




LA CASA AL FINAL DE LA CALLE DE LOS HOJALATEROS

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



Eibón encarga al grupo un pequeño trabajo bien remunerado. Allanar la morada del viejo astrólogo Dirlath, el cual no ha dado señales de vida de un mes a esta parte, para recuperar una pequeña caja que contiene unas simples escamas de sal que el astrólogo había obtenido por encargo del maestro de Eibón y que debía de haberle remitido hace tiempo además de un libro de cuentas.

En la casa solo viven el anciano astrólogo y un criado sordomudo, así que la cosa pinta como un trabajo fácil y simple para un grupo de cortagargantas como los jugadores ¿o no?

El problema es que la Inquisición de Younden parece haber comenzado a interesarse también por los “negocios” del astrólogo y piensan realizar una investigación esa misma noche.

Información para los jugadores

El grupo es contratado por Eibón, con el cual se reúnen en una posada a las afueras de la ciudad de Iquua. Allí les encarga la misión de asaltar la casa de un viejo astrólogo llamado Dirlath, famoso entre los arcanistas como un buen proveedor de ingredientes difíciles de encontrar, comerciante de secretos olvidados y alcahuete a tiempo parcial.

El maestro de Eibón, llamado Zylac, le encargó a Dirlath la adquisición de unas diez escamas de sal hace casi dos meses y el mago ha sabido por diversas fuentes que el astrólogo ya las ha conseguido, pero no se las ha remitido ni le ha dado aviso., con lo que Zylac teme que Dirlath esté intentado inflar el precio, venderlas a otro arcanista o lo peor de todo, usándolas para beneficio propio.

El caso es que no se sabe nada de Dirlath desde hace casi un mes, la casa parece abandonada y no se ha visto a su criado sordomudo salir a hacer la compra como tantas veces al mercado. Lo cual es perfecto para entrar y salir sin ser vistos.


La misión es sencilla, recuperar las escamas, por las cuales Zylac pagará 300 monedas por cada una. Además estaría sumamente interesado en otra adquisición, el libro de cuentas del astrólogo, ya que por diversas fuentes el mago se ha enterado que la inquisición de Younden ha estado investigando recientemente las actividades del astrólogo debido a que se ha filtrado de que es proveedor de objetos prohibidos y heréticos. En este libro de cuentas Dirlath mantiene un listado de todos sus clientes y negocios, con lo que si es adquirido por la Inquisición esta puede usarlo para hacer una caza de brujas. Ya se encargará luego Zylac de darle un buen uso... por el libro de cuentas se les pagará 500 monedas.


Información para el master

Dirlath es un astrólogo venido a menos de cuestionables dotes adivinatorias y arcanas, lo cual ha levantado las sospechas de la inquisición debido a que parece mantener un buen nivel de vida a pesar de tener muy pocos clientes.

La realidad es que lo que le falta a Dirlath en habilidad mágica lo suple con creces con una buena red de contactos lo cual le ha permitido transformarse en una especie de proveedor de componentes mágicos raros, manuscritos perdidos y conocimientos arcanos.

Esta red ha comenzado a ser investigada por la inquisición de Younden, la cual va a asaltar la casa de Dirlath esta misma noche, cosa que ignora Eibón y los jugadores.





Hace unos meses Dirlath recibió un encargo importante del maestro de Eibón, adquirir una serie de diez escamas del dios Kethlaangh.

La ingestión de estas escamas permite a aquel que se sea lo suficientemente osado para tomarlas la posibilidad de adquirir la memoria de una encarnación pasada o de alguien sacrificado a Kethlaangh. Esto despertó la codicia de Dirlath y decidió conseguir el saber y el reconocimiento que le había sido negado robándolo a los propios dioses.

En el nacimiento del mundo, entre sus cráteres humeantes yace Abhoth , la Fuente No Nata, el Demiurgo. Progenitor de todo lo que camina sobre el orbe.

De su hinchada carne nacen continuamente una malsana vida la cual si no es lo suficientemente rápida en arrastrarse lejos de su padre-madre será reabsorbida de nuevo.

Porque Abhoth es el inicio y el final, todo pertenece a Aboth y todo terminará reclamando.

