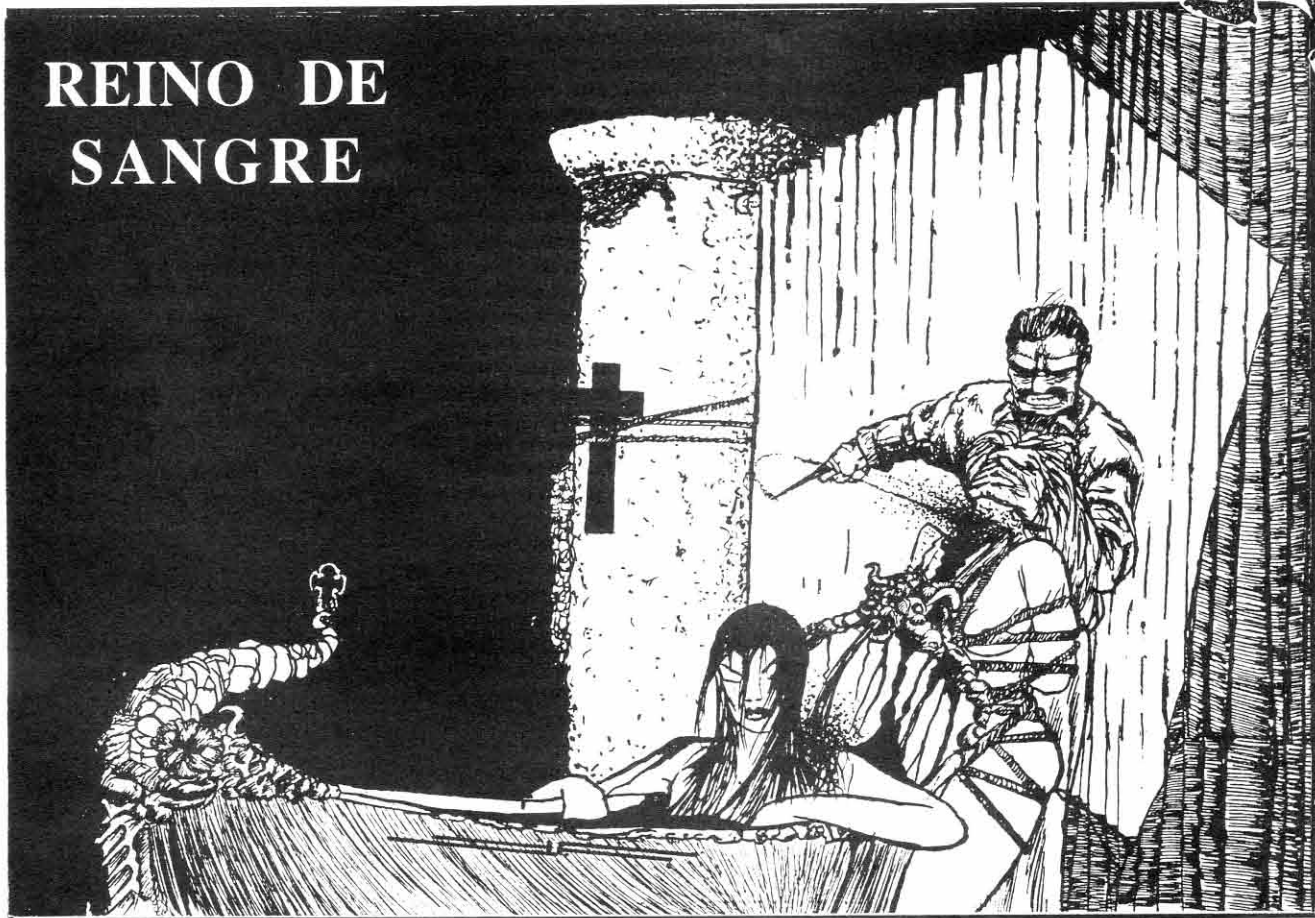


REINO DE SANGRE



Por Paco Pepe Campos

Introducción

Mayo de 1920. Los investigadores reponen fuerzas mediante un viaje turístico por Europa. De paso por Rumanía, un desafortunado incidente con los trenes les deja "tirados" en el pueblo de Shigisoara. Con buen humor, deciden pasar allí unos días hasta que logren seguir su ruta. Pero ni en Rumanía les dejan tranquilos...

