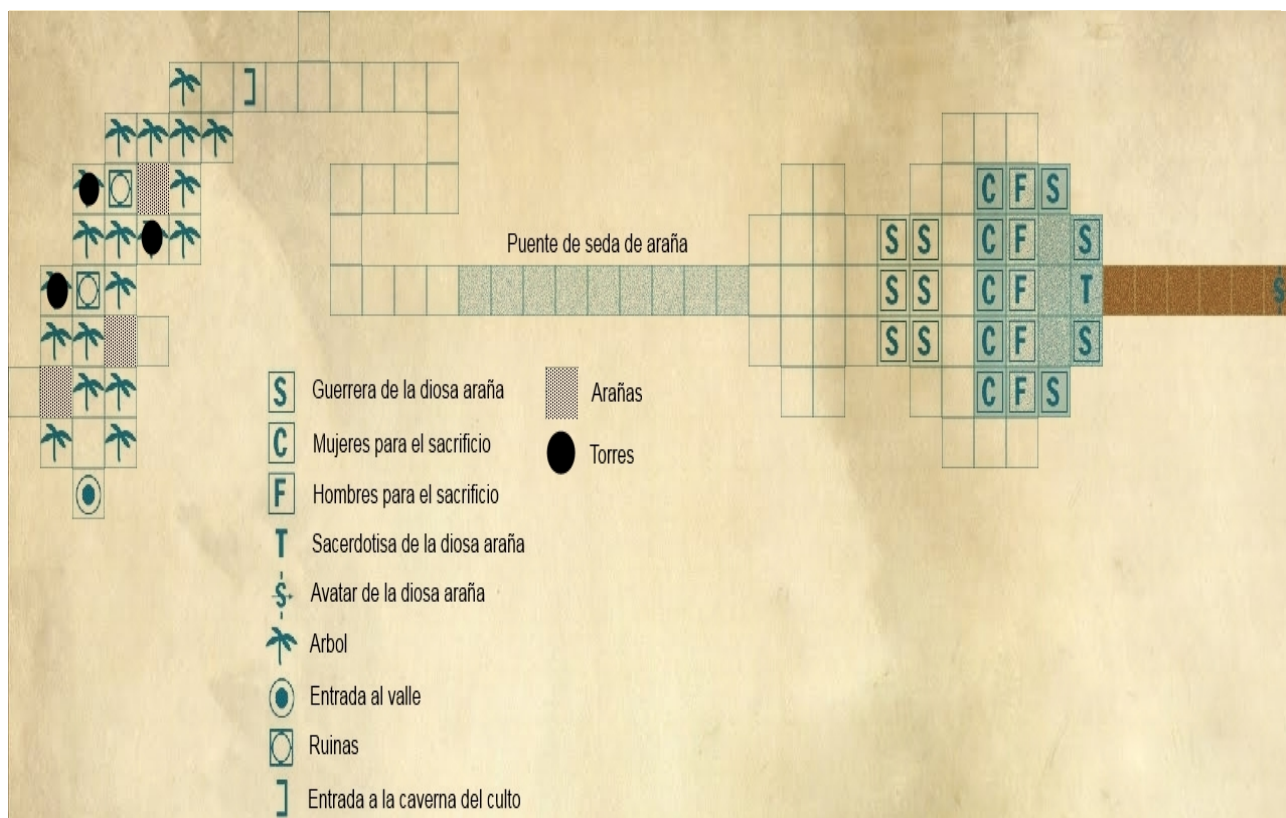




EL PADRE-MADRE DE TODAS LAS ARAÑAS

Una aventura para Savage Worlds por Expio. Reglas opcionales de magia oscura por Nirkhuz



La aventura comienza con la llegada de un desconsolado infante al pueblo. El niño parece haber sufrido un gran numero de penurias ya que sus ropas se encuentran rasgadas y su cara esta marcada por el azote de las zarzas y el verdín de las ramas. La piel de sus muñecas esta manchada de sangre y amoratada.

Llorando y entrecortadamente contará ante los nerviosos habitantes como su familia ha sido asaltada en medio de la noche y todos ellos han sido apresados por unas "mujeres extrañas con un rostro liso como la cascara de un huevo y ocho ojos"

Los ataron en fila con una cuerda que hacia daño y se pegaba a la piel. Rabia más gente que el niño reconoció como vecinos cercanos a la granja de sus padres. No sabría decir cuantos ya que era de noche, pero eran muchos.

Los obligaron a caminar por la selva durante un día entero en dirección oeste, en un descanso el niño logró desgastar la cuerda con sus dientes y a costa de varias tiras de piel como pago al lograr despegarsela consiguió escapar en un descuido de sus captoras.

Antes de escapar pudo oír que se dirigían al valle de Atlach, cosa que que extraña en sobremanera a los lugareños ya que al oeste no hay ningún valle con ese nombre, tan solo un pequeño valle que algunos lugareños usaban como territorio de pasto. Fue abandonado hace tiempo ya que corrían rumores sobre demonios peludos que acechaban entre las copas de los arboles y cuevas que aparecían de la noche a la mañana que llevaban a uno de los siete infiernos inferno o al reino subterráneo de Hiperborea.

Pronto, la gente comienza a dividirse entre los que proponen formar varias partidas

de búsqueda y realizar un barrido para intentar dar con los asaltantes o los que abogan, la gran mayoría con familia en el poblado, por quedarse para defenderse contra un posible ataque de otra partida.

Si los personajes deciden realizar una búsqueda deberán de si lo desean superar una tirada de persuasión para intentar unir más gente a su partida. Por cada éxito o raise que consigan se les unirá una persona.

La entrada al valle es una estrecha abertura de ocho metros de ancho entre dos escarpados muros de piedra a la que se accede subiendo una pequeña cuesta. Por eso el valle ha sido usado como lugar de pasto y para guardar el ganado ya que es muy fácil de vigilar.

El valle esta ocupado por un bosque de salvaje y densa foresta. Cuando los jugadores penetren en ella se percataran de una gran disminución de la luminosidad y de que reina una gran quietud. Una tirada de notar mostrará que el techo del bosque parece estar recubierto por una película vaporosa blanquecina, un raise identificará la película como una densa capa de telas de araña.

A medida de que se internen en el bosque observarán que no se escucha a ningún animal. Los monos y pájaros que normalmente forman el ruido de fondo de la foresta están extrañamente mudos. La única vida animal que parece habitar el bosque es una miríada de pequeñas arañas purpureas que infectan la corteza de los árboles y el mantillo de hojas muertas que alfombra el suelo.

Información para el máster.

Los lugareños han sido apresados por un culto al Dios-diosa Atlach Natcha, al cual piensan ofrecerlos como un oscuro sacrificio.

El culto esta exclusivamente formado por mujeres. Su líder es una despiadada sacerdotisa llamada Nagrath, antigua estudiante y amante de un nigromante atlante, trabo conocimiento de la existencia del Dios-diosa a través de uno de los grimorios de su tutor y aunque Atlach Natcha no tiene adoradores humanos ha terminado sellando un terrible pacto con Nagrath. A cambio de una pizca de su oscuro conocimiento y poder Nagrath a acordado extender la prole del padre-madre de las arañas por el mundo superior y ofrecerle cuantiosos sacrificios de sangre para alimentar su insaciable hambre.

Uno de sus primeros sacrificios fue su amante y esa misma noche Nagrath huyo para ocultarse en las selvas de Hiperbórea con parte de los grimorios del malogrado nigromante y una corte de sirvientes reclutadas entre las desesperadas y las dementes de la ciudad de... Durante años Nagrath sirvió con diligencia a Atlach y este la colmo con bendiciones y retorció su cuerpo y el de sus elegidas para hacerlo más a su imagen.

