



EL PUEBLO BLANCO

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

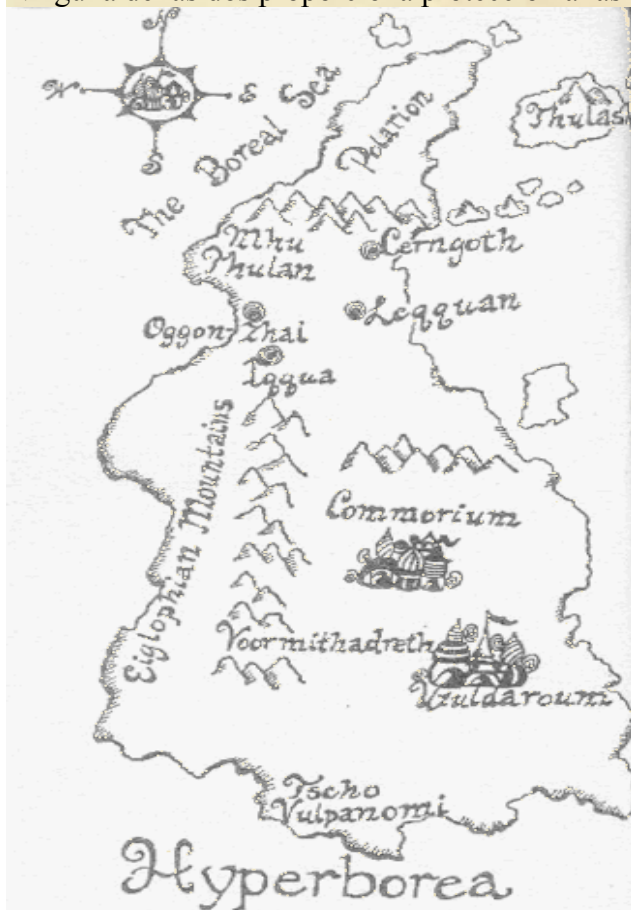
Los jugadores son colonos en la zona central de hiperbórea. Todos ellos viven en un pueblo llamado Helecho, cuyo nombre viene de los numerosos bosques de helechos de la zona aunque la mayor parte de ellos han sido segados para procurar tierras de pastos.

Esta zona está siendo colonizada debido al avance del glaciar, que poco a poco ha ido transformado el Norte de Hiperbórea en un yermo sin vida. Incluso algunos se atreven a decir que el glaciar en realidad es un demonio que terminará reclamando toda la isla algún día. Ciudades enteras ya han sucumbido a él y se dice que incluso se puede ver aún a sus antiguos habitantes por las calles, eternamente aprisionados en una cárcel de hielo.

La zona central de Hiperbórea es una cadena de volcanes, así que su tierra es fértil y el clima aún es cálido, aunque los inviernos cada vez son más largos.

Es un territorio sin ley. La ciudad más cercana es Iggua, a cinco días de viaje al Este y la capital Uzuldaroum está a más de semana y media de viaje si se bordea la costa.

Ninguna de las dos proporciona protección a las colonias, aunque ambas se disputan su posesión.



Se recomienda que los personajes tengan alguna función en la colonia, siendo ganaderos, taberneros, agricultores,... etc.

Y por supuesto son aventureros. Cualquier excusa es buena para que hayan terminado como colonos. Pueden ser perseguidos por la inquisición del emergente culto a la diosa ciervo Younden debido a que aun rinden culto al antiguo dios patrón de Hiperbórea, Tsathoggua. Pueden ser huidos de la justicia, escapados por asuntos de faldas, buscan iniciar una vida nueva,... etc.

Commorium es una ciudad abandonada al sur. Antigua capital fue evacuada en un solo día debido a una maldición que ya nadie recuerda. La ciudad es un nido de bandidos y bestias de la jungla, además cosas más oscuras que se arrastran en la oscuridad, aunque sus tesoros aun yacen engarzados en las momias que habitan sus mausoleos.

Muchos han sido los ladrones que han penetrado a través de sus siete puertas, algunos

con gran éxito, pero de otros no se ha sabido su suerte y alguno ha vuelto balbuciendo incoherencias sobre criaturas protoplasmáticas, negras como la pez que dormitan en inmensos cuencos de bronce...

Reglas 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 triple raise en el daño de un arma el golpe dado resiente su estructura, su daño se reducirá en un punto hasta ser reparado 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 Toughness.

- **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 consigues 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.

Aventuras

- Los pjs escuchan rumores de que una bestia enloquecida esta atacando distintos asentamientos de colonos, acabando con su ganado. Lo curioso es que el animal no devora las presas, simplemente las mata. Se ofrece una recompensa de cuatro vacas por personaje.

La bestia es un tigre dientes de sable. Ha sido herido por unos cazadores y ahora esta tuerto. La herida se ha infectado, con lo que el dolor lo ha transformado en una bestia imprevisible.

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.
- Burrow.
- Tuerto -2 a sus ataques.
- 3 heridas

En realidad el tigre esta poseido por el espiritu de un depredador, el cual ha comenzado a atacar a los ganaderos debido a que estos han masacrado los animales de la zona para proteger sus cabezas de ganado. El tigre actuará con una inteligencia por encima de la media, emboscando continuamente a los personajes, intentando arrinconarlos en zonas de gran follaje en las que los atacará oculto por la hojarasca. Su tactica es aparecer de la nada (burrow), atacar a un pj y luego esfumarse.