Información para el Guardián

Sarolta Parkany (1), princesa de Parkany, ha llegado a Shigisoara guiada por la leyenda de una antepasada. Para conservar la virtud de la juventud eterna, sigue el método de la primera princesa de Parkany de bañarse en sangre de vírgenes. Se ha instalado secretamente en el castillo de Parkany, actualmente en ruinas, y ha comenzado un tratamiento de belleza que ha degenerado en una campaña de terror.

Mientras, en Londres, Drácula ha sido revivido por sus sicarios e informado de la actividad de una nueva Parkany. Fué el Conde el que mató a la primera princesa, pues competía con él en la caza de la preciosa sangre. Drácula se encamina a Shigisoara para intentar repetir la historia que tuvo lugar hace 314 años.

De vacaciones en Transilvania (aquí no hay playa)

Los investigadores se hospedan en un mesón llamado "La Curtea Veche". Antón, el

propietario, es un hombretón que chapurrea un poco de inglés; no es demasiado listo, pero es hospitalario a su manera. No hay demasiado para hacer en Shigisoara: largos paseos, levantarse tarde, comidas copiosas, etc. Esta inactividad se verá compensada por una paz majestuosa.

Como es de suponer, los PJ no hablarán rumano. Para intentar paliar un poco esta desventaja (que bien explotada por el Guardián puede llevar a los jugadores a la desesperación), en el mesón conocen al Dr. Popescu que vive allí. Es el médico del pueblo; en su juventud viajó mucho y habla un inglés aceptable. Si los PJ se muestran amables con él y con ganas de trabar amistad, se ofrecerá incondicionalmente como intérprete.

Pronto notarán que las cosas en Shigisoara no son tan tranquilas como parecen. A pesar de que no entienden la lengua, paseando por el pueblo podrán ver corrillos de hombres que susurran en voz baja y grave; numerosas escenas de duelo y angustia en las casas, entierros a toda prisa y (mediante el tiro de Psicología o INTx3) algo extraño: casi no hay chicas jóvenes por la calle (quizá sea por el mito de la longevidad rumana...). Antón, si está de buen humor (cosa rara) o el doctor, contestarán si son preguntados que están desapareciendo chicas jóvenes, de 16 a 25 años (1D3 muertas por Drácula y 1D4 raptadas por los hombres de la princesa). El asunto empezó cuatro noches atrás y el pueblo está seriamente preocupado. Lo extraño es que algunos cadáveres aparecen y se toman con ellos las "medidas prudenciales" (nadie querrá especificar en que consisten), pero otros no, como si se los

tragara la tierra.

Normalmente, la gente del pueblo es reservada y mira con desconfianza a los investigadores porque son extranjeros. Incluso el Dr. Popescu mantiene cierta distancia en sus relaciones con ellos. De momento se les tolera, pero cualquier indiscreción o movimiento inadecuado puede hacerles caer en desgracia ante Shigisoara.

Let's spend the night together

Por las noches, el alcalde se reúne en la taberna con la mayoría de los hombres útiles de Shigisoara en "asamblea de emergencia" para discutir la situación y organizar batidas nocturnas y búsquedas. Por supuesto, no se permite la asistencia de los investigadores, pero con lo que vean u oigan de lejos sacarán la conclusión de que pasa algo en el pueblo, y grave: todo son rostros adustos, severos discursos de Petrofski, el alcalde, y comitivas nocturnas con antorchas y escopetas.

Si por mediación de Antón o Popescu, los PJ ofrecen su ayuda al alcalde, éste la rechazará sistemáticamente con un lacónico "No os metáis en esto, no es asunto vuestro". Se les recomendará que no salgan de noche, a riesgo de recibir algún balazo: por la noche, todos los gatos son pardos y si desoyen el consejo, hay un 77% de posibilidades de que se topen con los lugareños y que éstos disparen primero y pregunten después.