El culto ofrece a su deidad mujeres y hombres que atrapan en sus razzias en lugares apartados, fuera de la relativa seguridad de la ciudades. Los llevan a uno de sus templos subterráneos, puertas al mundo inferior que subyace debajo de Hiperbórea y allí mediante la influencia de drogas, fuertes opiáceos y mágicos vapores celebran depravados ritos orgiásticos. Después de esto los hombres, aún drogados, son arrojados por una sima en la que habita un avatar del padre-madre de las arañas, el cual ha ascendido desde el abismo sin fondo donde el Dios teje eternamente su tela intentando cubrirlo. El destino de las mujeres es aún más horrible y en comparación el de los hombres puede ser considerado una bendición. Las mujeres gracias a la influencia del rito quedarán embarazadas, pero no será un embarazo humano normal. En unas semanas darán a luz en un desgarrador parto demoníaco a millares de arañas purpúreas, la prole de Atlach Natcha la cual se alimentará de sus cuerpos mientras aún hay un alito de vida en ellos.

El culto a capturado a un grupo de granjeros y a sus familias para ofrecerlos a su Dios inhumano. Su templo se encuentra en una caverna al final del valle al cual se dirigen los personajes.

El valle está guardado por 15 miembros de la secta, repartidos en tres grupos de cinco. Dos de ellos se mueven a nivel del suelo, mientras que el otro lo hace entre las copas de los árboles. Las sectarias son un grupo de mujeres encargado de proteger el valle de intrusiones no deseadas. Van ataviadas con una máscara fabricada con la cáscara de un coco al que se le han practicado ocho agujeros a la guisa de ojos y les han clavado dos ramitas curvadas donde debería ir la boca asemejándose a dos pinzas. Visten finos ropajes de piel de topillo cosidos entre sí, de pelo corto y tupido, que les dan el aspecto de una criatura ultraterrena, esbelta y peluda. Sus dedos terminan en unas garras artificiales de cobre, largas y curvadas. Usan como arma unas delgadas cadenas de cobre cuya superficie está perlada por una miríada de pequeños anzuelos. El extremo que porta la sectaria termina en un mango que a su vez finaliza en una hoja del tamaño de una daga. La cadena se usa agitándola como un látigo y la hoja del mango es usada en las distancias cortas. Ser atrapado por su cruel lazo proporcionará un desgarrador y agónico nuevo concepto de dolor a su víctima. También pueden usar redes para intentar inmovilizar a sus enemigos y ser rematados con las hojas de los mangos. Aunque las guardianas preferirán atrapar a los intrusos vivos para ser usados en el sacrificio.

Cada grupo de guardianas estará acompañado por tres arañas de hirsuto pelaje negro tan grandes como un perro, las cuales actuarán como avanzadilla e intentarán romper las líneas de defensa de los jugadores.



Attributes: Agility d8, Smarts d6, Spirit d6, Strength d8, Vigor d6

Skills: Boating d6, Climbing d12, Fighting d8, Intimidation d6, Notice d8, Shooting d6, Throwing d6, Stealth d8.

Charisma: 0; **Pace:** 6; **Parry:** 6; **Toughness:** 6 (1)

Armadura: Piel +1

- Armas: Daga Str+d4.
- Red de metal Alcance 2 +2 a Grapple.
- Latigo de metal Str+d4 Alcance 3 +2 a Grapple. si un personaje es atrapado deberá de pasar una tirada de fuerza a -2 para quitárselo, si falla la tirada deberá de pasar una tirada de agilidad para evitar ser herido por los anzuelos daño str. El látigo se rompe si el jugador consigue dos raises en su tirada de fuerza.

Las casillas marcadas como "arañas" en el mapa son pequeños nidos de arácnidos que tendrán el siguiente efecto. Si el grupo entra en una de estas secciones de pronto del mantillo surgirá un torrente de diminutas arañas purpureas que trepando por sus piernas y torsos engullirá a 1d4 personajes determinados al azar. Los personajes deberán de realizar un chequeo de terror, si lo fallan gritarán aterrorizados y un grupo de guardianas acudirá al lugar en 1d4 y los personajes tendrán un encuentro con ellas. Además deberán de pasar una tirada de vigor ya que algunas de las arañas los morderán, si fallan la tirada sufrirán un punto de fatiga y quedarán paralizados 1d6 turnos. El punto de fatiga se perderá después de un tiempo o de superar una tirada de sanar.

Las ruinas son un conjunto de escombros de antiguas construcciones de piedra. Su función es desconocida pero algunos pastores las han usado como refugio.

Carecen de techo, pero sus paredes desmoronadas pueden proporcionar alguna protección. Tal vez el grupo pueda usarlas para obtener una ventaja táctica contra las guardianas.



Ejemplo de de edificio en ruinas

Las torres son unas altas estructuras de piedra formadas por grises bloques de piedra. Su superficie esta grabada con intrincados ideogramas insectoides formados por pequeñas y delgadas raspaduras. En lo alto de la torre, por encima de las copas de los arboles yace siempre el cuerpo de alguna mujer infortunada. Este cuerpo ha sido ofrecido al padre-madre de todas las arañas y ha sufrido un terrible destino siendo devorado por miriadas de pequeñas arañas púrpuras que han horadado y profanado su carne hasta consumirla.

Cerca de una torre hay un cincuenta por ciento de posibilidades de toparse con alguna araña en estado de crecimiento. Si esto pasase harán aparición 1d6 de ellas que descenderán por la torre.

Las arañas son unas criaturas quitinosas de pelaje púrpuro del tamaño de un perro. Aún no han crecido lo suficiente y son demasiado jóvenes, pero lo suplen con una ferocidad insana. Si alguien es lo suficientemente valiente como para trepar por una torre será atacado inmediatamente por los arácnidos. Si vence contemplará una panorámica del valle cubierto de telarañas y la entrada de la caverna.

Las ruinas situadas más al Norte del valle se diferencia de su homologo del Sur en que es una trampa mortal. El suelo es de tierra removida en el que no crece ninguna brizna de hierba y una tirada de notice permitirá observar que extrañamente el area dentro de las ruinas ha sido limpiada y no hay ninguna piedra sobre la tierra removida. Un raise en notice indicaría que el suelo parece tener cierta inclinación hacia el centro de las ruinas.

En realidad entre la tierra removida habita un extraño ejemplar de araña cavadora que aguarda a sus victimas enterrada bajo las ruinas.

Cualquiera que cometa el error de penetrar dentro del recinto comenzará a ser succionado por un súbito corrimiento de tierras que formará un remolino de polvo que intentará engullir al desventurado aventurero. Para evitar esto deberá de realizar una tirada de agility con dificultad 6, si no la supera será aprisionado por las ferreas mandíbulas de una bestia quitinosa que surgirá de la tierra, lo cual le ocasionará un daño automático y ademas deberá de pasar una tirada de strength contra una dificultad de 1d12 para liberarse.

Al Norte del valle, justo a su final, hay una entrada a una cueva. Si algún lugareño

acompañía al grupo manifestará su sorpresa ya que estuvo alguna que otra vez en el valle pastoreando su rebaño de cabras y no tenía constancia de su existencia. La cueva no está cubierta de maleza y su entrada es más que evidente, lo cual hace un más extraña su presencia.

El interior es un serpenteante corredor de roca viva que se interna en la oscuridad. Después de caminar sobre unos cien metros comenzarán a escuchar una serie de susurros como arena deslizándose y una voz lastimera que les suplica ayuda desde las sombras. Las antorchas (si llevan alguna) con su trémula luz iluminará una blasfema y horrible escena.

Las paredes están recubiertas por una espesa capa de telas de araña, gruesa y tupida como un blanco manto de nieve. Entre sus pliegues yacen atrapados numerosos cuerpos, todos ellos pertenecientes a mujeres de distintas edades, están completamente envueltas en las gruesas telas, todo salvo el rostro y sus vientres hinchados que surgen como pequeñas islas de carne dentro de un brumoso mar.

Algunas de las infortunadas están semiconscientes y parecen haberse percatado de vuestra presencia. Con sus labios agrietados os suplican que las liberéis, algunas incluso piden que acabéis con su vida lo que en algunos casos parece que es lo mismo.

Si algún jugador intenta liberar a alguna muchacha deberá primero cortar las gruesas telas de araña que la aprisionan. Mientras esté ocupado en estos menesteres la chica comenzará a toser y de pronto un borbotón de arañas purpúreas surgirá de su boca como un río y comenzará a extenderse como una inundación por todo su cuerpo. Algunas de las diminutas criaturas treparán por los brazos del jugador y a corretear por su ropa.

