovechada por alguien, tiene su origen en el artículo de Kevin Ross en Dragon magazine, nº 162, octubre de 1990.



Los vampiros que se describen a continuación no están sacados textualmente de ninguna obra literaria sino que las reglas que daremos reflejan tan sólo los aspectos del vampirismo más adecuados para su uso en un juego de rol, y en particular, están pensadas para recrear el ambiente de las numerosas películas de vampiros rodadas por Hammer Films en los años 50, 60 y 70, puesto que la mayoría de lectores estarán familiarizados con estos muertos vivientes del celuloide.

En este artículo nos ocuparemos de dos tipos de vampiros, el bisoño y relativamente poco poderoso vampiro menor y su más experimentado y peligroso colega, el vampiro mayor (o vampiro a secas). Los vampiros menores son relativamente débiles y sus tácticas reflejan su inexperiencia y su falta de finura. Al cabo de unos años, estas criaturas aumentan su poder y llegan a convertirse en vampiros mayores, pero con frecuencia su falta de sutileza levanta sospechas por lo que son perseguidos y destruidos antes de realizar la transición a vampiro mayor.

Cómo convertirse en un vampiro

La forma más obvia de convertirse en vampiro es ser mordido por uno de ellos. En algunas leyendas, el simple mordisco no basta para transmitir a la víctima

la maldición, aunque algún guardián perverso podría no dejar que sus jugadores sean conscientes de ello. Para que tenga lugar la transformación, el vampiro tiene que haber matado a su víctima chupándole toda la sangre. Acto seguido, y si no se toman las medidas oportunas, el cadáver se reanimará al cabo de una semana o dos (2D6 días a efectos del juego) en forma de vampiro menor, que se describe más adelante.

Otra forma de convertirse en vampiro es ser excomulgado por la iglesia a que se pertenezca. De esta forma, el cuerpo de la persona excomulgada no podrá descansar en paz hasta que se le vuelva a aceptar en el seno de la iglesia, y también en este caso el cadáver se reanimará a los pocos días del entierro, en forma de vampiro menor (Recuérdese que a un excomulgado ni se le pueden celebrar ritos funerarios ni enterrar en tierra consagrada).

El último método de convertirse en vampiro debería poner en movimiento automáticamente las facultades creativas de cualquier guardián de los arcanos de *La llamada de Cthulhu*, que se precie. Los cuerpos de los hombres y mujeres a los que se tiene por hechiceros se dice que se alzan después de la muerte para continuar con sus maléficos planes. Ni que decir tiene que estas criaturas también necesitan la sangre de los vivos para continuar su nefaria vida posterior. Ellos también empiezan como vampiros menores.

(...) Pocos lo saben, pero es un hecho demostrable, que la voluntad de un hechicero muerto tiene poder sobre su propio cuerpo, y puede levantarlo de su tumba para completar con él cualquier acción que dejara inacabada en vida. Y tales resurrecciones tienen lugar invariablemente para realizar actos malvados, y en detrimento de otros. El cuerpo será animado con mayor facilidad si todos sus miembros permanecen intactos, pero existen casos en los que la tremenda voluntad del hechicero ha conseguido levantar de entre los muertos su cuerpo hecho pedazos, y ha conseguido que estos pedazos sirvan a sus deseos, bien por separado o en una reunión temporal. Pero en todos los casos, tras completar la acción, el cuerpo vuelve a su estado anterior (...)

del Al Azif

Vulnerabilidades del vampiro

Los dos tipos de vampiro tienen una serie de debilidades en común, entre las cuales se encuentra su aversión al ajo, que les impide acercarse a menos de 1'80 m de una persona que lleve ajo en la mano o en alguna parte del cuerpo. El vampiro no sufre daño alguno a causa de la sustancia, pero le irrita de una manera similar a una reacción alérgica severa. Los vampiros



pueden sin embargo obligar a sus víctimas, mediante su mirada hipnótica, a deshacerse del ajo.

Ambos tipos sufren daño en contacto con objetos sagrados, en particular la cruz católica, la estrella de David o el agua bendita. La cruz o la estrella hacen 1D6 puntos de daño por contacto y además el vampiro intentará evitarlo a toda costa, manteniendo una distancia de unos 3 m entre él y el objeto en cuestión. Así como con el ajo, el vampiro puede intentar hipnotizar a la víctima para hacerle tirar el objeto. Una salpicadura de agua bendita causa 1D6 de daño. Estos elementos deberían formar parte del arsenal de todo buen cazador de vampiros.

Dos de los fenómenos más comunes de la naturaleza son mortales para el vampiro: la luz del día y el agua corriente. La inmersión en agua corriente (y debe ser inmersión completa, no basta con tirarle un cubo de agua) o la luz solar directa le causan 1 punto de daño por asalto, quedando destruido si se le reduce a 0 puntos de vida por dicha causa. Ninguno de los dos tipos de vampiros puede cruzar un río, arroyo o torrente ni aventurarse de día por el exterior por esta razón.

Obviamente, los cazadores de vampiros pueden (y deben) utilizar estas debilidades para limitar su movimiento. Acciones obvias son bloquear su camino con cruces, zonas embadurnadas con ajo o cursos de agua.

Ni los vampiros menores ni los mayores se reflejan en los espejos, ni en otras superficies brillantes, ni en la del agua. Ni uno ni otro tienen sombra. Extrapolando de estas propiedades puede deducirse que sus imágenes no pueden ser capturadas utilizando técnicas fotográficas normales (un personaje con la habilidad Fotografía puede hacer una tirada para ingeniárselas técnicamente y capturarlas, pero antes tiene que haber hecho al menos un intento infructuoso de fotografiar al vampiro con la técnica normal). Por el mismo motivo, la voz de un vampiro no puede grabarse por medios normales. Una y otra cosa limitan la capacidad de los vampiros para moverse entre los seres humanos y parecer humanos.