Cuando acaben con el la criatura los mirará fijamente (tirada de notice para darse cuenta de que sus ojos brillan de inteligencia) inclinará la cabeza y luego se tumbará pacíficamente para morir en silencio.

Si los pjs deciden desollarlo y curtir su piel esta conservará parte del espiritu animal, con lo que si la visten obtendrán un dado más de stealth.

Cuando vuelvan al pueblo serán agasajados como heroes y recibirán su recompensa, pero a los pocos dias se repiten los ataques pero esta vez son más cruentos ya que ademas del ganado masacrado han desaparecido dos granjeros que vivian en casas alejadas del nucleo principal.

Esto llevará a los ganaderos a retirar la recompensa a los jugadores e incluso pueden tacharlos de farsantes.

Si los pjs investigan descubrirán un dato curioso con una tirada de notar o rastrear. Los ataques no parecen perpetrados esta vez por un dientes de sable, sino que encuentran huellas

de distintas clases de animales, como monos, osos o lobos.

Unos días más tarde, mientras se encuentren reunidos en las afueras (este suceso puede ser incluido en medio de otra aventura) son abordados por un gorila sin mediar provocación ninguna. El gorila es una bestia inmensa de pelaje negro, contará como wild card y tendrá tres puntos de vida.

Cuando sea herido dos veces se apartará del grupo y se internará entre la espesura.

Si los personajes lo siguen el gorila siempre permanecerá durante la persecución varios pasos por delante de ellos completamente a la vista, pero nunca lo alcanzarán.

Poco a poco entrarán en la selva profunda y el paisaje se volverá cada vez más agreste. Los helechos crecerán salvajes a su alrededor y les azotarán el rostro a su paso, los árboles cada vez crecen más juntos formando un denso techo de hojarasca.

De pronto se darán cuenta que entre la espesura hay otros seres que parecen correr a su par. Si se detienen a observar no verán nada salvo sombras y los helechos mecidos por el viento. Pero entre la foresta, colgando de hojas y alfombrando los troncos de las palmeras como un manto vivo, comenzarán a asomar una miriada de cabezas parduscas y verrugosas. Son cientos de miles de sapos que los observan silenciosos.

Si deciden detenerse y darse la vuelta un grupo variopinto de bestias del bosque los rodeará amenazadoramente, pero no los atacará. Mientras, el gorila permanecerá distante esperando que continuen su avance.

Finalmente llegarán a un claro, en medio del cual reposa un bloque negro de alabastro, mate por la inclemencias del tiempo pero extrañamente libre de cualquier vegetación invasora.

Si los personajes superan una tirada de notar descubrirán que la superficie del bloque está agrietada por la acción de los elementos, pero cuando se fijen mejor la piedra parece palpar y todas las grietas desaparecen a un tiempo, como si la roca se hinchase y se contrajese como un negro corazón.

Otra tirada de teología o en su defecto de inteligencia revelará que el altar pertenece a Tsathoggua.

Sobre el altar reposan dos cuerpos que podrán ser identificados como los granjeros desaparecidos. Una miriada de bestias avanza en procesión ante el altar en una dantesca liturgia, cuando llegan a su vera arrancan ceremoniosamente un trozo de carne del sacrificio y se internan entre la espesura. Todo ello bajo la vitrea mirada de la horda de sapos.

Los jugadores son obligados a contemplar la escena hasta que de los cuerpos solo quedan despojos sanguinolentos. Será obligatorio pasar una tirada de miedo.

Cuando la ceremonia finaliza, el gorila es el último en comer y avanza hacia los pjs mientras el círculo de sapos se estrecha a su alrededor.

De pronto un segmento de la masa de sapos se desgaja y trepa por la espalda del gorila cubriendo su bestial rostro como una pardusca máscara.

Los sapos comienzan a hablar con una sola voz.

" Por el mono que trepa por la arboleda, por el tigre que corre entre la espesura, por el lobo que aúlla en lo alto de las peñas... por toda aquella bestia que se inclina ante el altar negro de Tsathoggua. Por toda muerte dada a criatura con espada o flecha un sacrificio de sangre ofrecereis sobre esta roca cada noche en la que la luna no brille una vez cada treinta días, tres reses de cuernos curvados ofrecereis, sobre esta misma piedra. Carne para la bestia que habita en el bosque y sangre para el dios que habita bajo el.

Ahora id y comunicad el deseo de Tsathoggua."

Después de esto el gorila se retirará y los sapos se ocultarán bajo tierra y entre las hojas como si nada hubiese sucedido, dejando a los pjs solos y confusos.

Cualquier acto de violencia será respondido de forma fulminante. De las grietas del altar negro surgirá como un torrente una masa protoplasmática negra como la pez que arremeterá contra los culpables.

Es una semilla informe, así que los pjs harán mejor en correr e intentar buscar un lugar seguro. La semilla los perseguirá y jugará con ellos, pero no los matará.

Si no han escuchado el mensaje del dios la semilla se lo transmitirá y los dejará a su suerte.

Es labor ahora de los pjs de convencer a los colonos sobre el sacrificio que deberán hacer cada luna nueva. Si no lo hacen el pueblo y las granjas de los alrededores serán asediados por bestias y criaturas demoniacas hasta que cedan.