Sobre su cuerpo yacen la Tablillas de los Antiguos, en las que se encuentra el grabado conocimiento de los Exteriores. Estas tablillas han sido objeto de intensas búsquedas cabalísticas pero nadie ha sido capaz de descubrir su contenido.

Dirlath concibió un plan. Usando las escamas de Kethlaangh hizo retroceder su mente en los tiempo hasta que consiguió fusionarse con uno de los hijos de Abhoth de los que todos descendemos con la esperanza de leer las tablillas.


Todo esto tuvo consecuencias catastróficas. Debido al consumo continuado de las escamas en distintas sesiones de regresión la mente de Dirlath terminó quebrándose y ha encontrado el destino que siempre alcanza a todos los seguidores de Kethlaangh, pero lo más terrible de todo es que las continuadas fusiones con Aboth parte de su esencia a permanecido dentro del astrólogo y la sola vista de las tablillas ha hecho que parte de la oscuridad que subsiste dentro de la memoria del hombre sea llenada con un conocimiento insoportable.

Hoy la casa permanece silenciosa mientras la entidad anteriormente llamada Dirlath habita ciega y confusa en la buhardilla desde la que observaba las estrellas.

La casa es una construcción de ladrillos de adobe y madera al final de la calle de los Hojalateros justo en el cruce con la calle de la Anguila. La casa esta al final de una cuesta, con lo que está en uno de los lugares más elevados de la ciudad, circunstancia por la que Dirlath la compró debido a que su posición le permitía observar mejor las estrellas.

Está separada de la calle por un muro de adobe de unos tres metros y una gruesa puerta de madera. No se distingue ninguna luz en su fachada, la chimenea no hecha humo y todos los bastidores de sus ventanas están cerrados a cal y canto ademas de estar enrejadas.

A un lado de la casa hay un callejón sin salida lleno de basura, los restos de un carro y una tapa de alcantarilla de madera.



Las posibles entradas son las siguientes:

- Las alcantarillas.

El sótano esta comunicado con una trampilla con las cloacas. Esta trampilla es usada como via de escape y para meter el contrabando fue de la vista de ojos indiscretos, si alguien la encuentra (tirada de notice) podrá entrar en el sótano.

- Chimenea

La chimenea esta enrejada para impedir la entrada de ladrones.

-Claraboya del tejado.

-

Es desde Dirlath observaba las estrellas a través de su telescopio. Esta cerrada, si es forzada el incauto ladrón entrará en la buhardilla encontrándose con el mismísimo Dirlath.

- Puerta principal.

Para ello habría que o forzar la entrada al jardín o saltar el muro.



1- Jardín delantero.

El jardín es un conjunto de frondosos arbustos de hojas que han comenzado ya a amarillear por falta de cuidado y unas palmeras de hojas caídas. En medio de todo hay un delgado sendero de grava que ha comenzado a ser invadido por una hierba enfermiza.

A ambos lados de la casa hay una estrecha franja de dos metros de ancho cubierta de hierba que separa la casa del muro que la rodea.

Cuando los jugadores se acerquen a la casa serán asaltados por ambos lados por unas criaturas blanquecinas de cuellos alargados que comenzarán a emitir unos ruidosos y amenazadores graznidos.

Es una banda de gansos guardianes que el viejo Dirlath cuidaba como protección contra posibles asaltantes. Los gansos están famélicos ya que llevan dos semanas sin ser alimentados por los habitantes de la casa, así que subsisten con los pocos gusanos que hay por el jardín.

Si los jugadores no matan los gansos rápidamente se acercará una patrulla de la guardia de la ciudad a investigar en 1d20 minutos.

Para matar a los gansos hay que pasar una simple tirada enfrentada de pelea (figthing) de 1d4. Todo esto se tratará como una escaramuza, los jugadores ganarán siempre el combate contra los gansos pero si fallan la tirada de combate sufrirán como consecuencia un punto de fatiga.

2- Puerta principal de la casa.

Una solida puerta de madera de palmera protege la casa del astrólogo.

Si un jugador mira por el hueco de la cerradura solo distinguirá oscuridad. Si llaman a la puerta no responderá nadie.

Si intentan abrir la puerta esta estará firmemente cerrada a cal y canto, pero al poco tiempo (cuando estén a punto de forzarla o meterle un hachazo) descubrirán que en realidad no esta cerrada y que puede ser abierta con un simple empujón.