Los chillidos de la chica son ensordecedores entrecortados por una terrible tos pero a medida que las arañas la van cubriendo sus gritos y forcejeos van menguando hasta detenerse y sumirse en un terrible silencio.

Las arañas han comenzado a devorar a su huésped.

Si un jugador es alcanzado por las crías de araña estas podrían llegar a picarle. El pj deberá de realizar una tirada de vigor, si la falla sufrirá un punto de fatiga por veneno.

El pasillo continuará hasta finalizar abruptamente en una fisura que se abre como un tajó en las entrañas de la tierra. Mide unos trescientos metros de ancho, sus abismos de negrura parecen tironear y pujar por arrastrar al incauto que a ellos se asome. Un viento frío y cortante surge de él, como el aliento de un vampiro.

El único medio para cruzar el abismo es un estrecho puente hecho con seda de araña. Miles de hilos han sido apelmazados hasta formar una especie de medio tubo blanquecino el cual se columpia ominosamente a merced de los vientos subterráneos mientras los livianos girones de seda que lo forman se agitan fantasmalmente.

El puente resiste perfectamente el peso del grupo, pero solo les permite cruzarlo en fila de uno. Al otro lado de la brecha se abre una nueva entrada a otro túnel como el que acaba de atravesar el grupo, al final del cual se ve una trémula luz, un suave y trémulo cántico flota como el susurro de unas almas en pena en el aire. La salmodia es cadenciosa y monocorde compuesta por una sola frase de arcano significado “¡Ia, ia, Atlach padre y madre de todo lo que teje y caza entre las ramas!”

Cuando comiencen a cruzar el puente a mitad de trayecto serán atacados por tres arañas gigantes que aparecen de la nada. De pronto el aire parecer volverse más opresivo y notaran cómo las sombras se alargan y temblaran de forma extraña. Dos gigantescos arácnidos de color purpúreo surgirán cómo vomitados por la oscuridad a poca distancia delante suyo. A sus espaldas ocurrirá lo mismo pero solo será un arácnido.

El puente en realidad es una vía de conexión entre el mundo físico y el subterráneo. El punto en el que ambos planos se tocan es la mitad del puente, las arañas son arañas de Leng y moran en el mundo subterráneo, solo han detectado al grupo cuando este ha atravesado el puente a sus dominios. Se asemejan a los especímenes del valle pero estos son tan grandes como un toro.

Attributes: Agility d10, Smarts d6, Spirit d8,

Strength d12+3, Vigor d12

Skills: Fighting d8, Notice d8, Shooting d10,

Stealth d10

Pace: 6”; Parry: 6; Toughness: 11 (3)

Terror: -2; Mental Anguish: Spirit+d6

Special Abilities

- Armor +3: Hard chitin.

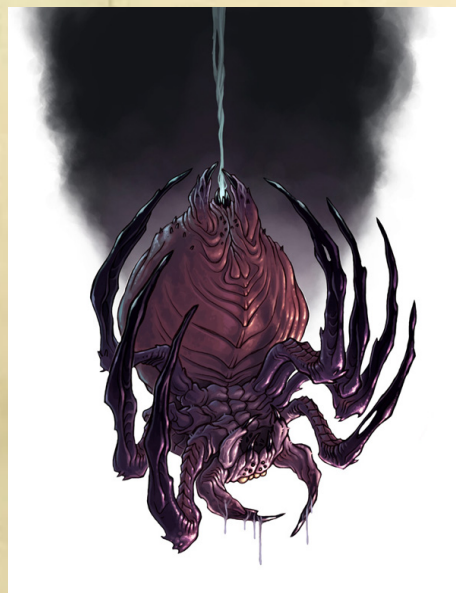
- Bite: Str+d6.

- Poison -4: The bite of a Spider can cause instant paralysis for those who fail their Vigor rolls. It lasts for 2d6 minutes.

- Spells: At the Keeper’s discretion, Spiders with a d8 Smarts know a d4 spells.

- Webbing: The Spiders can cast webs from their thorax that are the size of Small Burst Templates. This is a Shooting roll with a range of 3/6/12.

Anything in the web must cut or break their way free (Toughness 7). Webbed characters can still fight, but all physical actions are at -4.



Si los jugadores cortan el puente destruirán la conexión entre las dos dimensiones. El puente se deshará en finos girones de tela que se perderán en el viento, no habrá

ninguna señal de que se ha roto la unión ya que el aspecto de la sima permanecerá igual en ambas dimensiones. Tan solo hay que procurar no estar en el lado equivocado del puente, ya que si se corta desde el lado más alejado de la salida los jugadores quedarán encerrados en el mundo subterráneo de Hiperborea. Lo cual puede dar pie a muchas aventuras e interesantes encuentros con dioses primigenios, hombres serpiente, los dioses arquetípicos, magos que llevan viviendo eones enterrados en vida,... etc.

Si se corta el puente la influencia del mundo subterráneo en el exterior se ira disipando poco a poco. En menos de una semana las torres de piedra, la entrada a la caverna y las arañas del valle habrán desaparecido. Además las mujeres que hayan sido rescatadas no estarán ya encintas de su horrible y blasfema carga.

Si el puente no es cortado... aunque los personajes piensen haber ganado les espera una horrorosa sorpresa como la del pasillo que acaban de abandonar.

Cuando los personajes crucen el puente y atraviesen la arcada al otro lado vislumbrarán lo siguiente:

La caverna es una inmensa catedral natural de roca viva, con un techo perlado de largas estalactitas que penden amenazadoras como la dentadura de un demonio. Las curvadas paredes forman un embudo que se va estrechando cada vez más hasta llegar a la entrada de un oscuro túnel que desciende en picado internándose aún más en las profundidades de la tierra.

Ante los ojos del grupo se desarrolla una escena dantesca. Aquí se encuentra reunido el culto a Atlach sumergido en un pandemónium orgiástico. Las acolitas gritan y berrean al unísono con una sola voz sus loas al Dios antiguo, mientras agitan sus brazos en el aire y agitan su cabeza como la de un juguete roto. Alguna incluso se retuerce en el suelo presa de un frenesí religioso golpeando el suelo arenoso con sus brazos y piernas como un insecto descabezado.

Los cautivos están en el centro de la caverna, atados en postes completamente desnudos. Se remueven con la mirada perdida e incluso alguno parece participar en el rito con sus balbuceos y gritos.

Al fondo de la inmensa caverna, al final de una tosca escalinata de piedra tallada en la roca viva e iluminada por la mortecina luz de dos pebeteros, se encuentra la suma sacerdotisa Nagrath. Ésta completamente desnuda, lo que permite a los jugadores contemplar las "bendiciones" que le ha otorgado el Dios diosa. Sus ojos se han agrandado y se han teñido de un profundo tono purpúreo, que junto a los cuatro que han nacido en su frente parecen brillar como seis joyas malditas. Su piel se ha cubierto de un fino pelaje marrón de unos escasos milímetros de espesor, lo cual extrañamente resalta aún más su extraña belleza ultraterrena. A sus lados, custodiándola, hay dos mujeres armadas con dos lanzas de hueso. Al principio

pensáis que llevan una armadura de placas ajustada a su cuerpo, pero finalmente os dais cuenta que en realidad su piel es una lustrosa costra quitinosa que les da un aspecto repulsivo. Detrás de la sacerdotisa se abre un inmenso pozo del cual surgen aleteando grandes telas de araña, cómo fantasmas de un reino ya muerto y olvidado. Con gesto Nagrath señalará a un de los hombres atado. Dos acólitas lo desatan del poste y sujetándolo por las axilas lo suben por las escalinatas, para fin ningún tipo de ceremonia arrojarlo a las profundidades mientras sus hermanas estallan en un paroxismo de gritos "¡Atlach, Atlach!"

Cuando los personajes entren en escena, a menos que intenten ocultarse Nagrath los descubrirá y chillando ordenará a sus acólitas detenerlos. En este primer turno los personajes tendrán la iniciativa.

En los primeros turnos solo atacarán las diez acólitas del fondo que están cerca de la entrada que acaban de atravesar los jugadores. Las guardianas de Nagrath procurarán escoltarla y las dos acólitas del fondo de la sala se dedicarán a seguir con los sacrificios. Cada cuatro turnos se arrojará un hombre del pueblo al foso a menos que los jugadores hagan algo por evitarlo.