- Un ganadero bastante bien considerado y con bastante influencia en las decisiones del asentamiento propondrá al grupo que le consigan unas cabezas de ganado de un rival, para así arruinarlo y que se vea obligado a vender sus tierras. Les pagará 15 monedas por cabeza. El ofrecimiento será a través de uno de sus asalariados, no lo hará personalmente. El asalariado no dirá en ningún momento el nombre de su patrón.

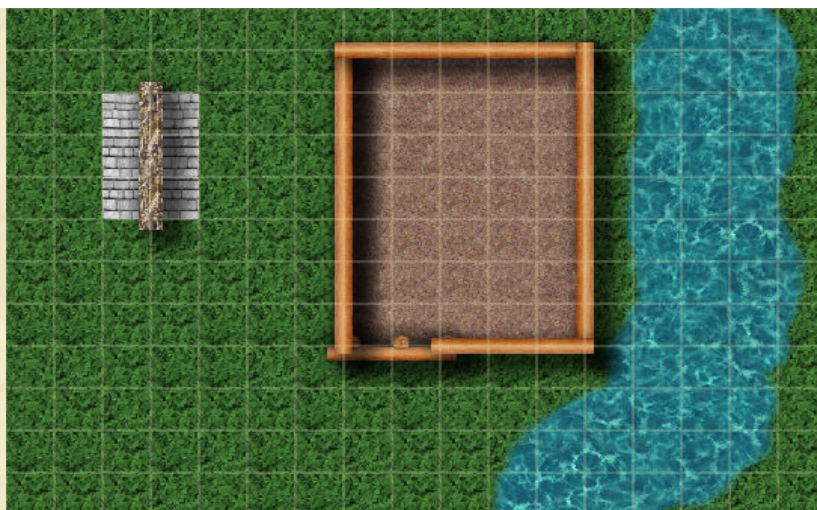
El cometido de los pjs es robar el ganado y llevarlo a un valle a medio día de camino al este, allí se encontrarán con cinco cuatrerros, uno de los cuales será el que los contrató. Serán pagados y el ganado cambiará de manos.

Se les informará (si es deseo del master) que si por un casual se ven obligados a luchar por sus vidas contra la familia podrán hacerlo pero no deberán tocar a la hija en ningún caso.

La historia es que el ganadero que les ofrece el contrato, llamado Zulanon, se ofreció a casarse con la hija de su rival, este se negó y ahora planea ponerlos en una situación de necesidad para obligar el casamiento o la venta de tierras.

Esto podrán averiguarlo si deciden parlamentar con el ganadero al que les han encargado extorpiar.

El ganado se encuentra en un cercado y está compuesto por veinte cabezas. Este protegido por dos perros, si estos descubren a los personajes (puntuaciones de lobo) comenzarán a ladrar y alertarán a la familia del ganadero, el cual junto a sus cinco hijos intentará detener al grupo.



Mapa de la granja.

- Un día llega al poblado un niño. Es el hijo de una familia de pescadores conocida en Helecho ya que es donde cambian parte de su excedente de pescado debido a su cercanía. Nervioso les explica que sus padres han descubierto varada en la playa una ballena y les solicita ayuda para apropiarse de ella. Han visto a gentes de "Vado" rondando cerca, creen que han dado aviso y ahora vienen a reclamarla por la fuerza de las armas.

Vado es un pueblo cercano, a seis horas de viaje hacia el Noroeste. Recibe su nombre debido a que esta situado junto a un gran vado que sirve como zona de paso para los ganaderos locales a los pastos del norte y a algunos comerciantes de la ciudad de Iggua. Hay más vados y lugares de paso, pero este vado es el más seguro y amplio. Hay cierta sana rivalidad con Helecho ya que es un área eminentemente agrícola y existen los típicos roces como cercados arrancados, sembrados pisoteados y protestas sobre el uso y canalización del agua.

La playa se encuentra a una hora de viaje al Este. Cuando lleguen los pjs junto a los lugareños de Helecho que hayan podido reunir, se encontrarán a la familia de pescadores montando guardia. Consta de cuatro miembros y sus únicas armas son unos bicheros y unos largos cuchillos con los que se disponen a despedazar al lebiatán. Solo el padre dispone de una espada de bronce fruto de un botín de guerra.

A la hora aparecerán los habitantes de Vado. Son diez, dos de ellos con arcos y flechas y el resto portan escudos y hachas. Al principio permanecerán alejados golpeando sus escudos intentando acobardar a sus rivales.

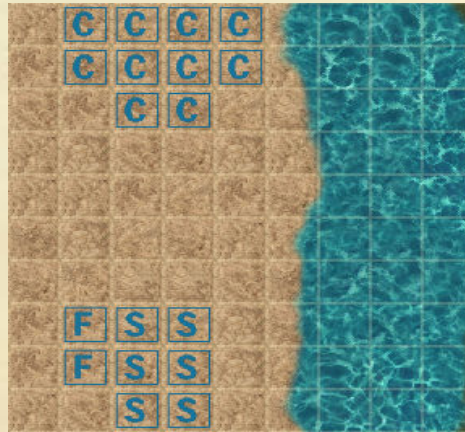
Los personajes podrán intentar parlamentar o negociar con ellos. El líder es un tal Zandall, el cual dice que las costas son de todos y reclaman parte del animal, exactamente la mitad, cediendo el resto a la familia de pescadores concediéndoles este beneficio por encontrarla. Si no están dispuestos a ceder están decididos a tomarla por la fuerza.