Un bonito paseo nocturno

En Shigisoara, al ponerse el sol, hay bastante actividad. Por las afueras, hay un 40% de probabilidades de que vean de lejos a un



grupo de cuatro o cinco jinetes al galope. No tendrán tiempo de reaccionar, y se escabullirán en la negrura. Un tiro de Descubrir les permitiría notar un gran bulto cargado en la grupa de uno de los caballos, y que todos llevan fusiles. Es inútil seguirlos. Son los hombres de la princesa que vuelven de una incursión con una chica como botín.

Cerca del viejo cementerio se puede encontrar todas las noches a un curioso viejecito. Se llama Lukacs; sus ojos brillan con inusitado fulgor en el marco de un rostro excesivamente arrugado y marchito. Está sentado en una lápida, como pensativo. Si los investigadores le interrogan, les ignorará olímpicamente. Pero tras suspirar ruidosamente y como si hiciera un gran esfuerzo, dirá en alemán "La princesa ha vuelto". Una sola mirada bastará para disuadir al investigador de agredir a Lukacs (Tiro de POD contra el POD de Lukacs si el jugador está muy empeñado); un tiro de Idea haría experimentar al agresor un súbito terror que el viejo aprovecharía para marcharse. Tiro contra COR tras ésto, debido a la extraña sensación de vejez y maldad que produce el viejo (-1D3 COR si se falla).

Lukacs es en realidad un vampiro regenerado. Vino a Renania en 1584 y fué convertido en muerto-en-vida. Llegó a conocer a la primera Princesa Parkany; ciertos conocimientos de alquimia que poseía lograron apagar su sed de sangre y, ya inmortal, se sentó en una tumba a ver pasar los siglos y reflexionar sobre sus artes. Lukacs es estrictamente neutral y no ayudará a Sarolta ni a los PJ ni a Drácula. Si se le provoca, se defenderá y puede llegar a matar a sus agresores.

Lo curioso es que nadie que sea preguntado sabe nada sobre él. Oficialmente, desapareció en 1618 tras ser juzgado en rebeldía, acusado de hechicería.

If you want blood (You've got it)

Pasada la noche con mayor o peor fortuna, la situación sigue estacionaria, con posible evolución diurna de problemas a granel. Han

aparecido más cadáveres, pero el doctor se niega a hablar de sus tareas forenses. Lo más que podrá sacársela será un cínico "Aún hoy en día, los aristócratas siguen sangrando al pueblo". Volverá a rogarles que no se inmiscuyan en el asunto. Pero si desean investigar algo, que vayan a mirar en los archivos del ayuntamiento; así por lo menos no estorbarán.

Si hacen caso del médico, él mismo hablará con Petrofski para que tengan acceso al archivo. Allí hay un auténtico maremagnum de papeles, viejos pergaminos y manuscritos (contratos de aparcería, arrendamiento de tierras, cuentas del concejo y similares).

Con tiro de Buscar Libros podrán encontrarse:

- Unos viejos papeles en latín corrupto que hablan sobre los distintos nobles de la comarca. Llaman la atención nombres como "Vlad Tepes", "Comitus Joachim" o "Incola Castellum Parcaniis" (Por supuesto, tirada de Latín para leerlo). La fecha lo data en 1457.

- Una acta de proceso contra un tal Lukak Hoffdam, acusado de brujería y prácticas secretas, fechada en 1617. No dice nada del resultado del juicio (en Latín).

- Una relación de diversas atrocidades atribuidas al castillo de Parkany y sus moradores (fecha de 1559). Las palabras clave son "iuentus sempiternae" y "lavatio sanguinis". Que se espabilen los PJ para sacarle el jugo.

- Un libro, también en latín: "De masticatione mortuorum in tumulis", de Raufft. Hace falta un tiro de suerte dividido por 2 para hallarlo entre el desorden de papeles. Sus datos son:

- +3% en Mitos de Cthulhu
- Multiplicador de Hechizo x2
- Pérdida COR -1D10

Hechizos: Conovocar y ordenar Shantak y Contactar con Nyoghta.

Popescu sabe latín. Si los investigadores no entienden lo hallado, éste podrá servirles de intérprete una vez más. El Guardián racionará miserablemente la información si lo considera necesario: el doctor empieza a comprender lo que está pasando.