Si la vida de Nagrath es amenazada estas acólitas detendrán los sacrificios para proteger a su sacerdotisa. Además tanto las guardianas como las acólitas encargadas de los sacrificios pueden ser descartadas (sacrificadas) por el master para evitar una herida infligida a Nagrath.

Las acólitas tendrán las mismas puntuaciones y armas que sus hermanas que guardaban el valle, salvo que estas están desnudas con lo que tendrían una Toughness de 5. Las dos que guardan a Nagrath tendrían Toughness: 7 debido a su piel quitinosa y estarían armadas con dos lanzas de hueso que les confieren alcance 2 un un daño de 1d8+1d6 además de que tendrían la categoría de mano derecha con lo que dispondrían de tres puntos de vida.

Puntuaciones de Nagrath. (Wild card)

Attributes: Agility d6, Smarts d10, Spirit d8, Strength d6, Vigor d8

Skills: Fighting d8, Intimidation d10,

Knowledge (Arcana) d10, Knowledge (Religion) d8, Notice d6, Persuasion d12, Taunt d10.

Charisma: +4; Pace: 6; Parry: 6; Toughness: 8(2) Poder: 10

Hechizos: Slow (coste 1) Invocar araña de Leng (Coste 5 mirar invocar aliado)

Edges: Wild Card, Carismática (Nagrath invertirá todo un turno en animar a sus tropas con una tirada de persuasión, un éxito las volverá berserkers) Sacrificio (cada vez que se lleve a cabo un sacrificio Nagrath obtendrá 15 puntos de poder)

Cuando Nagrath muera todos sus acólitos estallarán en una furia ciega y se volverán berserkers durante un turno, seguidamente intentarán huir o arrojarse al pozo de sacrificios.

Pero lo realmente terrible es que el horror no ha terminado. Unos minutos después mientras los jugadores se encuentren ocupados liberando a los prisioneros escucharán un sonido de roce proveniente del pozo sacrificial. Es como si alguien estuviese arañando una superficie de cristal y suena ominosamente cada vez más cerca.

Unos minutos después una abominación surgirá de los abismos del pozo.

Una inmensa araña de hirsuto pelo negro, tan grueso como un dedo humano comenzará a arrastrarse lentamente escalando por el borde de la fosa como si fuese una sombra desgajada de la oscuridad de la que acaba de surgir. Es diez veces más grande que un caballo de tiro, sus patas son como tan anchas como mástiles y se mueven clavando sus duras puntas como picos en la dura piedra. Pero lo más terrible es que luce entre sus hombros un rostro vagamente humano, de rasgos pétreos e indefinidos, una veces masculino y otras veces femenino que os contempla serenamente. Es un buen momento para tirar terror.

Esta criatura es un avatar de Atlach Natch

Attributes: Agility d10, Smarts d6, Spirit d8, Strength d12+3, Vigor d12

Skills: Fighting d8, Notice d8, Shooting d10, Stealth d10

Pace: 6"; Parry: 6; Toughness: 21 (8)

Terror: -3

Special Abilities

Wild card.

- Armor +5: Hard chitin.

- Bite: Str+d6.

- Poison -4: Si se falla una tirada de vigor al ser impactada la víctima obtendrá una herida adicional.

- Tamaño: +5 Además+2 a recuperarse de Shaken

- Webbing: The Spiders can cast webs from their thorax that are the size of Small Burst Templates.

This is a Shooting roll with a range of 3/6/12. Anything in the web must cut or break their way free (Toughness 7). Webbed characters can still fight, but all physical actions are at -4.

- Regenera un punto de daño de forma automática cada turno. Si muere continuará regenerando pero estará tres turnos inactivo.

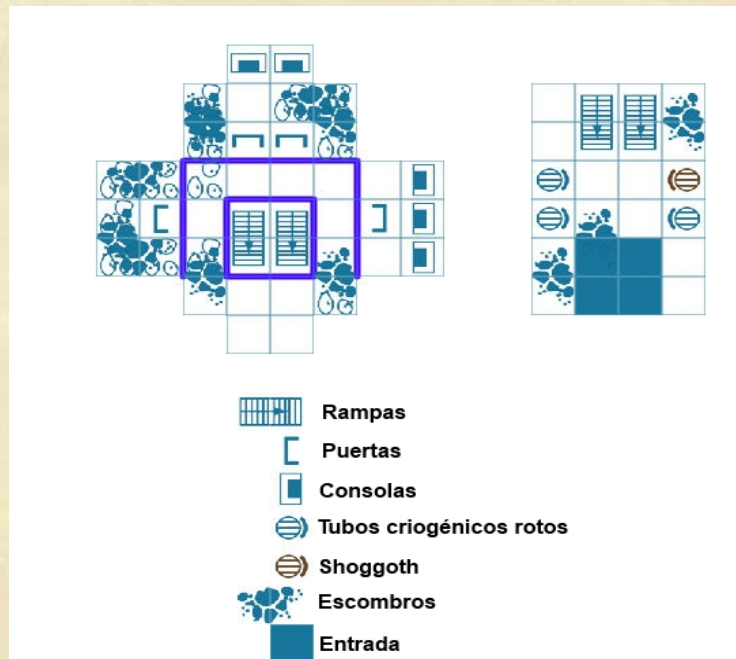
Será mejor que corran...

Si deciden huir y cortar el puente romperán el vínculo con el Mundo Subterráneo, con lo que si no están en el lado equivocado dejarán al Avatar atrás.



OTRAS AVENTURAS

El horror en el t mulo met lico



Un corrimiento de tierras producto de las recientes lluvias ha bloqueado una via de transito de ganado y se ha formado un grupo de voluntarios para limpiarlo y retirar la tierra. Los jugadores son invitados a participar y se forma un equipo de veinte personas.

Mientras intentan apuntalar una roca con unos maderos para evitar que caiga sobre el camino durante la limpieza uno de los trabajadores har  un descubrimiento prodigioso.

Mientras retiraba la tierra embarrada ha dado con un hueco. Al principio pensaba que era una peque a bolsa de aire formada por casualidad por el corrimiento, pero cuando sigui  apartando los escombros el hueco result  ser mayor.

Ha dado con lo que parece una entrada a alg n t mulo subterr neo o construcci n enterrada.

La entrada, una vez limpiada, es cuadrada, con una especie de rampa de subida fabricada en metal (una tirada de conocimiento herrer a o geolog a determinar  que la aleaci n es completamente desconocida) La entrada da a una inmensa habitaci n de suelo inclinado cubierta de escombros y barro.

El suelo tiene un angulo de inclinaci n de 45 grados con lo que cualquier acci n f sica si no se realiza con cuidado recibir  un malus de -1.

Toda la estancia parece recubierta del mismo extra o metal de color verdusco. Tal

vez los personajes se han topado con la tumba de un rey antiguo ya que tamaño desperdicio de metal es un símbolo de riqueza.

Nota para el master: en realidad la estancia es una nave científica de los Antiguos estrellada por un fallo de los motores hace miles de años. Todos los ocupantes han muerto salvo un desagradable pasajero.

En la bodega de carga hay cuatro tubos de contención, tres de ellos inactivos. El ocupante del cuarto es uno de los asistentes Shoggoth que ayudaba en la carga y obtención de especímenes a la expedición científica.

El reactor esta en esta de hibernación y al detectar vida en la nave se reactiva. Tan solo proporciona corriente a los fluorescentes que no se rompieron en el accidente.

Cuando los jugadores entren en la nave el master leerá lo siguiente: “El suelo esta lleno de escombros, mamparos caídos, de varios huecos de la pared salen una especie de serpientes multicolores chispeantes y en el techo hay una serie de tubos blanquecinos parpadeantes que proporcionan una trémula luz”

En las habitaciones de los lados hay armarios llenos de objetos incomprensibles, largos tubos de cristal retorcidos esparcidos por el suelo y una especie de mesas llenas de protuberancias alineadas con propósito indefinido que se hunden al tacto.

La zona delantera de la nave está parcialmente aplastada y se puede acceder a ella con gran dificultad.

Alli encontrarán una sala con un extraño mueble con incrustaciones de cristal y perlado de más protuberancias, algunas de las cuales emiten una luz pulsante.