Hay que decir que una ballena es una presa muy valiosa. Además de su abundante y nutritiva carne dispone también de cotizados aceites y sus duros huesos convenientemente tratados pueden ser transformados en útiles o armazones para los hogares. Si los personajes se hacen con ella entera podrán valorarla en 1500 piezas a repartir entre todos los implicados.

Ya sea parlamentando o con violencia es decisión de los jugadores como acabar esta escena.

Si los jugadores se hacen con la ballena los habitantes de Vado tomarán medidas por la afrenta. Una de ellas será cerrar el paso del vado al tránsito de los habitantes de Helecho, lo cual los obligará a tomar rutas menos seguras.

Pronto varios ganaderos y granjeros se comenzarán a quejar de cabezas de ganado ahogadas, ataques de Voormis en los caminos,... etc. ¿Acabará esto en un enfrentamiento armado entre los dos pueblos?



C- Guerreros de Vado. F- Pescadores S- Ballena

- Se han producido una serie de ataques en un asentamiento cercano durante la noche. Parte del ganado ha sido robado y el resto de cabezas han muerto envenenadas, incluso varias familias han sido asesinadas en sus lechos y niños han desaparecido de sus cunas. Lo más curioso es que a todas las víctimas asesinadas les falta la cabeza. Estos ataques no tienen nada que ver con los del dientes de sable, aunque los personajes pueden al principio establecer una conexión entre ellos.

Los colonos afirman que han sido miembros del Pueblo Blanco y han pedido ayuda a la ciudad de Igguan, pero esta se niega a movilizar a la milicia y tan solo ha emitido un bando por el cual ofrecen 20 piezas de oro por cada oreja derecha, cabeza u otra prueba de muerte entregada del Pueblo Blanco.

Son un pueblo de pigmeos y a menos que los personajes maten a algún niño las orejas son bastante características

El Pueblo Blanco habita en las montañas centrales de Hiperbórea, en la cadena de volcanes que evita que los hielos sepulsen completamente la isla.

Un personaje con rastrear podrá seguir el rastro de una partida de caza del Pueblo Blanco hasta las faldas de las montañas Eiglophian. Las cuales son unos gigantescos picos negros como el ébano que brillan cristalinos y retorcidos como un vaso desechado de un soplador de vidrio

Los picos se dice que están horadados por una miriada de cuevas, como si fuese un panal de miel. Dentro de él habitan bestias y seres inhumanos, mas semejantes a animales que a seres dotados de razón.

La cueva donde el Pueblo Blanco tiene su base esta bastante escondida, en lo alto de un risco. Solo podrá ser encontrada con un raise en rastrear, un fallo significará que el rastreador llevará al grupo a una cueva habitada por un oso de las cavernas y un éxito

significará que los lleva hasta el antiguo hogar de unos Voormis.

En la cueva de los voormis encontrarán dos cadáveres resecos de estas criaturas. Han sido despellejados y dejados como comida a las bestias y gusanos, las cuales extrañamente han evitado tocarlos siquiera.

En la cueva solo hay de interés un par de herramientas de sílex y un pequeño bloque de pizarra, tinto de sangre seca, junto a una pequeña estatua de piedra de bastos rasgos. Una tirada de smarts lo identificará como una imagen del dios Tsathoggua, cuyo culto en la isla esta perdiendo recientemente terreno contra el régimen inquisitorial del culto a la diosa ciervo Younden. Los Voormis han sido muertos por el Pueblo Blanco, así que el jugador contará con un +2 en rastrear la entrada de su cueva.



Pueblo Blanco

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

Skills: Fighting d6, Shooting d6, Notice d6 Climbing d8 Stealth d10

Pace: 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 5

Tamaño -1 Armadura (huesos y maderas anudados al cuerpo) +1 Carisma -4

Armas:

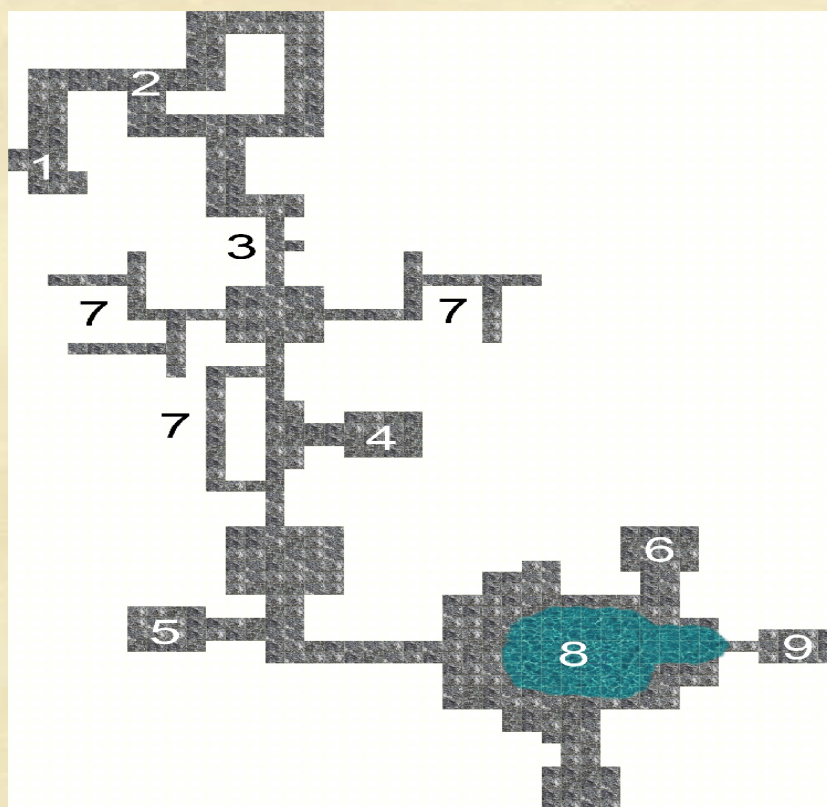
- Guantes de colmillos de diente de sable. Daño fuerza +d6, veneno especial, el pigmeo armado con un par de estos no tendrá malus al atacar dos veces ya que esta especialmente entrenado.
Si consigue dos raises los dientes se engancharán, el pigmeo obtendrá un bonus de +2 en el siguiente ataque al estar pegado en melee y el pj tendrá un -2 a menos que cuente con una daga o cuchillo ya que algo más largo es muy molesto para usar contra el oponente. Para soltarse de el se deberá realizar una tirada enfrentada de fuerza, pero contaria como una acción.
- Puñal fabricado con el colmillo de animal. Daño fuerza +d4, veneno especial Terriblemente afilado: Los dientes de sable son animales conocidos por tener unos dientes poderosos como espadas. Si un atacante consigue dos raises (es difícil pero puede pasar) a la hora de atacar, el diente se habrá clavado de tal manera que el objetivo sufre una herida instantánea sin necesidad de tirar contra la Dureza (Toughness). Pero eso no es lo peor, si no que el colmillo

se ha quedado dentro: además de sufrir la herida, el objetivo tendrá -1 a todas las tiradas hasta que gaste una acción de un turno en quitarse el diente. El pigmeo perderá el diente pero como lleva mas, tampoco es demasiado problema. Simplemente tendrá que hacer una acción de desenvainar arma.

- Cerbatana 5/10/20 Special Impacta con una tirada exitosa de disparo, veneno especial
- Lanza alcance dos casillas, puede apoyar a un compañero atacando desde su espalda contra el contrincante de su camarada. Daño fuerza + d4 Veneno especial.

Veneno especial. Si un personaje es herido por un arma untada con veneno del Pueblo Blanco sufrirá un punto de fatiga inmediatamente si no supera una tirada de vigor.

La tribu esta compuesta por cuarenta y un miembros. Quince patrullan los tuneles y el resto esta en el pueblo que aparece señalado en el mapa con el número 8.



1- Entrada.

Lo primero que veis al penetrar en la cavidad son dos espantajos fabricados con unas pieles curtidas de Voormi clavadas a una cruz de maderos. Las pieles se agitan e hinchan como si aun estuviesen vivas cada vez que penetra una corriente de aire por la estrecha entrada.

Las pieles han sido colocadas por el Pueblo Blanco como advertencia contra las tribu de voormis que habitan también las montañas.

Si los pjs las examinan verán que son recientes y salvo por un par de agujeros producidos por algún arma, seguramente una lanza, podrían ser vendidas en Uzuldaroum por unas 50 monedas ya que estas bestias son una pieza muy apreciada.

2- Pasillo con guardias.

Recostados contra la pared hay cuatro guardias. Están conversando entre ellos con un lenguaje chasqueante e ininteligible Cuando se percatan de vuestra presencia uno de ellos da un agudo graznido y se aleja corriendo túnel abajo. El resto toma su armas y se aprestan al combate.

Esta puede ser la primera vez que los pjs entren en contacto con "el Pueblo Blanco" así que puedes leerles esta descripción.

Los integrantes de el Pueblo Blanco son una raza de pigmeos de cráneo abultado y labios gruesos como lombrices. Su cuerpo es delgado y nudoso, como las raíces de una vid.

Toda su piel ha sido untada de forma ritual por una capa de arcilla blanca, lo cual les confiere un aspecto fantasmal que junto a su extrema delgadez los hace parecer un esqueleto recién salido de la tumba.

Van completamente desnudos salvo por unas faldas confeccionadas con tiras de piel.

Los pigmeos portan como armas tres largos colmillos de dientes de sable atados a cada brazo con tiras de cuero, el tercer combatiente se queda atrás y toma una cerbatana que había apoyada contra la pared.

Tanto los proyectiles de la cerbatana como los colmillos están untados con veneno de serpiente cornuda. Este veneno es de baja potencia, pero ralentiza y embota los sentidos de sus victimas.

El Pueblo Blanco siempre ataca en grupos de cuatro o cinco combatientes. Suplen su escasa fuerza con una fiereza indomable, su número y la ayuda del veneno.

Comúnmente intentan acabar con sus oponentes de uno a uno. Escogen una victima, se lanzan contra ella y luego pasan a la siguiente.