Esta investigación les llevará gran parte del día. Al caer el sol vuelven a repetirse los hechos de la noche pasada con una pequeña excepción: Drácula acaba de decidir acabar con la princesa, aunque ésta está prevenida contra él.

Es probable que a algún investigador se le ocurra la genial idea de remover alguna tumba por la noche, para sacar algo en claro. Si es así, después del curule, tira 1D10:

1-8: Al abrir la tapa del ataúd (tras 1D3 horas de trabajo), se encontrarán el cadáver de una chica joven, en avanzado estado de descomposición. Tiene cortada la cabeza y la boca rellena de ajos. El cuello está tan machacado por el burdo decapitamiento que no es posible apreciar marcas de colmillos. Hay un 45% de posibilidades de que sean sorprendidos por la patrulla de lugareños y se llegue a una situación ciertamente embarazosa (a gusto del Guardián).

9-10: Al abrir la tapa del ataúd (tras 1D3 horas de trabajo), se encuentran con un cadáver reciente, de pelo y uñas largas, que súbitamente abre los ojos y ataca. Es un vampiro.

El castillo de Parkany

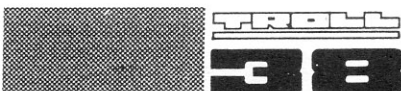
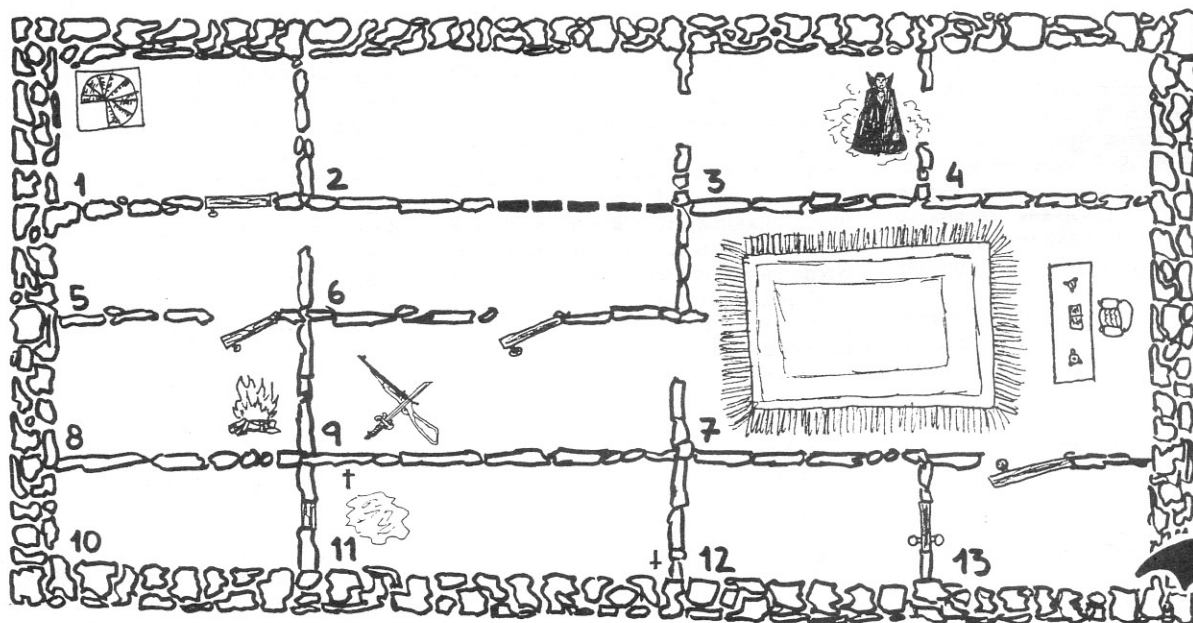
Es de suponer que las alusiones documentales al castillo de Parkany incitarán a los PJ a intentar localizarlo. Con un poco de insistencia y algunos tiros podrán saber que se trata de unas viejas ruinas situadas a unos 10 Km de Shigisoara. Allí es dónde tiene su base Sarolta Parkany y los cinco bandidos a sus órdenes.