Un vampiro necesita descansar durante el día en un ataúd o cripta que contenga tierra de su país natal. Si no es así, pierde 1D6 puntos de vida cada día hasta perecer a menos que consiga descansar de nuevo sobre tierra de su país natal (que para abreviar, llamaremos suelo patrio a partir de ahora). Estas pérdidas sólo se recuperan después del descanso y de haber bebido sangre, y al ritmo de tantos puntos como los de CON extraídos (ver: alimentación). La recuperación continúa hasta que el

vampiro recupera sus puntos de vida originales. Este mismo deterioro tiene lugar si el vampiro no puede obtener su cuota de sangre habitual, perdiendo también 1D6 puntos de vida por día. Los puntos de POD (permanente) que el vampiro drena de su víctima se añaden a los del vampiro (pero no los de CON).

Un vampiro herido recupera todos los puntos de vida perdidos en combate en 24 horas siempre y cuando pueda reposar en suelo patrio como se ha descrito antes. Si resulta herido pero no es reducido a 0 puntos de vida, sigue siendo capaz de defenderse durante las horas diurnas, aunque sus únicos poderes sobrenaturales son entonces la mirada hipnótica y la telepatía con sus 'esclavos de sangre', de la que hablaremos más tarde (ver: víctimas del vampirismo). Por supuesto que también puede atacar físicamente. Si se ve reducido a 0 puntos de vida queda completamente indefenso y debe revertir a una forma fumígena o nebulosa pero en todo caso incorpórea, volviendo a su ataúd hasta regenerarse. Una vez dentro del ataúd su único recurso es llamar a sus esclavos de sangre o utilizar su mirada hipnótica para alejar a los cazadores de vampiros. De lo contrario es altamente vulnerable.

Una de las habilidades más terribles de ambos tipos de vampiros es el poder de hipnotizar a cualquiera con quien crucen la mirada, pudiéndolo hacer con una sola víctima a la que sean capaces de mirar a los ojos, y requiriendo una tirada de resistencia de su POD contra el de la víctima. Este tipo de ataques se resuelven al inicio del asalto y si el vampiro falla aún puede realizar otra acción (ataque, movimiento corto, etc.) al final de éste. La víctima puede intentar esquivar la mirada del vampiro para lo cual deberá tirar su PODx5 o menos en porcentaje cada vez que el vampiro haga un intento. Sin embargo ello proporciona un +10 a los ataques físicos de aquél. Si la víctima es incapaz de apartar la vista y el vampiro vence en la tirada de resistencia, la víctima queda hipnotizada, efecto que dura un número de asaltos igual al POD del vampiro, o hasta que se la moleste físicamente de alguna manera (sufriendo un impacto o siendo abofeteada vigorosamente pero no si es mordida por el vampiro). El efecto permite al vampiro dar órdenes a la víctima sin tener que hablar, pero no puede tratarse de órdenes que impliquen un comportamiento suicida aunque sí puede ordenarle que ataque a sus compañeros. El vampiro sólo puede controlar a una víctima a la vez y todo intento contra otra libera automáticamente a la primera. La mayoría de los vampiros utilizan esta técnica para obli-

gar a sus oponentes a bajar la guardia, especialmente si ésta incluye ajo u objetos sagrados.

El vampiro menor

Medios de destruirlo: el vampiro menor, como compensación a las vulnerabilidades antes descritas, sufre daño mínimo cuando es atacado con armas normales y no puede ser empalado con ellas. Sin embargo si recibe un impacto empalante en el pecho con un arma de madera como una estaca, un bastón afilado o similar es inmediatamente destruido. Igualmente si recibe un impacto empalante en la cabeza con un arma de hoja ancha como una espada, hacha de guerra, etc. es inmediatamente decapitado y destruido. Si no se utilizan las tablas de localización de impactos del suplemento *Cthulhu now* hay un 25% de probabilidad de acertar en el pecho y un 5% en la cabeza. Se puede permitir doblar dicha probabilidad si el investigador indica que apunta a esas localizaciones específicas. Los vampiros menores sufren daño normal pero no pueden ser empalados por armas mágicas o de plata. El fuego les afecta normalmente pero no les destruye de forma automática.

Para resumir los medios de destrucción: estaca de madera a través del corazón, exposición a la luz solar, inmersión en agua corriente, no poder descansar en suelo patrio y no poder alimentarse adecuadamente.

Cambios de forma: los vampiros menores sólo tienen una forma a la que cambiar. Se trata de la forma incorpórea de humo y la asumen de forma involuntaria cuando se ven reducidos a 0 puntos de vida. En esta forma pueden pasar por rendijas o aberturas muy estrechas para poder volver a su ataúd a descansar y regenerarse.

Alimentación: un vampiro menor debe beber sangre al menos 3 veces por semana, es decir, a días alternos. Un ataque certero drena 1D4 puntos de CON y de POD por asalto. Esta sangre puede extraerse tanto de personas como de animales pero esto último sólo se realiza en caso de extrema necesidad puesto que el vampiro prefiere la sangre humana. El vampiro menor intentará usualmente hipnotizar primero a su víctima y si esto falla utilizar la fuerza bruta para dejarla inconsciente o sumisa.

Comportamiento y tácticas: los vampiros menores pueden optar por beber sangre no humana, lo cual no está al alcance de los vampiros mayores. En la mayoría de los casos el vampiro menor se guía por deseos animales y es muy probable que cometa errores tontos en

su sanguinario afán. El resultado de la pérdida de humanidad de estos seres se refleja en su pérdida de APA, como queda ilustrado en la tabla de características de los vampiros mayores y menores. Sin embargo los menores no son totalmente estúpidos y a menudo escogen como víctimas a mujeres y niños para asegurarse de que no opondrán excesiva resistencia. Es muy probable que creen nuevos vampiros a causa de su inexperiencia, mientras que un vampiro mayor sólo lo hará cuando lo desee, y además su probabilidad de controlar a las víctimas es mucho menor; como se discutirá más adelante. Por supuesto que normalmente no crean otros vampiros voluntariamente puesto que llama mucho la atención y 'satura el mercado', de manera que si un vampiro menor crea inadvertidamente a otro puede intentar más tarde destruirlo para eliminar competencia.