A un lado hay el cadáver momificado de una extraña criatura. Los jugadores no lo sabrán pero estan en presencia de un Antiguo. Su descripción es la siguiente:

“Se trata quizá de un vegetal o de un ejemplar gigantesco de un animal marino desconocido. Duro como cuero, pero de una flexibilidad sorprendente en ciertos lugares. Señales de partes rotas en las extremidades y los costados. Un metro ochenta de altura; diámetro central: un metro; diámetro en los dos extremos: unos treinta centímetros. Como un tonel, con cinco notables salientes en lugar de duelas. Unas cisuras laterales, que podrían corresponder a unos tallos delgados, en la parte más ancha de esas salientes. En las hendiduras que separan las salientes hay unas excrecencias extrañas: crestas o alas que se abren y extienden como abanicos. Todas muy dañadas excepto una que alcanza extendida una longitud de dos metros.”

En medio de la nave hay una rampa que desciende hacia las profundidades de la bodega de carga.

La bodega también esta llena de escombros y completamente destrozada. Lo primero

que llama la atención es un intenso olor a carne podrida que emana de su interior.

Este hedor proviene de los cuerpos putrefactos de tres Shoggoths. Los cuerpos ya se descompusieron hace tiempo pero el olor quedó estancado al quedar la nave enterrada.

En la bodega hay cuatro tubos de cristal, tres de ellos rotos y recubiertos por una especie de sustancia gomosa reseca. Solo uno de los tubos permanece intacto, pero no se puede ver lo que contiene debido a que el cristal es opaco.

Los tubos son cámaras de éxtasis donde los Antiguos mantenían a los Shoggoths dormidos mientras no cumplían ningún cometido.

La que esta intacta contiene un Shoggoth vivo y esta siendo despertado por el ordenador de la nave para que cumpla funciones de mantenimiento y defienda la nave de la contaminación detectada de seres no catalogados.

Con horror los personajes descubrirán que el cristal en realidad no es opaco, cuando de pronto se forme una serie de ojos en la masa negruzca que lo ocupa.

Poco a poco comenzarán a escuchar un quedo cántico que no cesa de repetir estúpidamente “Tekeli-li Tekeli-li” con una voz acuosa y borboteante.

Con un siseo el cristal comenzará a desplazarse y hundirse en el suelo. Por la parte superior del tubo rezumará un líquido rosado que comenzará a ramificarse y a formar tanteantes pseudopodos que azotarán el vacío. Poco a poco el cántico comenzará a un lento y mareante crescendo volviéndose aun más amenazador.

El Shoggoth quedará libre en un dado de cuatro turnos. Lo que hagan los personajes ya es cosa suya.

Si no consiguen vencer al shoggoth este intentará reparar durante la nave. Cada día realizará una tirada de smarts con una dificultad inicial de seis, en los días siguientes irá bajando de forma progresiva, en el quinto será de cinco, en el cuarto cuatro,... etc. Si obtiene un éxito se dará cuenta que la nave está mas allá de cualquier reparación dese internará en el bosque y comenzará a rondar la zona buscando algún asentamiento de los Antiguos para obtener ayuda. Cualquier intento de detenerlo o interferir en su búsqueda dará como resulta un furibundo ataque.

La sustancia protoplasmática informe de la que esta compuesto el Shoggoth es completamente inmune a los ataque físicos debido a su gran capacidad de regeneración. Solo se verá afectado por la magia, el fuego y la electricidad.

En el laboratorio del ala este hay una especie de tubo alargado de color amarillento

terminado en punta y con dos asas a los lados. Es un laser cortador que se usaba para tomar muestras minerales.

Para dispararlo hay que agarrarlo por las asas y presionar la base. Esto es por seguridad, para que el dispositivo no se disparase de forma accidental. Para una criatura que dispone de varios miembros articulados seria bastante fácil manejarlo con soltura, en cambio un humano deberá de agarrar las asas con sus dos brazos y presionar la base con la barriga. Esto no permite apuntar muy bien, así que recibirá un malus de -2 a disparo, el arma causa 1d12+12 de daño y tiene dos cargas.

Attributes: Agility d4, Smarts d6, Spirit d6, Strength d12+15, Vigor d12+7

Skills: Fighting d12

Pace: 6; **Parry:** 8; **Toughness:** 19

Terror: -1

Special Abilities

- **Alien Physiology:** +2 to recover from Shaken. Called shots do no extra damage.
- **Fast Regeneration:** Shoggoths make a Vigor roll each round to heal wounds. +2 to recover from Shaken.
- **Huge:** Attackers add +4 to their Fighting and Shooting rolls when targeting a Shoggoth due to its great size.
- **Immunity:** Shoggoths are immune to physical attacks, including firearms.
- **Improved Sweep:** Shoggoths may ooze over all adjacent enemies, usually to grapple them.
- **Size +8:** Nightmarishly immense spheres of ooze.
- **Tentacles:** The ropy body of the Shoggoth is used to tear ensnared foes apart.
- **Weakness:** Shoggoths may be damaged by fire and electrical attacks.



Shoggoth, by Craig J. Spearling



Bandidos Voormis

Durante uno de sus viajes los jugadores toparán con los restos destrozados de un carromato. Dentro, encontrarán los cuerpos destrozados de lo que parece una familia de buhoneros itinerantes. Un varón ya anciano, un niño de unos diez años y una mujer.

El cadáver del varón ha sido mutilado con extrema crueldad y ensañamiento.

La mujer aun retiene un hálito de vida, pero estará mas allá de cualquier intento de salvarla. Agonizará en los brazos de un jugador mientras musita con sus labios reseco "Mi hijo,... mi hijo. Salvad a mi pequeño."

Todas las pertenencias de la familia han sido saqueadas y no queda nada de valor entre los restos.

Para seguir el rastro de los voormis se exigen tres éxitos en rastrear. El ataque ha sido perpetrado por una banda de Voormis que ha bajado de las montañas para saquear algún asentamiento humano apartado.

La banda esta compuesta cinco voormis, los cuales han acampado en un claro del bosque a varios kilómetros del ataque a la caravana.

Cuando los personajes lleguen al claro se encontrarán a cinco voormis alrededor de un fuego. Dos de ellos están sentados en una piedra examinando el botín, el cual consiste en cacerolas, ropas y objetos variopintos de escaso valor. Otro se encuentra vaciando un pellejo de vino el cual ya esta bastante flácido.

En un lado hay un niño de un año llorando desconsoladamente, esta atado a un poste por una corta cuerda a un tobillo. El voormi que ha estado bebiendo parece divertirse molestándolo y empujándolo incitándolo a escapar de sus atenciones. El niño se dedica a gatear de un lado a otro intentando apartarse del voormi pero la cuerda se lo impide.

Los otros dos están ocupados despellejando y troceando un cuerpo. Metódicamente cortan la carne con unos pesados cuchillos que podrían pasar fácilmente por espadas y arrojan metódicamente la carne a una cazuela de barro que burbujea encima de un fuego.

Una tirada de notice permitirá darse cuenta a aquellos que hayan obtenido un éxito que el cuerpo pertenece a un varón humano, el infortunado padre del niño.

A partir de aquí corresponde desarrollar la escena y las consecuencias al master. ¿Adoptarán los jugadores al niño? ¿lo entregarán en el poblado?



El faro

Los jugadores son reclutados junto con otros lugareños por una familia cercana de pescadores para ayudar a la reconstrucción y acondicionamiento de un antiguo faro.

El faro será de gran ayuda para los barcos de un naciente pueblo pesquero que ha empezado a gestarse en las cercanías de Helecho.

Este pueblo ha sido bautizado como Guijarro y por ahora es una simple agrupación de casuchas que albergan a un par de familias de pescadores que buscan proporcionarse protección y apoyo entre ellas.

Debido a su cercanía con Helecho mantienen cierto comercio con el pueblo, intercambiando productos agrícolas y carne por pescado, el cual siempre es bienvenido a las mesas de Helecho.

El faro es una vieja edificación de dos plantas de piedra que se erige vetusta al borde de un acantilado.