Al entrar en el castillo, el Guardián deberá establecer el orden de marcha. Al cabo de un rato, hay un 75% de posibilidades de que el último del grupo se despiste y... (véase Mapa del Castillo)

El sótano del edificio es lo único que resiste en pie. Se accede a él por una vieja escalera tapada por unas tablas. Al parecer, hace muchos años sufrió un incendio (provocado, naturalmente, por los ofendidos moradores de Shigisoara).

1-Escalera.

2-3-4-Mazmorras. Hay una puerta camuflada que conduce a ellas. El jugador perdido se





encontrará de manos a boca con el Conde Drácula en la 3.

5-6-8-Habitaciones. Están vacías a excepción de la 8, donde hay ardiendo una pequeña hoguera (?).

9-Aquí están los esbirros de la condesa. Tíralos 1D6 menos uno para saber los que hay en ese momento.

10-Sanctasanctorum de la Princesa. Protegido adecuadamente de los vampiros mediante charcos de agua bendita, ajos y cruces.

11-12-13-Trastos diversos, pero nada de interés.

7-Aquí está la sala de la princesa. Decorada con profusión de lujo. Una gran alfombra cubre la parte central. Hay una bañera de bronce en una esquina con patentes rastros de sangre. Detrás de una mesa imponente, con un libro en las manos, está la Princesa Sarolta Parkany. Intentará distraer a los investigadores y que se coloquen encima de la alfombra. Entonces accionará un mecanismo y el suelo cederá bajo sus pies, cayendo en el Osario. Si la trampa falla, intentará convocar un Vampiro de Fuego, y si esto también falla, se defenderá hasta la muerte con un revólver del 22 y un estoque, en el más puro estilo de las heroínas románticas.

Llamame Drácula, Conde Drácula...

Si uno de los investigadores se ha despedido, llegará a la habitación 3 y se topará con el Príncipe de las Tinieblas en vivo y en directo (2). Drácula está terriblemente furioso (y todos sabemos lo malo que es que Drac se enfade) por no poder llegar hasta Parkany y tiene mucha, mucha sed... (Pausa para que el intrépido investigador luche por su vida). Si

Drácula vence (apuesto 5 a 1), el PJ puede ser la estrella invitada de algún módulo próximo al transformarse en vampiro. Si el Chupasangre muerde el polvo, el Guardián debería recompensar con largueza al PJ.

Por supuesto, si los investigadores restantes se empeñan en buscar al perdido, el Guardián debe ponérselo difícil, y que lleguen en el momento crucial... o demasiado tarde

Reacción de Drácula ante un grupo de PJ

01-25: Drácula recuerda funestas experiencias con grupos similares y opta por transformarse en niebla o murciélago y escapar.

26-75: Drácula se limita a "torear" a los investigadores y ataca directamente a uno o dos de ellos para matarlo y acobardar al resto. Luego se marcha.

76-00: Drácula se encoleriza y lucha a muerte con la intención de eliminarlos a todos.

Huesos, huesos, eres todo huesos...

Un tiro contra DEX severamente penaliza al permitir a los investigadores reaccionar a tiempo cuando se den cuenta de que el suelo cede bajo sus pies. Todo aquel que esté encima de la alfombra al tiempo de accionar el mecanismo cae en la trampa y recibe 2D6 de daño por la caída, además de hacer un tiro de Suerte; si el resultado excediere en más de un 20% de la suerte del personaje, se atravesará con un hueso afilado y recibirá 1D8 de daño adicional.

El osario es una gran habitación subterránea y húmeda, donde arrojan los cadáveres de las doncellas que han sido "exprimidas" y en general, cualquier cuerpo del que haya que desembarazarse. A juzgar por la cantidad de esqueletos, la familia Parkany lo ha debido

utilizar mucho. Hay algunos cadáveres recientes y la escena en conjunto requiere un tiro de COR o perder 1D6 de COR.

La forma de salir de allí la tienen que imaginar los jugadores. La trampa que los precipitó hasta allí está a 4 metros por encima suyo, y es de madera algo podrida. Apenas hay luz, sólo la de unas troneras de unos 50 cm², donde desembocan unas tuberías de ventilación. Las paredes pueden escalar sin demasiada dificultad pues son de roca unida con argamasa y hay bastantes resquicios para apoyarse. La fuerza del suelo-trampa es de 19. De todas formas, al segundo día de estar allí, el hambre y la sed empiezan a ser acuciantes... Prácticamente, están enterrados vivos.