Habilidades: en general las habilidades del vampiro menor son las mismas que las que tenía en vida, y con el paso del tiempo va aumentando en las áreas de agilidad (Tregar, Esquivar y Saltar), discreción (Ocultarse, Discreción), y percepción (Escuchar, Psicología, Descubrir, Seguir rastros). Durante la etapa como vampiro menor las habilidades de las áreas de manipulación, comunicación y conocimientos (ésta última

algo menos) permanecen relativamente constantes. Tampoco estaría mal penalizar ligeramente el área de comunicación debido a la pérdida de APA ("¿No os parece un poco raro ese tipo? ¡Está tan pálido!). En combate los vampiros menores atacan siguiendo lo descrito en las reglas de *La llamada de Cthulhu*, página 120.

La transición: se suman las características FUE, CON, INT, POD y DES que tenía el vampiro en vida y se resta el total de 100. La cifra resultante es el número de meses que deben transcurrir hasta que se transforme en un vampiro mayor.

El vampiro mayor

Medios de destruirlo: a diferencia de lo descrito anteriormente, los vampiros mayores no sufren daño alguno si se les ataca con armas normales (con la excepción de impactos empalantes en el pecho con armas de madera). Sufren daño mínimo y no se les puede empalar con armas mágicas o de plata.

Para resumir los medios de destrucción: exposición a la luz solar, inmersión en agua corriente, no poder descansar en suelo patrio, no poder alimentarse adecuadamente, estaca de madera a través del corazón sumada a

incineración, decapitación o exposición a la luz diurna o al agua corriente (la estaca meramente mantiene al vampiro inmóvil, lo descompone hasta los huesos y lo deja completamente inerte mientras que no sea extraída).

Cambios de forma y capacidad de convocatoria: la forma gaseosa incorpórea antes discutida es obligatoria cuando el vampiro se ve reducido a 0 puntos de vida por medios no fatales, pero también la puede adoptar a voluntad. Por otra parte el vampiro mayor puede adoptar la forma de un lobo o de un murciélago grande, proceso que en ambos casos requiere un asalto, y durante el cual no puede utilizar su mirada hipnótica aunque retiene sus otras inmunidades y vulnerabilidades. En forma de humo el vampiro es inmune a todo daño a excepción de armas y ataques mágicos hasta que vuelve a cambiar de forma. En forma humana o animal puede convocar a cada uno de los siguientes tipos de criatura una vez cada periodo de 24 horas: 2D6 murciélagos grandes, 2D6 manadas de ratas o 1D3 lobos. Estas criaturas sólo aparecerán si viven en la zona, por lo que los murciélagos y las ratas serán mucho más accesibles que los lobos en la mayoría de los casos. Llegarán al cabo de 3D6 asaltos y huirán si se les causa un 50% de bajas.

SOMOS ESPECIALISTAS EN COMICS Y JUEGOS DE ROL

DOS TIENDAS AL SERVICIO DE LA AFICION

RECIBIMOS, TODAS LAS SEMANAS, DIRECTAMENTE DE ESTADOS UNIDOS,
LAS ULTIMAS NOVEDADES EN JUEGOS DE ROL Y FIGURAS

EL MEJOR SISTEMA DE VENTA POR CORREO.
ENVIOS PERFECTAMENTE PROTEGIDOS
TODO LO QUE QUIERAS EN COMICS.

JUEGOS DE:
TSR
CHAOSIUM
GDW
FASA
GAMES WORKSHOP
ICE
AVALON HILL
Y UN LARGO ETC.

FIGURAS DE:
CITADEL
MARAUDER
MITHRIL
GRENADIER
RAL PARTHA
GDW LEAD
MEJORES MARCAS DEL MERCADO
RECHAZAMOS MEDIANIAS



c/ Hermosillas 143
Teléf. 256 04 69
28028 MADRID

c/ Cruz 37 (a 100 m de Sol)
Teléf. 532 47 14
28012 MADRID



Alimentación: el vampiro mayor es capaz de controlar su sed de sangre puesto que solo necesita alimentarse una vez por semana pero bajo ningún concepto beberá sangre que no sea humana. Como quiera que extrae 1D6+1 puntos de POD y 1D6+1 puntos de CON de la víctima por asalto debe tener cuidado y controlarse para no crear nuevos vampiros cada vez que se alimenta. Este efecto de drenaje paulatino hace que el vampiro mayor sea más capaz de controlar a sus víctimas (ver más adelante) y realizar visitas más frecuentes a esos infortunados. La alimentación del vampiro se hace más fácil si hipnotiza a sus víctimas o en último extremo las reduce por la fuerza.

Comportamientos y tácticas: dado que tiene un mayor control sobre su sed de sangre, el vampiro mayor es un oponente más sutil que el menor. Con raras excepciones es infinitamente más refinado y de apariencia más cuidada que el otro y sin lugar a dudas más atractivo y carismático, comportamiento que queda ilustrado en su aumento de APA. Como las criaturas menores, rehusa convertir a sus víctimas en nuevos vampiros y si lo hace probablemente sea por alguna perversa forma de venganza contra una víctima; en todo caso el vampiro acabará por hacer que uno de sus sirvientes no vampíricos o de sus víctimas destruyan al infortunado. Aquellos a los que el vampiro mayor infecta inadvertidamente con el vampirismo también suelen ser víctimas de sus sirvientes.

Pocos oponentes son más peligrosos que el vampiro mayor. Si teme estar a punto de ser descubierto creará varios nuevos vampiros antes de escapar a lugares más seguros, de manera que no sólo plantea nuevas amenazas para sus perseguidores sino que además planta semillas que pueden crecer hasta convertirse en una poderosa alianza así, como en una amarga forma de venganza.

Habilidades: por regla general la mayoría de las habilidades del área de agilidad deberían al menos doblarse en relación con su valor normal, para reflejar la habilidad del vampiro mayor en escalar, dar saltos fantásticos y realizar otras hazañas semejantes. Ello no se extiende a habilidades como Nadar y Manejo de botes por razones obvias. Las áreas de discreción y percepción también deberían doblarse y la de conocimientos aumentar considerablemente debido al punto adicional de EDU que recibe por cada 10 años de 'vida' vampírica (además, por cada punto de EDU dispone de 15 puntos para aumentar habilidades). Un vampiro mayor puede ser aún débil en las áreas de manipulación y comunicación y en general solo habrá au-



mentado 1 ó 2 formas de ataque aparte del cuerpo a cuerpo. Los vampiros mayores atacan como los menores pero con un +15 a todas las formas de ataque físico.