Si los personajes no los cogen por sorpresa los pigmeos estarán esperándolos con las cerbatanas dispuestas.

Si los pjs acaban con ellos en tres turnos les dará tiempo a atrapar al huido antes de que de aviso al resto de la tribu.

Por los pasillos y cavernas se pueden observar una serie de oquedades de pequeño tamaño. Su origen no parece natural, pero no han sido escavadas pro la mano del hombre. El pueblo blanco las usa para desplazarse arrastrándose por ellas y les pretermitir realizar emboscadas o rodear a los pjs atacándoles por la espalda si estos no toman precauciones. Ni que decir que los túneles son demasiado pequeños para un individuo de estatura normal.

3 – Pasillo estrecho.

La única vía para continuar es una estrecha fisura por la que unicamente se puede avanzar en fila de uno. La fisura mide de alto unos cuatro metros y se puede percibir una débil corriente de aire fresco saliendo de ella.

En lo alto de la fisura hay un pequeño túnel a través del cual puede rectar un pigmeo. Cuando el primer personaje atraviese la fisura un pigmeo se asomará por el agujero y arrojará un lazo intentando enganchar al pj por el cuello o un brazo.

Si logra enlazarlo se meterá rápidamente por el hueco para ocultarse de la ira del grupo.

Al otro lado de la fisura, la cual mide de largo unos seis metros, hay cuatro pigmeos. Dos de los cuales ayudarán a tirar de la cuerda si su compañero consigue enlazar a un pj, los otros dos intentarán alancear al pj atrapado o los entretendrán mientras su compañero de la cuerda intenta enlazar a un incauto.

Un personaje enlazado tendrá -2 a todas sus tiradas físicas. La cuerda tendrá una resistencia de 3 si intenta ser cortada.

4- Fosa del voormi.

En esta pequeña caverna a primera vista vacía solo hay una fosa de la cual surge un ronco gruñido. A un lado, apoyadas contra la pared hay dos dos palos de punta afilada.

Si los pjs se asoman al foso verán en el una criatura de tres metros de alto de aspecto bestial. Todo su cuerpo esta cubierto con un denso pelaje marrón que apesta como el del un animal y que en algunos lugares se encuentra teñido de sangre seca.

Cuando la criatura se aperciba de los pjs alzará sus brazos y comenzará a rugirles con sonidos cortos y articulados, los cuales son inquietantemente parecidos a un lenguaje hablado.

Los personajes podrán identificar a la criatura como un Voormi. La cual parece haber sido capturada por los pigmeos y torturada cruelmente usando las lanzas.

Si los personajes matan y despellejan a la bestia podrán sacar sobre 50 monedas si la venden en alguna ciudad.

5- Humaredo de carne

Contra las paredes se apoyan una serie de espetones con carne clavada y del techo cuelgan tiras negrecidas del mismo alimento.

En el suelo hay los restos de una hoguera Si los pjs examinan la carne podrán descubrir (si pasan una tirada de notice) un par de costillares que por su tamaño no parecen pertenecer ningún animal pero se asemejan inquietantemente al de un humano adulto.

En el techo hay un orificio que comunica con el exterior, con lo que se puede deducir (tirada de smarts) que la función de esta habitación es la de ser un haumadero y secadero de carne.

Si a alguien se le ocurre preguntar a cuantas personas alimentarían estas provisiones (tirada de smarts) el máster podrá informar de que el jugador calcula que podrían alimentar a 40 individuos durante dos meses.

El humaredo esta protegido por dos guardias.

6- Criadero de serpientes cornudas.

Esta pequeña caverna difiere de las demás en que contiene algún mobiliario Una estera de paja seca trenzada con corteza de árbol que se encuentra extendida en el suelo y un tocón de un árbol que hace las veces de mesa sobre cuya superficie reposan una suerte de cuencos y morteros de piedra.

Contra una pared hay apoyada lo que parece mascara de corteza, con una fina incisión donde se supone que debieran ir los ojos

Esta mascara es usada por el envenenador que habita esta sala para evitar que el veneno que escupen las serpientes cornudas que hay en el pozo que oculta la estera impacte en sus ojos.

Junto al tocón hay una criatura desnuda y arrugada cuyos pellejos temblequeantes ocultan un sexo indefinido. Os insulta con grandes explosiones de saliva mientras hace sonar unas pulseras de huesos que bailan en sus esqueléticas muñecas. Al igual que sus congéneres su piel esta cubierta por una fina capa de arcilla blanca, la cual le confiere aun mas un aspecto inhumano. Podéis ver que el ser tiene las uñas de los dedos indices extraordinariamente largas y han sido afiladas como los espolones de un gallo.

Este miembro del Pueblo Blanco es el maestro envenenador y sus uñas están untadas con un potente veneno paralizador.

Attributes: Agility d6, Smarts d6, Spirit d6, Strength d4, Vigor d6

Skills: Fighting d6, Shooting d6, Notice d6

Pace: 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 4

Tamaño -1

Hace daño directo impactando.

Tiene tres heridas

Armas: uñas. Daño fuerza +1, veneno especial de serpiente cornuda con un -2 a las tiradas de vigor.

El envenenador no ataca el primer turno y se quedará al fondo de su pequeño laboratorio.

En cambio arrojará el contenido de un mortero contra la cara de un personaje al azar. Si impacta y el personaje no pasa una tirada de agilidad para cubrirse el rostro quedará ciego durante 2d6 turnos.