Salvados por la campana

Si todos o algunos de los PJ no caen en el osario, Sarolta pasará al plan "B". Si queda alguno de sus servidores, gritará para llamarlo en su ayuda. Si no se abrirá paso a tiros. Intentará llegar a la habitación 8 y convocar un vampiro de fuego para soltárselo a los investigadores. Tiene un 45% de posibilidades de lograrlo; el ser llegará en 12 minutos después si tiene éxito. Lógicamente, si los PJ tuvieron la genial intuición de apagar la hoguera antes, abortarán la invocación.

Si tampoco el flamígero extragaláctico comparece, la princesa peleará a brazo partido con sus dos armas y los posibles esbirros que quedaran vivos.

Posibles finales para la aventura

El Guardián es libre de escoger el que más le guste o añadir el suyo propio.

-Todos los investigadores caen en el osario. Drácula renuncia al placer de matar personalmente a la princesa y envía a una manada de lobos. Los PJ supervivientes a la trampa

¿Hay quien de más juego?

- Artículos de Wargames, Rol, Figuras y temáticos.
- Escenarios y módulos diversos.
- Noticias y críticas de juegos nuevos.
- Ampliaciones de reglas, elementos de juegos, personajes...
- Encarte de un juego a color con las fichas troqueladas y el reglamento en cada número.
- Venta de juegos por correo a precios ajustados.

ALEA

Revista de Juegos

El esfuerzo por la calidad

ALEA, Revista de juegos. Apartado de Correos 47 - 08190-Valldoreix (Sant Cugat) BARCELONA

podrán encontrar sus restos en la habitación 8 al lado de tres lobos muertos de excepcional tamaño (Tiro de COR o -1D3 COR). Es el fin. Todos a casita.

-Los investigadores acaban con la princesa. El Guardián puede colocar tras esto un encuentro con Drácula si éste no ha llegado a aparecer. Caso contrario, el haber resuelto el misterio les granjeará la amistad de Shigisoara y el ansia de venganza del Conde para una próxima aventura.

-Drácula y la Princesa son aniquilados y/o neutralizados. Gratia Plena et Gloria Mundii. Shigisoara les aclamará como héroes.

-De manera increíble, ninguno de los dos es anulado y todo o parte del grupo logra escapar. Esto no se quedará así...

-Final vulgaris: No queda nadie para contarlo. Caso archivado. Otro misterio inconcluso.

Beneficios

- Por matar a Drácula: 1D4 COR y 1D6 en Ocultismo.
- Por eliminar a la Condesa: 1D4 en arma usada y 1D4 en Ocultismo.
- Por acabar con el Vampiro de Fuego (o impedir su invocación eliminando a la princesa durante el conjuro o bien apagando la hoguera): 1D3 COR.

Reparto y Estrellas Invitadas

PNJ común (Antón, Petrofski y gente del pueblo)
FUE 7; CON 12; TAM 11; DES 10; APA 8; COR 35; INT 9; POD 7; EDU 5; PG 12

Competencias: Camuflaje 36%; Esquivar 29%; Primeros Auxilios 32%; Montar a Caballo 65%; Seguir Rastro 45%; Descubrir 50%; Escopeta 35%; Cuchillo 50%; Hablar Inglés 20% (sólo para Antón). Escopeta 35%; 4D6, Cuchillo 50%; 1D6

Dr. Popescu

FUE 7; CON 15; TAM 13; DES 12; APA 9; COR 60; INT 15; POD 12; EDU 18; PG 13

Competencias: Química 30%; Debate 30%; Diagnóstico 50%; Primeros Auxilios 75%; Buscar Libros 37%; Ocultismo 25%; Farmacia 65%; Psicoanálisis 20%; Inglés 61%; Tratar enfermedad y/o veneno 50%