Se cree que es un antiguo puesto de vigilancia de la capital contra las incursiones de los piratas atlanteanos. Cuando la capital de Hiperbórea fue abandonada varios de los puestos avanzados cayeron en el olvido y las guarniciones fueron llamadas a la nueva capital.

La edificación es una carcasa de piedra que no contiene nada salvo basura y restos de alguna vieja fogata de algún viajero que buscó cobijo. Tan solo los restos unas escaleras de este mismo material que tan solo alcanzan hasta lo que sería el primer piso. Allí el suelo era de madera, la cual se pudrió hace mucho tiempo y ha terminado derrumbándose.

La intención de los pescadores es rehabilitar la torre poniendo unas nuevas escaleras y un suelo de tablones nuevo. En la parte de arriba se acondicionará una zona para encender fuego o para que un vigía se acomode con una lampara de aceite o un pebetero.

El problema con el que se van a encontrar los jugadores y que los pescadores ignoran es que el faro en realidad era un antiguo lugar de adoración de la Señora de los Naufragios.

En las paredes de la torre han anidado cientos de gaviotas, animales que siempre se han asociado con la diosa y que defenderán el lugar contra cualquier extraño.

Cuando los jugadores accedan al interior de la torre, cientos de ojos los observarán atentos en un silencio roto solo por algún graznido ocasional.

Nuestra Señora de los Naufragios es una anciana entidad, adorada desde antiguo, desde el mismo momento en el que el hombre izó una vela o comenzó a alimentarse del fruto del mar. Es la dueña de las profundidades y de las cosas hundidas y secretas, heraldo y portavoz de la voluntad del Tambor de las Mareas de la cual es hija.

En el momento que las gaviotas sean molestadas por la presencia de los jugadores emprenderán el vuelo y se alejarán chillando hacia el cielo, desde el cual observaran durante un rato las acciones de los invasores para luego lanzarse sobre ellos con furia antinatural en un río de plumas blancas y una babel de chillidos airados.

Las gaviotas formarán una espiral de aves que intentará picotear y arañar a todos los humanos y lucharán hasta que la última de ellas sea abatida.

Attributes: Agility d10, Smarts d4 (A), Spirit d12, Strength d8, Vigor d10

Skills: Notice d6

Pace: 10; **Parry:** 4; **Toughness:** 7

Special Abilities

- **Bite or Sting:** Swarms inflict hundreds of tiny bites every round to their victims, hitting automatically and causing 2d4 damage to everyone in the template. Damage is applied to the least armored location (victims in completely sealed suits are immune).
- **Split:** Some swarms are clever enough to split into two smaller swarms (Small Burst Templates) should their foes split up. The Toughness of these smaller swarms is lowered by -2 (to 5 each).
- **Swarm:** Parry +2; Because the swarm is composed of scores, hundreds, or thousands of creatures, cutting and piercing weapons do no real damage. Area-effect weapons work normally, and a character can stomp to inflict his damage in Strength each round. Swarms are usually foiled by jumping in water (unless they are aquatic pests, such as piranha).

Dentro de la torre, entre los escombros y la madera podrida hay una trampa en el suelo en una esquina.

Es una losa de piedra con dos orificios en su superficie, a través de los cuales pasaba antes una cuerda la cual ya se pudrió hace tiempo.

La losa puede ser levantada con una tirada de strength o haciendo palanca con un madero.

Si la losa es apartada se descubrirá unas escaleras de piedra que se internan en la oscuridad. Estas escaleras descenderán por el interior del acantilado a una gran profundidad.

Las paredes poco a poco comenzarán a rezumar humedad y una tirada de smart permitirá saber que se ha descendido hasta el nivel del mar.

Las escaleras terminan en una pequeña habitación escabada en la roca. En medio de ella solo hay un sifón lleno de agua de mar. Su superficie es como un espejo, quedo y tranquilo, como si esperase algo.

En el suelo solo hay piedras y guijarros. Una tirada de notar con dos raises permitirá descubrir en una esquina un pequeño montículo piramidal hecho con pedruscos, el cual destaca incongruente dentro de la extraña habitación. Cada piedra tiene un símbolo grabado, una serie de líneas entrelazadas, como las

olas del mar o una sere de cuerdas que forman un extraño nudo. El caso es que si alguien las observa durante demasiado tiempo comenzará a sentir una gran desazón sin saber el por qué.

Si alguien arroja una piedra o perturba la superficie del estaque de agua de mar, esta romperá su quietud en una serie de hondas concentricas, como una superficie de agua normal.

Pero las hondas continuarán apareciendo... como si fuesen la superficie de un tambor que fuese aporreado ritmicamente.

Este pozo en realidad sirve para invocar a uno de los siervos de la diosa. Un profundo, el cual aparecerá saliendo del sifó en 1d6 dias.

Si se encuentra a algún humano que no demuestre si devoción a su señora o al Tambor del Mar lo atacará e intentará matarlo para luego llevar su cuerpo consigo y descender de nuevo por el sifón.

Si topa con una gran resistencia o más de un humano acudirá a por ayuda consiguiendo reunir 1d8 profundos que volverán en 1d6 horas.

Attributes: Agility d6, Smarts d8, Spirit d6, Strength d8, Vigor d8

Skills: Fighting d6, Notice d8, Stealth d10

Pace: 6; **Parry:** 6 (5); **Toughness:** 8(2)

Terror: -1

Special Abilities

. **Armor +2:** Rubbery hide and scales.

. **Claws:** Str+d4

. **Spear:** Str+d6. Provides +1 Parry, but requires two hands.



Reglas opcionales del setting:

- **Armaduras de bronce.** Si se recibe dos heridas de un solo golpe la armadura se resentirá y bajará su efectividad. En terminos de juego su puntuación bajará en un punto.
- **Armas de bronce.** Si se obtiene un doble uno un arma se embotará y la habilidad de lucha se reducirá en un punto hasta ser reparada por un herrero.
- **Muro de escudos.** La maniobra debe de ser realizada por un minimo de tres guerros portando escudos y deberan de formar una barrera compacta en linea. A efectos de juego todo aquel guerrero que no se encuentre en uno de los extremos del muro obtendrá un +2 de covertura que sumará a su Parry.
- **Trasfondo Arcano: Magia Oscura**
Requisito: Inteligencia d6+, Espíritu d6+, no ser demasiado buena persona
Habilidad arcana: Magia Oscura (Espiritu)
Número de hechizos iniciales: 3
Puntos de Poder: 10
Estás versado en las oscuras magias que, bien usadas, pueden dominar el mundo. Pero tal poder tiene un precio. Recibes el poder de algunos patrones no demasiado naturales (Demonios, Dioses no muy agradables o Seres-que-el-hombre-no-debería-conocer) que pueden ofenderse. Trata esto como los pecados mayores y menores de la magia sagrada (aunque, para suerte del mago, estas entidades suelen ser conocidas por su laxa moralidad y no suelen poner trabas a sus hechiceros). La gran pega es que no recuperas Puntos de Poder como los otros magos, si no que tienes que demostrarles a tus patrones que les respetas, y nada mejor que un sacrificio. Para recuperar Puntos de Poder tienes que hacer un sacrificio y hacer una tirada de Magia Oscura. El tipo de sacrificio añadirá o restará puntos a la tirada de Magia Oscura. Sigue estos pasos:

*Una ofrenda pobre (algo de menos de 10\$) / un pequeño animal vivo (rata, ardilla): -3 a la tirada y es bastante posible que la entidad se cabree si fallas la tirada. Nunca puedes consigue los bonos de sacar una Raise con un sacrificio tan pobre.

*Una ofrenda media (algo de unos 50\$) / un animal vivo de buen tamaño (cordero, cerdo): -2 a la tirada.

*Una buena ofrenda (algo de unos 100\$) / un animal vivo importante (vaca, caballo): -1 a la tirada

*Un ser pensante: ni bonificador ni penalizador

*Un ser pensante de importancia o enemigo de la deidad por alguna razón: entre +1 y +2 dependiendo de la importancia del enemigo.