Si los personajes avanzan contra el pigmeo el máster deberá de preguntarles si avanzan sin más contra el. Si los personajes no dicen nada se supone que pisan la estera, la cual en realidad es la tapa del criadero de serpientes cornudas de la tribu.

El primer personaje en pisar la estera se precipitará en un pozo de dos metros de profundidad hundiéndose entre una masa nudosa de ofidios, los cuales despertarán de su letargo (la piedra del pozo esta fría) y comenzarán a deslizarse humanamente y entrelazarse por todo su cuerpo.

La serpiente cornuda es una variedad escupidora. Su método de caza es escupir contra el rostro de su presa un potente veneno que al entrar en contacto con los ojos atonta a su presa, seguidamente procede a envolver al infortunado entre sus anillos y los asfixia

Este veneno es el que usa el Pueblo Blanco para untar sus armas.

Si un pj cae entre ellas deberá de sacar una tirada de agilidad dificultad 6 para salir de entre ellas y escalar el pozo, aunque primero deberá de superar una tirada de spirits para recobrase de la impresión y otra de fuerza para desembarazarse del abrazo de las serpientes.

Si falla dos veces una serpiente se enroscará alrededor de su cuello y comenzará a asfixiarlo

7- Pasillos

En estos húmedos corredores el agua fluye en pequeños manantiales los cuales se cuelan por distintos resquicios de la porosa roca.

Los pigmeos aprovechan estas estrecheces para realizar emboscadas e intentar atrapar al a grupo entre dos fuegos.

8- Poblado subterráneo

Llegáis a una amplia caverna, mucho mayor que cualquiera de las que habéis encontrado. Parece que es el principal centro de actividad del Pueblo Blanco y donde hacen su vida diaria.

Varias chozas construidas con pieles y maderos se arraciman en torno a un pequeño lago de grises aguas formado por una cascada que cae de una abertura en la bóveda de la caverna, a través de la cual también se cuelan unos débiles rayos solares.

A la orilla del lago, crecen varios arbolillos retorcidos de los que crecen gibosos frutos de colores vivos y brillantes

Parece que los habitantes ya han sido avisados de vuestra presencia, ya que la actividad en el poblado es frenética

Mujeres de colgantes pechos y niños de barriga hinchada se apelotonan debajo de los techados de las chozas.

Los hombres, empuñado sus armas de forma amenazadora están posicionados al fondo, junto a la cascada. Hablan entre ellos nerviosos, con su lenguaje chasqueante y extraño y manotean señalando la entrada de la caverna y la cascada respectivamente.

El poblado esta compuesto por ocho hombres y quince mujeres y niños. Todos ellos atacarán fanáticamente a los pjs, incluso las familias.

Las mujeres y los niños se quedarán aparte arrojando piedras y basura a al grupo, mientras los hombres se quedarán atrás relucientes junto a la cascada, como si estuviesen protegiendo algo de gran importancia.

Las mujeres y los niños tendrán los siguientes atributos:

Attributes: Agility d4, Smarts d6, Spirit d6, Strength d4, Vigor d4

Skills: Fighting d4-2, Shooting d4, Notice d6

Pace: 6; **Parry:** 4; **Toughness:** 3

Tamaño -1

Armas: piedras y basura, daño Str.

Serán tratados como mooks. Es decir, solo se necesita un éxito para matarlos.

Al inicio del combate les atacarán primero las mujeres y los niños que se arrojarán ciegamente sobre el grupo profiriendo frases ininteligibles e intentarán rodear a los pjs. Los hombres permanecerán atrás, junto a la cascada.

Los hombres portarán cuchillos de colmillo, todos salvo cuatro que portarán guantes de dientes de sable, uno de los cuales será un wild card y tendrá Fighting 1d10.

Junto a él destaca un gigante entre los gigantes del Pueblo Blanco ya que su estatura casi es de un metro setenta. Es una musculosa criatura chepuda y de mandíbula colgante, piel blanca como la leche agria y verrugosa como la de un sapo, parte de su rostro es un amasijo de tejido cicatrizado de tinte violáceo que le cubre completamente el ojo derecho. En sus manos porta un grueso madero entre cuya corteza han clavado puntiagudas esquirlas de piedra. Esta atado por el cuello con una fina correa de cuero que sujeta el pigmeo con los atributos de wild card. Aunque la correa no parece lo suficientemente fuerte como para retener al bruto este permanece dócil junto a su "amo"

En el momento en el que los pjs sean rodeados por las mujeres y los niños, el pigmeo que retiene al "gigante" emitirá una serie de chasquidos y soltará la correa. Seguidamente el jorobado se arrojará rugiendo contra el grupo. No dudará en abrirse camino como sea para llegar hasta ellos y matarlos.

Attributes: Agility d8, Smarts d4, Spirit d8, Strength d10, Vigor d10

Skills: Fighting d12, Shooting d6,

Pace: 6; **Parry:** 8; **Toughness:** 9

Armadura (huesos y maderas anudados al cuerpo) +3 Carisma -4, Grande +1 a ser impactado, tuerto -2 a sus tiradas de ataque o que exijan visión de profundidad

Arma: Porra Str + d6 AP1. Ataca realizando barridos. Si logra herir a alguien puede efectuar ataque gratis contra el enemigo que se encuentre adyacente al pj herido.