Características de los vampiros menores y mayores

Característica

Vivo Vampiro Media Vampiro Media
menor mayor
FUE 3D6 3D6+1D6 14 (3D6+1D6)x2
28
CON 3D6 3D6+1D6 14 (3D6+1D6)x2
28
TAM 2D6+6 2D6+6 13 2D6+6 13
INT 2D6+6 2D6+6 13 2D6+6 13
POD 3D6 3D6 10-11 3D6x2 21
DES 3D6 3D6 10-11 3D6x1'5 16
APA 3D6 3D6-3 8-9 3D6-1D3+1D6
12-13
PV(media) 12 - 14 - 21

Las víctimas del vampirismo

Como vimos anteriormente, un vampiro puede crear un nuevo vampiro drenando completamente de sangre a una víctima. Ahora bien, si el vampiro tiene suerte o es muy cuidadoso puede convertir a una de sus víctimas en un esclavo de su voluntad, como si estuviera permanentemente bajo el control de su mirada hipnótica.

Por tal razón, hay que llevar cuidadosamente la cuenta de las pérdidas de CON y de POD de cada una de las víctimas de un vampiro. Cuando un vampiro reduce a una de sus víctimas ya sea mediante la mirada o la fuerza bruta, a continuación la muerde. El guardián debe tirar entonces el dado correspondiente (1D4 para el menor y 1D6+1 para el mayor) cada asalto y restar el resultado de la CON y el POD de la víctima. Como ya se ha dicho, la mayoría de los vampiros no intentarán drenar totalmente a sus víctimas y concretamente los menores sólo requieren 1D3 asaltos para alimentarse por completo, dependiendo del tamaño de la víctima. Los mayores deben reprimirse más para no esparcir demasiado la enfermedad, por lo que usualmente les basta con 1D2 asaltos. Si la CON o el POD de la víctima llegan a 0 debido a este ataque, la víctima muere y se convierte al cabo de unos días en un vampiro menor. Si un vampiro de cualquiera de los dos tipos absorbe más de la mitad del POD original de la víctima y ésta no muere, se convierte en esclava de sangre de ese vampiro. Las pérdidas se recuperan (ésta es una excepción a las reglas sobre características y no se aplica a otras cir-

cunstancias) al ritmo de 1 punto de POD y otro de CON por día, o bien 1D3+1 por día si se hace reposo absoluto. El descenso en características afecta a las tiradas de Suerte y, lo que es más grave, a los puntos de vida.

Un esclavo de sangre se mantiene en contacto mental con su amo a todas horas. El contacto sólo permite enviar mensajes entre los dos, y no sensaciones visuales o auditivas. La víctima cumplirá cualquier orden que le de el vampiro mientras no sea de características suicidas, igual que en el caso de la mirada hipnótica, pero su efecto es permanente y el vampiro puede utilizarlo durante el día, usualmente para ayudarlo en caso de que alguien haya encontrado su lugar de reposo. Este contacto sólo puede romperse si se destruye al vampiro y es efectivo a cualquier distancia.

Una víctima que ha muerto por drenaje de sangre de un vampiro (por quedar reducida a CON o POD 0) retorna al cabo de 2D6 días en forma de vampiro menor, pero en este caso no se encuentra bajo el control del vampiro que la atacó. Hay métodos de evitarlo, el más conocido de los cuales es atravesarle el corazón con una estaca de madera antes de que resucite. Otro método eficaz sería incinerar el cadáver si aún no ha resucitado como vampiro. Métodos más sutiles, como vigiliás de oración y el uso de objetos sagrados o de ajo podrían ser de utilidad, siempre a discreción del guardián, pero no se recomiendan. La exterminación de vampiros debería ser un asunto sucio y más bien macabro.

Los vampiros y la COR

Los diversos aspectos del vampirismo pueden afectar seriamente la COR de quien los presencie. Ver a un vampiro menor sabiendo lo que es tiene un coste de 0/1D6 puntos y ver a un vampiro mayor en idénticas condiciones, 1/1D8. Si en uno u otro caso la persona conoció en vida al vampiro se suma 1/1D4 a la tirada anterior (que queda como sigue: 1/1D6+1D4 para el vampiro menor, 2/1D8+1D4 para el vampiro mayor). Ser mordido por un vampiro de cualquier tipo cuesta 1/1D4 puntos de COR. Ver a un vampiro alimentándose de un ser humano cuesta 0/1D3.

Ayudar a clavar una estaca a un vampiro que aún no ha resucitado también requiere una tirada de COR, 1/1D4, y si se falla no se puede seguir participando en la operación además de la pérdida de COR, teniendo que pasar al menos 1D10x5 minutos antes de reunir suficientes redaños como para intentarlo de nuevo. En ese momento hay que tirar COR de nuevo, esta vez sin pérdida al-

guna. Si se consigue la tirada, el individuo puede reemprender la tarea, pero si se falla deberá aguardar 1D10x5 minutos más y así sucesivamente hasta que consiga la tirada, o bien otro de sus compañeros consiga utilizar la estaca, ¡o bien el nuevo vampiro resucite!

Clavarle la estaca a un vampiro que ya ha resucitado (de cualquier tipo) requiere también una tirada de COR, 0/1, pero si se falla, el personaje puede seguir intentándolo. Si el vampiro a quien se intenta clavar la estaca era conocido en vida del personaje, la tirada a realizar ser 1/1D6 y si la falla el personaje deberá aguardar 1D10x5 minutos para calmarse y volver a tirar COR como anteriormente se ha descrito, pero esta vez con una pérdida de 0/1 puntos de COR por cada intento fallido de reunir fuerzas.

Presenciar la desintegración de un vampiro debido a los métodos más usuales cuesta 0/1D3 puntos de COR.