Una vez sabemos el modificador, el hechicero tendrá que hacer un ritual. Este tardará 1d12 - (Dado de Magia Oscura) 'medias horas', con un mínimo de media hora. Es decir, si sacaras un total de 6, serían 3 horitas de ritual. Depende del éxito este recuperará tantos puntos de magia:

Fallo crítico: La entidad se cabrea y considera que el hechicero ha cometido un pecado menor. Si sacas un fallo crítico con una ofrenda pobre, se considera un pecado mayor (¡COMO OSAS!)

Fallo: El ritual se alarga 1d6 'medias horas' y además no consigues nada.

Éxito: Recuperas tantos puntos de Poder como la mitad de tu Dado de Magia Oscura (es decir, si tienes Magia Oscura d10 recuperas 5 puntos de magia). Si estas sacrificando a un ser vivo, recuperas siempre 1 punto de magia adicional.

Raise: Recuperas tantos puntos de Poder como tu Dado de Magia Oscura. Si estas sacrificando a un ser vivo, recuperas siempre 1 punto de magia adicional.

Ventajas adicionales

- **Acumulador de Poder**
Requisito: Novicio, Wild Card, Espíritu d8+, Magia Oscura d8+
Algunos magos tienen cierto don que les permite acumular vastas cantidades de poder en su haber. Pueden ganar Puntos de Poder por encima de su total, hasta un total del doble de su capacidad. Pero estos puntos se van perdiendo a razón de 1 punto por hora si no se usan. Sacar un fallo en un ritual despojará al lanzador de todos estos 'puntos de magia adicionales'.
- **Maestro del sacrificio**
Requisito: Magia Oscura d10+, Experimentado (Seasoned)
Dominas el arte de los rituales con una gran y terrible eficacia. Siempre que sacrifiques a un ser pensante ganarás +3 puntos de Poder, en vez del +1 normal.
- **Destilador de cadáveres**
Requisitos: Veterano, Magia Oscura d10+, Alguna otra ventaja relacionada con Magia Oscura que no sea Trasfondo Arcano: Magia Oscura
Sabes como sacar los resquicios de energía

vital que queda en un cadáver. Esto es un proceso lento y complejo y requerirá 1d6 horas en un laboratorio adecuado, e incluso el doble si no se tienen buenas instalaciones. Una vez acabes el proceso, haz una tirada de Magia Oscura:

Fallo Crítico: Has cabreado al espíritu del muerto, que vuelve de entre los muertos para pegarte.

Fallo: Todo este tiempo no sirve para nada y pierdes el cadáver.

Éxito: Consigues 1d6 dosis de 'Esencia de Muerte'.

Raise: Lo mismo que antes, pero el doble de dosis.

¿Que es la Esencia de Muerte? Básicamente cada dosis de esta poción recupera 3 puntos de poder. Con la Esencia de Muerte no se pueden ganar puntos por encima del máximo, solo sirve para recuperarlos. El peligro es que cada ingesta es peligrosa y tienes que hacer una tirada de 1d6. Con un 1 sufrirás directamente un punto de Fatiga debido al dolor que te causa la ingesta de Esencia de Muerte.

Alquimista de la Muerte

Requisitos: Veterano, Magia Oscura d12+, Destilador de cadáveres

Has aprendido la secreta y malvada técnica de transformar la muerte en poder. Poder puro. Puedes hacer un ritual con un cadáver para intentar extraer de él su poder, pero sólo se puede extraer poder de la gente poderosa. Sólo los cadáveres de la gente más poderosa (reyes, sumos sacerdotes, hechiceros...) pueden ser utilizados y dependiendo de la importancia del mismo se puede tener desde un -2 a un +2 a la tirada que luego se hará. Este ritual tardará 1d6 días tras los que tendrás que hacer una tirada de Magia Oscura. Compara con esta tabla:

Fallo Crítico: La destilación ha salido bastante mal y has atraído atención de entidades poco agradables. Y generalmente muy hambrientas.

Fallo: Todo este tiempo no ha servido para nada y el cadáver se pierde.

Éxito o una Raise: Consigues un frasco de 'Destilado del Muerto'

Dos Raise: Consigues un frasco de 'Destilado de la Muerte'

Destilado de Muerto: Esta poción en extremo

poderosa dará +1 a todas las tiradas de Magia Oscura que haga el mago durante una semana. Una vez se ingeste, has de hacer una tirada.

Fallo Crítico: El dolor roza la muerte y sufres dos heridas.

Fallo: El dolor es terrible y sufres una herida.

Éxito: No pasa nada

Raise: No pasa nada

Destilado de la Muerte: Esta poción es una versión más poderosa de Destilado de Muerto y dará +2 a todas las tiradas de Magia Oscura durante una semana y +1 a todas las tiradas durante la siguiente semana. Esta poción es sumamente peligrosa y has de hacer dos tiradas de Vigor, una cuando la tomas y otra cuando se pasen los efectos:

Tirada al consumirlo

Fallo Crítico: Te consumes por dentro y mueres.

Fallo: Sufres dos heridas por el terrible dolor.

Éxito: Sufres una herida.

Raise: No pasa nada

Tirada cuando se pasen los efectos

Fallo Crítico: Te haces adicto al Destilado de la Muerte. Cuando se te pasen los efectos del Destilado, tendrás un -2 a todas las tiradas hasta que te vuelvas a tomar otra dosis. Si pasas un mes sin tomar esto, debes hacer una tirada en la tabla de abajo.

Fallo: Te haces adicto al Destilado del Muerto. Cuando se te pasen los efectos del Destilado, tendrás un -2 a todas las tiradas hasta que te vuelvas a tomar otra dosis. Si tomas Destilado de la Muerte vale igual. Si pasas un mes sin tomar esto, debes hacer una tirada en la tabla de abajo.

Éxito: No pasa nada

Raise: Te deshaces de una adicción anterior a Destilado de la Muerte o Destilado del Muerto.

Tabla de 'Un mes sin tomar'

Fallo Crítico: Mueres entre llantos, convulsiones y demás.

Fallo: Sigues siendo adicto.

Éxito: Sigues siendo adicto y al mes siguiente puedes hacer otra tirada. En esta siguiente tirada el Fallo Crítico será seguir siendo adicto, el Fallo será este mismo resultado y el Éxito será librarse de la adicción.

Raise: Te libras de la adicción.

Tabla de encuentros

Exteriores: 1- Tiranosaurio 2- Tigre dientes de sable / gorila 3- Mamut 4- Voormi 5- Velociraptor 6- Javalí. 7- Oso 8- Serpiente

Cerca de poblaciones: 1- Voormi 2/6- Humanos.

Ruinas: 1/2- Voormis 3/6 Tira en la tabla de exteriores 7- Humanos 8- Semilla Informe.

Bestiario.

- Javalí

Attributes: Agility d6, Smarts d4(A), Spirit d6, Strength d8, Vigor d10

Skills: Fighting d6, Guts d8, Notice d6, Stealth d6

Pace: 6; Parry: 5; Toughness: 7

Special Abilities:

- Berserk: When a boar is wounded, it goes berserk. It gains +2 to all Fighting and Strength rolls and its Toughness, but Parry is reduced by 2. It also ignores wound penalties.
- Gore: If a boar can charge at least 6" before attacking, it adds +4 to damage.
- Tusks: Str+1.

- Humano normal.

Attributes: Agility d6, Smarts d6, Spirit d6, Strength d6, Vigor d6

Skills: Climbing d6, Fighting d6, Guts d6, Notice d6, Shooting d6, Stealth d6, Throwing d6

Charisma: -2; Pace: 6; Parry: 5; Toughness: 6

Edges: —

Gear: Leather armor (+1), various weapon Corselet (+3), chain arms and legs (+2), open helm (+3), long sword (Str+3), dagger (Str+1), medium shield (+1 Parry).

- Mamut

Attributes: Agility d6, Smarts d4(A), Spirit d6, Strength d12+6, Vigor d12

Skills: Fighting d6, Guts d6, Notice d4

Pace: 6; Parry: 5; Toughness: 16

Treasure: None.

Special Abilities:

- Armor +2: Thick hide and fur.
- Immunity (Cold): Mammoths take no damage from cold, including magical attacks.
- Large: Attackers have +2 to attack rolls against these beasts due to their size.
- Size +6: Mammoths weigh over 5,000 pounds.
- Trample: Str.
- Tusks: Str+2.