Lukacs

FUE 20; CON 12; TAM 13; DES 10; INT 15; POD 16; PG 12
Golpe 37%; 1D3 + 1D6, Mordedura 60%; 1D4 (véase reglas sobre vampiros)

Sarolta Parkany

FUE 12; CON 11; TAM 12; DES 15; APA 19; COR 15; INT 12; POD 13; EDU 15; PG 11

Competencias: Mitos de Cthulhu 50%; Camelar 80%; Seducción 70%; Esquivar 30%; Escondarse 50%; Historia 50%; Ocultismo 60%; Hablar Inglés 60%; Montar a caballo 90%. Revolver 22 85%; 1D6, Estoque 77%; 1D6

Servidores de la Princesa

FUE 14; CON 12; TAM 13; DES 12; APA 9; COR 50; INT 10; POD 8; EDU 7; PG 12

Competencias: Montar a caballo 95%; Sigilo 60%; Trepar 60%; Esquivar 40%; Fusil 65%; 1D8, Cuchillo 65%; 1D6

Vampiro de Fuego (ver reglas)

Vlad Tepes- Conde Drácula

FUE 28; CON 16; TAM 16; DES 15; POD 16; PG 15
Movimiento 10/15 (en forma de murciélago), Golpe 65%; 1D3+1D6, Toque 55%; 1D4+1D4, Mordisco 70%; 1D4 (-1D6 en FUE por pérdida de sangre)

Armadura: ninguna, pero es inmune a armas de fuego que no sean de madera, madera bendecida o plata.

Competencias: Trepar 80%; Esquivar 40%; Escondarse 65%; Saltar 70%; Ocultismo 90%; Lanzar 65%; Convocar animales (1D20 ratas, 1D10 lobos 6 1D20 murciélagos) 80%; Convocar el rayo 60% (1D20 daño); Poder hipnótico (véase reglas)

COR: Tiro COR 6 -1D6 COR

Notas

- 1-Protagonista de "La Hiena de Pusza", de Masoch. 2-Véase Bram Stoker "Drácula".

© 1989 Warmice Productions

Inspirado en los datos ofrecidos en el n°2 de "Tumba de Drácula", la película "Cuentos Inmorales" de Borowicz y la canción "Countess Bathory" de Venom. Dedicado a todos los PJ de Warmice y Aurny que murieron durante el playtesting

AYUDA AL LECTOR: TABLA DE ENCUENTROS DE TROLL EN TODA ESPAÑA

Alicante		
Librería Ateneo	Martinez de Velasco 25	(03013)
Barcelona		
Billares Soler	Gran Vía 519	(08015)
	Diagonal 609-615 (l. 26)	(08028)
Central de jocs	Provenza 85	(08029)
Gigamesh	Rda. San Pedro 53	(08010)
Hobby Art	Muntaner 516	(08022)
Jocs & Games	Muntaner 193	(08036)
Modelismo y Electricidad	Avda Gaudí 56	(08025)
Speedy Pacheco	Ronda Universitat 3	(08015)
Bilbao		
Bilbo Kit	Alameda Mazarredo 81	(48009)
Logroño		
Librería Gonlez	Muro del Carmen 7	(26001)
Madrid		
Arte-9	Hermosilla 143	(28028)
Naípe Juegos	Menendez Valdes 55	(28015)
Planeta Prohibido	Cruz 37, bajos	(28012)
Palma de Mallorca		
Kenia	Av. Alejandro Rosselló 9	(07002)
Meccanotren	c/Misó 9	(07003)
Pamplona		
Juguetería Irigoyen	Calceteros 10	(31001)
Librería de Comics Tebeo	La Merced 28	(31001)
Librería Gómez	Plaza dl Castillo 28	(31001)
San Sebastian		
Librería Azoka	Fuenterrabía 19	(20005)
Valencia		
Ludómanos	Castellón 13	(46004)
Zaragoza		
Librería Taj Mahal	Juan Pablo Bonet 20	(50006)
Multijuegos	Avda. de Valencia 22	(50005)

¿Desea tener a **Troll** en su establecimiento?

Pedidos e información:

Troll / Diseños Orbitales

c/ **Pedró de la Creu, 23 Bajos**

08034 Barcelona

Tel: (93) 2055056