Por otra parte, la destrucción de un vampiro menor aporta 2D4 puntos de COR a cada uno de los que tomen parte en la hazaña, mientras que en el caso de un vampiro mayor la recompensa son 2D6 puntos. El guardián puede otorgar también, si lo desea, 1 punto adicional de COR por cada esclavo de sangre que quede libre con la muerte de un vampiro.

Los vampiros en las campañas

Cuando se utilicen vampiros en las campañas de *La llamada de Cthulhu* hay que tener en cuenta que las reglas que hemos dado hasta ahora no tienen por qué ser inamovibles. El guardián puede y debe jugar con ellas hasta crear algunos vampiros únicos a encontrar, además de los normales. Imaginémonos un vampiro que sea inmune a los métodos detallados antes (luz del día, objetos sagrados, agua corriente, etc.) hasta la noche en que debe alimentarse en cuyo momento se convierte en una especie de bestial licántropo vampiro. O imaginémonos a un vampiro ateo inmune al agua bendita y a los símbolos sagrados, pero con el resto de debilidades antes descritas. O quizá un vampiro a quien no afecte la luz solar y sin poderes especiales durante el día, pero que en todos los demás aspectos sea como lo descrito. Utilizando este artículo como guía, las posibilidades son virtualmente infinitas.

Una de las tareas más importantes del cazador de vampiros es abrirse paso por entre todos los mitos y leyendas que rodean a estas criaturas y encontrar sus auténticas debilidades. La mayor parte de los métodos para destruir vampiros están al alcance de cualquiera que tenga

un 15% o más en Ciencias ocultas, mientras que los temas más profundos (como el hecho de que no basta con clavarle una estaca a un vampiro mayor) requieren disponer al menos de un 30% en Ciencias ocultas. Los métodos de mantener alejados a los vampiros (el ajo, la cruz, etc.) los conoce cualquiera que tenga más de un 5% en esa misma habilidad. Todo esto puede parecer poco pero recordemos que los habitantes de la década de los 90 tenemos 60 años de cine de vampiros que nos han enseñado mucho acerca de la 'ecología' de estos seres, mientras que en la década de los 20 las fuentes de información eran solamente escritas. Los guardianes que organicen campañas ambientadas en la época actual pueden rebajar las cifras antes citadas en un 5% para reflejar la educación de los investigadores en los temas vampíricos vía el cine. La mayoría de esta información puede hallarse en una biblioteca con un par de horas de búsqueda y unas cuantas tiradas de Buscar libros.

Debería quedar claro que los vampiros precisan cambiar de aires de vez en cuando para evitar sospechas. A veces se ven obligados a huir porque ya las han despertado, y en ese caso siempre disponen de algún tipo de esclavo humano o contacto que se ocupa de organizar los viajes, lo cual es especialmente importante en viajes que lleven implicado el cruzar mares. Suele tratarse siempre de víctimas del drenaje de POD, a quienes se ha prometido el estatus de vampiro a cambio de su ayuda. Estos esclavos suelen transportar a menudo varios ataúdes para sus amos puesto que estos monstruos acostumbra a tener varios esparcidos por diversos lugares, por motivos de seguridad principalmente.

Una nota final: cuando un vampiro se enzarce en una refriega con los personajes el guardián debería (si es posible) procurar dejarlos inconscientes en lugar de matarlos, para luego morderles. Si entra dentro de los planes del guardián, debería tratar de convertir a uno de los personajes (o al menos a un PNJ importante o poderoso) en un esclavo del vampiro, lo cual puede implicar hacer alguna trampa con las tiradas de absorción de sangre (puesto que no quedaría bien que el personaje se muriera sin más). Así los demás personajes tienen un motivo más para cargarse al vampiro, que es liberar a su compañero de la esclavitud vampírica. También puede ocurrir que si el vampiro mata a uno de los investigadores el resto del grupo tenga que enfrentarse a su antiguo compañero además de al vampiro original. ¡Imaginémonos la escena en que los investigadores tengan que clavarle la estaca a su antiguo colega!

LA LLAMADA DE CTHULHU

Al caer la noche

Este módulo de la Llamada de Cthulhu para Guardián y un jugador retoma el hilo de otro artículo aparecido en estas páginas, concretamente en el LIDER 21. Los vampiros vuelven a rondar el opresivo ambiente de este juego de investigación terrorífica. Si te gusta el plasma y tienes algún desafortunado PJ cerca de ti, invítale a entrar en la casa del horror.

por Pedro Arnal Puente

Esta es una aventura de *La llamada de Cthulhu* para un Guardián de los Arcanos con muchos recursos escénicos y un aguerrido investigador. Es necesario el uso de las reglas para vampiros aparecidas en el número 162 de *Dragon* y traducidas en LIDER 21. Es recomendable también que el jugador sea algo experto y que el personaje esté relacionado con alguna universidad o trabajo en ella.

El Guardián debe usar todos los recursos escénicos de que pueda disponer para tejer alrededor del escenario una oscura red de miedo que mantenga al jugador alerta hasta del más mínimo cambio en su entorno, usando la tensión como elemento principal de la historia. Luz/oscuridad y efectos de sonido son especialmente efectivos para volver locos simultáneamente al PJ y al jugador. Si como dijo un hombre sabio (hola, hombre sabio), una partida de Cthulhu debe ser una pesadilla, el jugador no debe saber si está despierto o no, ni cuando la vida es sueño o el sueño muerte.

El PJ se despierta de noche, molesto por el ruido de la gente que se produce en una casa cercana. Se pone una bata y sale al jardín, dispuesto a cantarles las cuarenta a sus escandalosos vecinos. Desde la puerta del jardín ve luces en el piso superior y una figura envuelta en una capa que se pasea delante del ventanal. La tranquilidad con la que lo hace le crisa aún más los nervios.

Poco sospecha que dentro de poco va a verse envuelto en una desesperada lucha por la supervivencia con dos de esas criaturas satánicas llamadas *Vampiros*.