- Tiranosaurio

Attributes: Agility d6, Smarts d4 (A), Spirit d8, Strength d12+4, Vigor d8

Skills: Fighting d8, Notice d8, Stealth d6

Terror: -1

Pace: 8; Parry: 6; Toughness: 15

Special Abilities:

- Armor +2: Thick hides.
- Bite: Str+3; AP 2.
- Large: Creatures add +2 when attacking a T-rex due to their great size.
- Roar: As an action a T-rex can emit a terrifying roar. All those who hear the roar—typically anyone within a mile—must make a Spirit roll or be Shaken.
- Size +7: These fearsome creatures stand 30' tall and weigh over 20,000 pounds.

- Velociraptor

Attributes: Agility d8, Smarts d8(A), Spirit d6, Strength d10, Vigor d8

Skills: Climbing d6, Fighting d8, Guts d6, Notice d8, Stealth d8, Swim d6

Pace: 8; Parry: 6; Toughness: 9

Special Abilities:

- Armor +2: Velociraptors have thick scaly hides.
- Bite or Rake: Str+3.
- Size +1: Velociraptors are about 7' tall.

- Voormi

Attributes: Agility d6, Smarts d6, Spirit d6, Strength d10, Vigor d10

Skills: Fighting d10, Notice d10, Stealth d10, Survival d10

Pace: 6"; Parry: 7; Toughness: 8 (1)

Special Abilities

- Armor +1: Furry hides provide protection.
- Bite/Claw: Str + d4. The savage Voormis usually fight bare-handed, but are not averse to using weapons when available.
- Elemental Resistance: Voormis are immune to the most extremes of cold.

- Tigre dientes de sable

Attributes: Agility d10, Smarts d6(A), Spirit d8, Strength d12, Vigor d10

Skills: Climbing d8, Fighting d8, Guts d6, Intimidation

d8, Stealth d8, Tracking d6

Pace: 8; Parry: 6; Toughness: 10

Special Abilities:

- Bite: Str+4, AP 1.
- Claws: Str+2.
- Improved Frenzy: A sabre-toothed tiger may make two attacks each round with no penalty.
- Pounce: Sabre-tooths often pounce on their prey to best bring their mass and teeth to bear. It can leap 1d6" to gain +4 to its attack and damage. Its Parry is reduced by -2 until its next action when performing the maneuver, however.
- Size +3: Sabre-tooths weigh over 800 pounds.

- Semilla informe.

Attributes: Agility d4, Smarts d6, Spirit d6, Strength d12+15, Vigor d12+7

Skills: Fighting d12

Terror: -1

Pace: 10; Parry: 8; Toughness: 19

Special Abilities

- Alien Physiology: +2 to recover from Shaken. Called shots do no extra damage.
- Fast Regeneration: make a Vigor roll each round to heal wounds. +2 to recover from Shaken.

- Huge: Attackers add +4 to their Fighting and Shooting rolls when targeting a Shoggoth due to its great size.

- Plastico. Reduce todos los daños a la mitad.

- Improved Sweep: may ooze over all adjacent enemies, usually to grapple them.

- Size +8: Nightmarishly immense spheres of ooze.

- Tentacles: The ropy body is used to tear ensnared foes apart.

- Gorila

Attributes: Agility d8, Smarts d6(A), Spirit d8, Strength d12+3, Vigor d10

Skills: Climbing d12+2, Fighting d8, Intimidation d8, Notice d6, Stealth d8.

Pace: 7; Parry: 6; Toughness: 10

Special Abilities

- Fangs: Str+d6.

- Fists: Str+d4. Fanged Apes usually attack by smashing their enemies with their massive fists. When they hit with a raise, it means they grab their opponent with both hands and give him a massive bite, gaining a free attack with Fangs.

- Jungle Lord: While among tree branches or on rooftops, the Fanged Ape can move like on normal ground, as long as it has something to grab onto (at most 3" from one branch to the next).

- Size +3: Fanged Apes are 12 feet tall.



Aquí tenéis unas ideas para conversionar la aventura principal a otros sistemas.

En http://www.savageheroes.com/conversions/Savage_Worlds_Conversion_Data.pdf tenéis la conversión de Savage Worlds a el sistema d100, d20, Dungeons avanzado, gurps y shadowrun.

Conversión para la Marca del Este

- Cultistas de Atlach.

Valor PX: 30 **CA:** 7 **Movimiento:** 12 metros **Dados de golpe:** 2

Moral: 12 **TS:** Guerreras nivel 3 **Ataques:** 2

En el combate final tendrán **CA:** 10 pero ganarán tres ataques con daga mientras Nagrath siga viva.

Armas: Cadena con anzuelos 1d6 de daño. Si impacta el master lanzará un dado de seis, si obtiene un uno o un dos el arma desgarrará la carne del jugador y realizará 1d4 de daño adicional. Daga.

- **Arañas.** Para las que acompañan a las cultistas usa arañas cangrejo. Las arañas de Leng serán tarántulas.

- **Cultistas con piel quitinosa.** Lo mismo que sus hermanas salvo que tienen **CA:**3 y portan lanzas **PX:** 35

- **Nagrath.** Lo mismo que sus hermanas salvo que tendrá **DG:** 3 los hechizos retener persona e invocar araña (tarántula) **TS** clérigo nivel 4 **PX:** 150

- Avatar de Atlach.

Valor PX: 4000 **CA:** 2 **DG:** 20 **Movimiento:** 20 metros **Dados de golpe:** 25

Moral: - **TS:** Guerrero nivel 15

1 mordisco, 6d6 de daño Engulle con 1 resultado natural de 20 en 1d20. Si impacta hay que realizar una tirada de salvación de muerte para no sufrir una muerte inmediata.

Cada turno puede invocar gratuitamente 1d4 tarantulas y ademas regenera 1d10

Para el resto: Voormis serian yetis, las gaviotas murcielagos, el profundo un hombre lagarto y el Shoggoth un cubo gelatinoso al que solo le afecta el fuego no magico o la electricidad **PX:** 150

Conversión la Puerta de Ishtar

Las cultistas podrian tener las mismas puntuaciones que un invasor cimmerico pero no dispondrian de su furia berserker.

Nagrath podria ser conversionada a partir de un shaman Cimmerico, pero ademas dispondrá de un hechizo para invocar arañas. Podrá lanzar a su vez el "invocar totem" del shaman pero sus efectos se verán reflejados en las cultistas no sobre ella, esto sirve para conversionar el poder inspirador que tiene sobre sus seguidoras.

Las guardaspaldas de Nagrath serian iguales a sus hermanas salvo que dispondrian de un VD de 5

ademas que podrian interponerse delante de los jugadores para absorber golpes dirigidos contra su señora. Es decir, que un golpe exitoso contra Nagrath puede ser a discrepción del master repercutido en una de sus guardaspaldas.

El Shoggoth puede ser conversionado a partir de un Assaru, salvo que el ser es inmune a todo daño salvo al fuego.

Los voormis pueden ser Dubkak-Uqupu un poco más debil, las gaviotas una simple escaramuza y el profundo un Apkallu.

El avatar de Atlach Natcha... bueno ¿en serio esperas que puedan matarlo? Lo mejor es que tires dados detras de la pantalla y dales una oportunidad de escapar a los jugadores.

Una posible ayuda a la conversión del sistema Savage Worlds a la Puerta de Ishtar seria establecer una correspondencia de los valores de los dados de Savage worlds, asi tendríamos:

SAVAGE WORLDS	PUERTA DE ISTHAR
1D4	1
1D6	2
1D8	3
1D10	4 – 5
1D12	6

Las ventajas de los monstruos pueden ser adaptadas con un poco de pericia o improvisación.

Todo esto son solo recomendaciones, no es categorico.

Las maniobras o "trucos" en Savage Worlds se realizan usando Agility o Smarts, las cuales pueden ser usadas como base para la puntuación de valor de maniobras.

El valor de defensa puede ser extraido del valor de Parry dividido entre dos redondeando el resultado hacia abajo.

La absorción puede ser extraida del valor de Toughness entre cuatro redondeando el resultado hacia abajo.

El valor de moral puede ser deducido a partir de la caracteristica Spirit, cuanto mayor sea el dado de Spirit menor será el valor de moral.