Nota: Si a un pj se le ocurre aferrar la cuerda del bruto y dar un tirón, descubrirá asombrado que este se detiene inmediatamente. Parece que es corto de entendederas y ha sido educado como un perro para responder dócilmente al estímulo de la cuerda.

9- Cueva de la momia.

Esta caverna que comunica con la principal a través de la cascada es de pequeñas dimensiones, pero esta tan atestada que la sensación de pequeñez es aún más acusada.

La respiración del aventurero que entre en el pequeño santuario se tornará vaho debido a al frío reinante. Un frío que parece meterse en tus huesos y raspará su garganta.

Pilas de cráneos formando horrorosas columnas de amarillento hueso se alinean en las paredes, todas las calaveras tienen la parte superior aserrada, formando un pequeño orificio. Todas las calaveras son humanas y de diferentes tamaños, algunas pertenecen a los pigmeos a o (Tsathoggua no lo quiera) niños, mientras que otros pertenecen a hombres adultos.

Una tirada de smarts indicará que algunas tribu o cultos creen que el espíritu de un muerto sale en el momento de su fallecimiento a través del cráneo

En medio de los cráneos reposa una urna de barro de un metro de alto, sellada con un tapón de cera..

A sus pies descansan dos pieles de ala de pterodáctilo con símbolos grabados a fuego de incomprensible lectura.

Si tocan la urna descubrirán que está extraordinariamente fría al tacto. Si se ponen en plan vándalos y la rompen o abren encontrarán yaciendo en su interior una pequeña momia desecada de un pigmeo, esta rígida y apergaminada por el tiempo y de su pelo se encuentra apelmazado por una pequeña capa de escarcha.

Una hora después de abrir la urna la sensación de frío desaparecerá y la escarcha que cubre la momia se fundirá.

Si el grupo se queda con los pergaminos y la momia serán contactados por un joven cuando acudan a la ciudad a mostrar sus trofeos (recuerda que tienen que aportar pruebas de la muerte de la tribu). El joven es un hombre de unos 20 años que por su porte y educación parece provenir de una familia noble. Se presenta como Eibón y se ofrece en nombre de su padre a comprarles los pergaminos y la momia, su padre es coleccionista de objetos de culto de las religiones primigenias de Hiperbórea. Esta sobretodo interesado en el culto a Tsathoggua, de una forma académica por supuesto.

Cuando vea los pergaminos arrugará un poco el ceño, ya que aunque no puede apenas leerlos distingue el nombre de Ithaqua, también conocido como "el desterrado", un dios prácticamente desconocido en la isla y sobre el que se sabe muy poco. Aun así les comprará las pieles y la momia por 1000 monedas. Los pergaminos solos valen 200 monedas y si tienen la figurilla de Tsathoggua de la cueva de los Voormi les pagará 100 por ella.

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 3/6- 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

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

Pace: 6; 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.



Coversión para la Marca.

El principal problema de la Marca es que los personajes no tienen comúnmente el nivel suficiente para enfrentarse a los retos a los que se enfrenta uno del Savage Worlds ya que este tiene un deje un poco más pulp. Aun así creo que con un poco de imaginación la aventura puede ser convertida tranquilamente, solo habría que bajar un poco la aparición de enemigos ya que entonces el nivel de mortandad sería demasiado alto.

El pueblo blanco puede ser tratado como hobgoblins o goblins con el mismo poder de paralización que los ghules si portan armas envenenadas y el “gigante” albino y jorobado podría ser un osgo. El resto del bestiario creo que puede ser convertido a partir del libro básico o encontrado en el Codex de la marca.

Por otra parte si quieres conservar mi setting o darle un aspecto bárbaro a tus partidas recomendaría solo usar guerreros, asesinos, o bárbaros, los magos tendrían que ser comúnmente PNJ con un nivel mínimo de 5 y si algún jugador llega a ser mago deberá de ser una cosa extraordinaria. Y nada de enanos, elfos y razas no humanas como jugadores.

Suplementos gratuitos recomendables para este setting:

- <http://calaveri.hijodeblog.com/2011/01/31/criaturas-de-la-marca-un-bestiario-no-oficial-para-aventuras-en-la-marca-del-este/>
- <http://clanlobogris.blogspot.com.es/2011/04/enigmas-desenterrados.html>
- <http://codexdelamarca.com/>

Si decidís ambientarlo en el mundo de la Marca del Este se podría incluir el continente Hiperboreano en el frío Norte, muy alejado de la masa principal de tierra.

La tecnología es de la edad de bronce y no habría cosas como ballestas. Las armaduras serían como máximo cotas de mallas, nada más pesado que la de placas.

Las armas se pueden romper fácilmente con una pifia y las armaduras perder puntos de CA si no se cuidan o si reciben un crítico.

No hay apenas magia, así que en los tesoros que encuentren los aventureros la aparición de algún objeto o arma mágica será un acontecimiento muy reseñable e incluso perjudicial ya que los pondrán en el punto de mira de magos o gente ansiosa por conseguir tales tesoros.

Un arma +1 o +2 no se consideraría mágica, tan solo sería una arma forjada en acero, tal vez traída del continente del Sur. No se rompería con una pifia.