La casa de al lado es en realidad la vivienda de un vampiro mayor (Heinrich von Strassner), a la que le ha dado, merced a sus tratos con ciertos seres de otras realidades, capacidad para el desplazamiento astral. Con ella se desplaza en busca de nuevas víctimas, escogidas todas ellas por su erudición o sobrenombre en algún campo de la ciencia (morboso, además de

miembro de la hueste maldita). Cada noche la casa aparece junto a la de la víctima

escogida, atrayéndola mediante simples trucos, como el de los ruidos y las luces;





una vez dentro es atacada y reducida por los esclavos de sangre del vampiro, sirviendo posteriormente para que él se alimente (o Albert Lehr, vampiro menor a su servicio, si las circunstancias lo requieren).

Una vez que el PJ esté mirando la casa, debe hacer una tirada de conocimientos; si la pasa, recordará como los obreros abrían profundos fosos para cimientos en esa misma parcela la semana pasada (si te parece demasiado obvio, dale un bonus a la tirada). No existe en realidad la casa que está viviendo (esto cuesta 1/1D3 COR). Tras reponerse de esta sorpresa, el PJ tiene la oportunidad de coger alguna cosa en su casa y volver para inspeccionar el edificio (alguna cosa no significa un Tomy Gun, una Vickers, granadas o una caja de dinamita, medida, por favor).

Viven en oscuros edificios

La casa no es ninguna maravilla en cuanto a su estado de conservación, simplemente se mantiene en pie y habitable. Consta de planta baja y un piso (y si el investigador da una vuelta, verá las rejas de las ventanas de un sótano y una puerta de carbonera, así como una construcción lateral cuyas ventanas, aunque cerradas (tirada de idea) hacen imaginar un invernadero o similar. A la puerta principal de dos hojas se llega tras subir unos escalones. Una vez que el PJ haya abierto la gran puerta y entrado en el oscuro recibidor, ésta se cerrará tras de él levantando gran cantidad de polvo. Como podrá constatar más tarde el PJ, en la casa no hay luz eléctrica, y tendrá que depender de los candelabros colocados encima de mesas y otros muebles.

Planta baja

Comedor: Una gran mesa de roble y doce sillas a su alrededor, todo cubierto por una gran sábana. En la pared cuelga una panoplia, cuya espada central es todavía útil (esgrima, BS 15%, daño 1D8, Res 12).

Cocina: Sin muebles, sólo hay varios fregaderos en la pared de las ventanas y, en el centro de la habitación, una gran mesa con grilletes en las esquinas (una tirada de descubrir revelará restos de sangre entre dos de ellos). En un rincón hay (descubrir) una trampilla medio escondida que conduce al sótano.

Invernadero: Vacío, restos de maceteros y tierra. Las ventanas están cerradas con tabloncillos firmemente clavados por el interior (FUE 35).

Biblioteca: Una joya de cuarto, en sus



estanterías se alínean cubriendo casi todas las paredes gran cantidad de libros sobre lo oculto (1 de cada 3 libros sobre la Mitología Cthulhoidea debería estar aquí). Algunos sillones polvorientos. Con una rápida inspección el PJ verá que uno de ellos está limpio y bien cuidado, y en una mesa baja al lado de dicho sillón encontrará un ejemplar del *Sanguines Exegetores Codex Absolutus*.

Despacho: Un armario vacío y un escritorio componen todo el mobiliario de esta estancia.

Sobre el escritorio hay una máquina de escribir, y en uno de los cajones, cerrado con llave, puede encontrarse una macabra lista de nombres. Esta lista está compuesta por 15 personas; el investigador puede recordar (con conocimiento) que todos son reconocidos profesores de diversas universidades del noroeste (Nota para el GA: entre ellos deberán encontrarse algún familiar cercano del PJ, y en el último lugar un rival profesional del PJ). De ellos, los siete primeros están tachados en rojo (tirada de descubrir: ¡Cielos, es sangre!, COR 0/1). Una segunda tirada de conocimientos per-

mitirá darse cuenta de que todos han fallecido en las últimas semanas de manera más que extraña, apareciendo en los periódicos (Sí, sí, atacados por vampiros, aunque el PJ todavía no lo sepa. Si lo deduce deberá tirar COR 0/1D2, si deduce de quien es la sangre con la que los nombres están tachados, COR 1/1D3). El primer nombre todavía sin marcar es el suyo (Tirada de COR si imagina lo que le espera en la casa, 0/1).

Primer piso

Alcoba: Habitación abandonada, una cama sin colchón y mucha basura.

W.C.: Todo el cuarto, con especial abundancia en los rincones, está lleno de restos secos de sangre y excrementos. Los unos, póstumo recuerdo de las víctimas del vampiro que aquí se han refugiado antes de ser atrapados por él o por alguno de los que le sirven (podrían quedar, a gusto del guardián, restos más sólidos, como huesos o miembros podridos y destrozados). Los otros, desechos de sus esclavos de sangre humanos. Todo el conjunto es repugnante



para cualquier persona con una mínima educación (aunque sea investigador). Se hace por ello obligatoria la tirada de CON/5, so pena de vomitar. Tras ella realizar otra de COR 0/1.

En el techo hay una trampilla por la que se accede al desván.

Dormitorio A: En él hay dos literas, donde duermen los esclavos de sangre. En un rincón un montón de ropa y una pequeña hacha de mano (descubrir).

Dormitorio B: El cuarto está totalmente desprovisto de muebles. En el centro se encuentra el ataúd de Albert, cubierto con una sábana blanca (si se abre, con un descubrir se puede comprobar que bajo el satén del forro hay tierra rojiza). Cerca de las esquinas del ataúd se encuentran cuatro altos cirios (más o menos de metro y medio).

Dormitorio C: Es un dormitorio grande, decorado con un estilo algo pasado ya de moda. Al lado de la puerta que da al pasillo hay una cómoda, pero sus cajones, una vez abiertos (están cerrados con llave), aparecen vacíos. Enfrente, entre las dos ventanas, hay una gran cama con dosel, y sobre la colcha está colocado el ataúd de Heinrich von Strassner, ya que aquí es donde pasa las largas horas del día, reposando (la tierra en el ataúd es gris y arenosa). Colgados por las cuatro paredes pue-

den verse retratos antiguos y algunas viejas fotografías ya amarillentas de diversas personas de aspecto muy serio y de paisajes montañosos.

Sótano

Sótano: Mucho polvo en el suelo y nada más. Una gran puerta metálica con un grueso cerrojo abre paso a un cuarto con el suelo lleno de montones de hielo. En él yacen tirados por los suelos cuatro cadáveres mutilados, casi congelados (son cuerpos aún no comidos por los servidores o que no ha dado tiempo a quemar). La imagen hace obligatoria una tirada de COR, 1/1D6. Junto a la pared sur está la maquinaria de refrigeración.

Carbonera: En la pared oeste está la trampilla que da al exterior, cerrada con barrotes (FUE 35), bajo ella hay un pequeño montón de carbón. Junto a la puerta hay una caldera, y en el suelo a su lado una pala. Hay cajas de madera y cartón, vacías o llenas de ropa vieja y enseres similares, amontonadas contra la pared frente a la trampilla. Tras las cajas se encuentra una puerta secreta (tirada de descubrir para encontrarla y otra de mecánica para poder adivinar el modo de apertura), que se des-

plaza hacía un lado una vez abierta, dando paso a un corto corredor.

Estancia secreta: En el corredor hay otra puerta oculta (esta vez sólo descubrir para poder hallarla) tras la que está un cuarto diminuto, apenas suficiente para albergar al ataúd que allí se encuentra. Es un ataúd reserva de Heinrich (hay tierra gris y arenosa bajo la cubierta de tela).

Desván

Está lleno de cajas. A la hora de registrarlo, con cada tirada de descubrir que sea un acierto normal, se habrá examinado el contenido de alguno de los baules y cajas que atestan el desván. En caso de que sea un éxito especial, se obtendrá una de las siguientes tres cosas:

- Ataúd de reserva de Albert. Una simple caja de pino sin desbatar (sí, en el hay tierra rojiza).

- El segundo ataúd de reserva de Heinrich von Strassner. En su interior hay tierra gris en abundancia.

- En una caja de caoba y envuelto en un paño, hay un largo cuchillo de estrecha y afilada hoja (BS 10%, Daño 1D6, Res 7). Es *El cuchillo del alma oscura*. Pertenece a una secta vudú de Santo Domingo, la mitad del daño que hace se considera como mágico y de noche todos los impactos se convierten en empalamientos en caso de que el que lo esgrime posea herencia africana o negra en su sangre.

Juegan con nuestras vidas

Strassner sólo quiere del PJ su sangre (parece evidente), pero no de una vez, sino que quiere beber de él toda la noche, sin hacerlo caer bajo su control y, a ser posible, sin matarlo (aunque a veces ocurren accidentes). Además considera como excelente el aroma del terror en la bebida, y hará lo posible para proporcionárselo. Permanecerá dormido en su caja del dormitorio hasta que alguno de sus servidores le llame (cuando Lehr muera o uno de los humanos muera o quede seriamente incapacitado). Su técnica es simple, acercarse al PJ sin vacilar, usar la hipnosis para inmovilizarlo, y después de hacerle comprender bien para que le ha hecho eso (tirada de INTx5 para que el PJ lo comprenda, en ese caso COR 0/1D2) morderle ligeramente, sólo un toque. Después desaparece y al cabo de 1D3x30 minutos volverá a por él. No atacará físicamente al PJ, pero se defenderá si es atacado, siempre intentando dejar al agresor indefenso (a



menos que objetos tales como estacas de madera hagan acto de presencia).

Albert Lehr no es tan comedido, es un vampiro joven y no aprecia gran parte de los placeres que hacen las delicias de su superior. Detectará al intruso nada más entre en la casa y le seguirá, ocultándose, hasta que pueda cogerlo por sorpresa. Entonces atacará, llamando a los esclavos humanos en caso de que la pelea se ponga seria. Si logra vencer al PJ sin matarlo, lo llevará al dormitorio, donde Strassner se alimentará de él, y después lo llevará a su propio dormitorio para beber él mismo (sin medida, salvajemente).

Los esclavos humanos permanecerán en un estado de completa ausencia mental, en su dormitorio. Este estado sólo será interrumpido bien por que Albert Lehr les llame o bien porque el PJ entre en el cuarto.

Huyen del día ...

Al amanecer la casa comienza a disolverse, mezclándose con la niebla (COR 0/1D3), y el PJ dispone de 5 minutos antes de que lo haga del todo. Entonces el PJ caerá desde la altura en la que se encuentre hasta el fondo de las excavaciones de la obra, y a 1D6 por cada tres metros...

Para acabar con los vampiros, múltiples caminos se abren ante el investigador, y la mayoría, excepto el agua corriente están a su alcance en la casa. Sin embargo, tendrá que recordar que él también está dentro, y que métodos como el fuego o la dinamita

pueden ser más mortales para él que para los vampiros.

... pero regresan de noche

Si el PJ mata sólo a Lehr, Strassner seguirá acosándole noche tras noche, impidiéndole dormir para provocarle. Cada nueva aparición de la casa supone COR 1D3/1D6.

Si el PJ mata a Strassner, Lehr abandonará la caza por miedo a ser también exterminado, dando fin así al módulo.

Si el PJ destruye la casa (quemándola o con explosivos), destrozando así los ataúdes con ella, pero alguno de los vampiros logra huir, el PJ estará salvado ... pero sólo en apariencia. Mientras el vampiro vaga por las cercanías de la ciudad del PJ, atacará a víctimas frecuentemente, llenando los periódicos de material truculento y morboso, haciendo volar la imaginación de más de uno. El vampiro matará lo necesario para sobrevivir (1 COR por cada víctima). Otras posibilidades como que el vampiro ataque a familiares del PJ, provocando mayores pérdidas de COR (1/1D3), o semejantes quedan a elección del guardián.

El vampiro que haya escapado regresará cuando esté cercana su muerte (por dormir sin tierra de su país natal, perdida en el incendio), y atacará de noche. Si el superviviente es Strassner, lo hará llamando a la puerta principal y atacando al PJ frente a frente hasta matarlo. Si el superviviente es Lehr, le atacará entrando en la casa a tra-

vés de alguna ventana grande o cristalera, cayendo sobre el PJ en medio de una lluvia de cristales rotos y astillas.

Si el PJ logra acabar directamente con el vampiro menor recuperará 2D4 COR. Si el PJ mata a Strassner recuperará 2D6 COR. Si mata a los dos vampiros sin destruir la casa 2D10, si lo hace destruyendo la casa 2D8 COR.

Además, cualquier libro que pueda sacar de la biblioteca de la casa no desaparecerá al amanecer y podrá ser conservado.

Dramatis personae

Heinrich Strassner

FUE	30	CON	28
TAM	13	INT	15
POD	26	DES	24
APA	12	P. V.	21
Puñetazo 65% 1D3+1D6			
Esgrima 70% arma+1D6			

Albert Lehr

FUE	18	CON	13
TAM	11	INT	18
POD	13	DES	10
APA	5	P. V.	12
Puñetazo 50% 1D3+1D4			
Lucha 60%			

Servidores

FUE	14	CON	9
TAM	15	INT	9
POD	10	DES	10
APA	9	P. V.	14

naipe

Meléndez Valdés, 55 - Tel. (91) 544 43 19 - 28015 MADRID

ESPECIALISTAS

JUEGOS DE MADERA, SOLITARIOS Y ORIENTALES
WARGAMES, SIMULACIÓN, FANTASÍA Y ROL,
DEPORTIVOS Y TEMÁTICOS

EXCLUSIVOS

PUZZLES DE MADERA

Exposición completa de todos los juegos
Venta directa y por correo

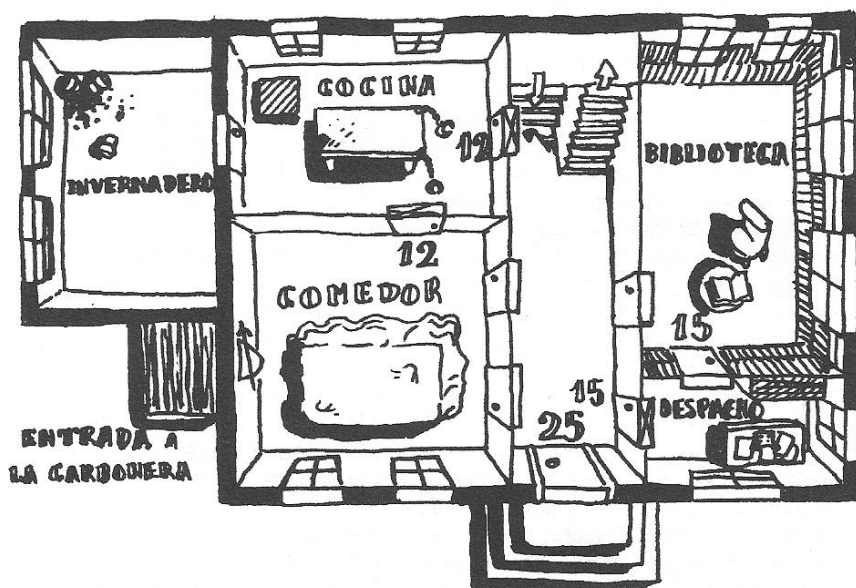
Puño 35% 1D3+1D4
Machete 45% 1D4+2+1D4

FUE	9	CON	13
TAM	11	INT	12
POD	8	DES	13
APA	15	P. V.	12

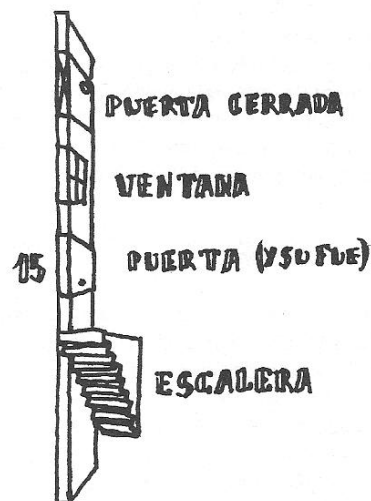
Puño 45% 1D3
Porra 50% 1D8

Sanguines Exugetores Codex Absolutus
Nivel: 3
Especialización: Vampiros, costumbres y hábitat.
COR: 1D6
Multiplicador hechizos: x1
Plus conocimiento: +3 Mitos y +3 Ciencias ocultas.
Tiempo de lectura: 6 Meses-EDU/5.
Este libro es un tratado escrito con es-

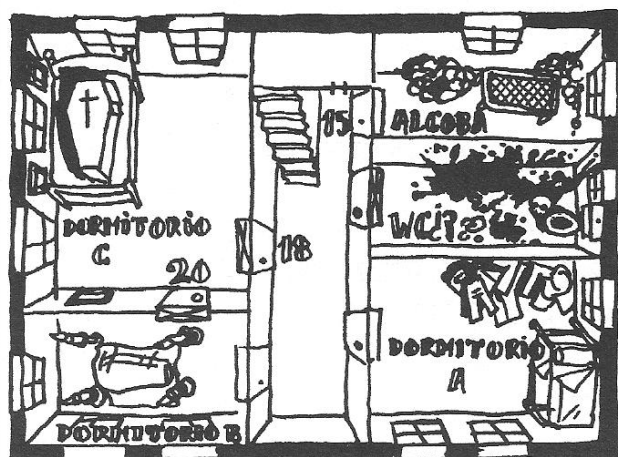
tructura de diario por Ignatius Panfilus, teólogo suizo, a lo largo de un viaje realizado por los Cárpatos y Balcanes. Durante éste viaje, Panfilus tuvo trato tanto con vampiros como con antiguas sectas de origen turco, e incluso anterior, obteniendo una gran información. Panfilus desapareció nada más emprender un segundo viaje a la zona. El hechizo que tiene el libro es convocar vampiro de fuego. ●



PLANTA BAJA



En las puertas sin más indicación se asume FUE 8



PRIMERA PLANTA



SÓTANO