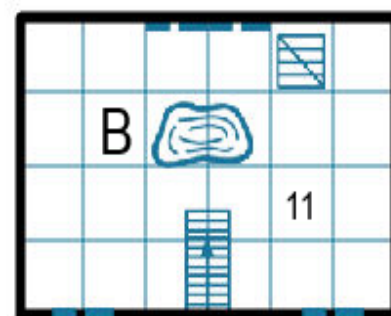
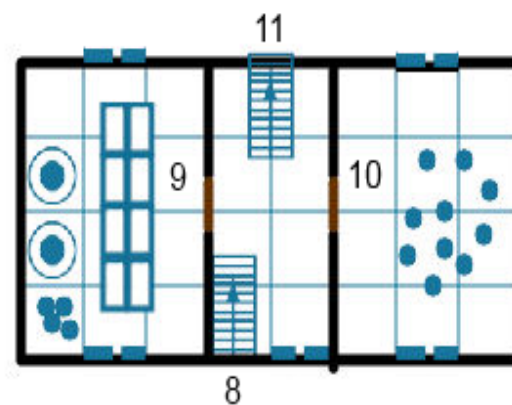
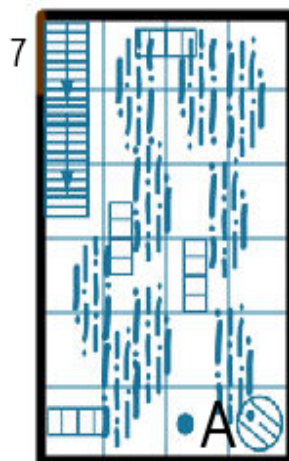
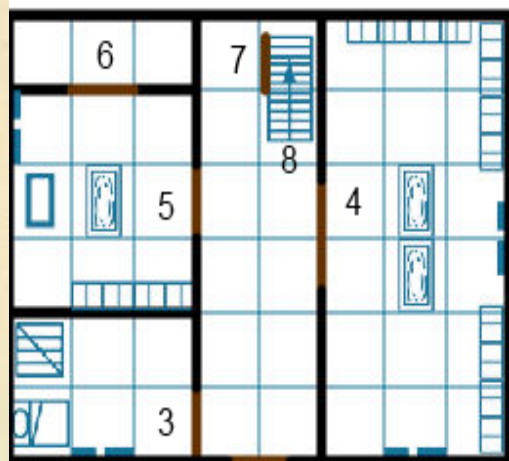
Tal vez la madera estuviese hinchada por las recientes lluvias, pero el caso es que la puerta se abre invitadoramente batiendo sobre sus engrasadas bisagras a una profunda oscuridad abismal que parece envolver la casa como un sudario.

La luz de la calle solo alcanza a iluminar un recuadro del suelo de tablones de madera de la entrada, el resto permanece en tinieblas.

Una vez que el ultimo de los jugadores penetre en la casa la puerta se cerrará sola con un sonoro portazo hasta quedar de nuevo atrancada.

Cualquier intento de volverla a abrir será infructuoso.





A - Trampilla
B - Dirlath

3- Dormitorio del criado.

La decoración de la habitación es austera, cómo corresponde al dormitorio de un criado. El único mobiliario es la cama, un arcón y una mesa. En una esquina reposa un gran cedazo lleno de yeso seco con una paleta incrustada en el.

Lo primero que llama la atención es el intenso olor a descomposición que vicia el aire. Parcialmente recostado contra la pared sobre una cama ésta el cadáver de un hombre con signos de una putrefacción avanzada.

Si se observa de cerca se descubrirá que el cuello del infortunado presenta unas marcas amoratadas en su cuello, cómo si hubiese sido estrangulado por un cuerda. Una tirada de notar (notice) permitirá descubrir que lo que parece una serie de moretones en realidad es un conjunto de líneas caligrafiadas muy apretadas de incomprensible significado cuya visión hace que el estomago se revuelva y el pulso se acelere.

Otra cosa extraña es que las paredes de la habitación están recubiertas parcialmente por un gruesa capa de yeso. En algunos puntos el yeso parece haberse desprendido o simplemente falta, tal vez el criado no tubo tiempo de terminar la tarea antes de morir.

Si alguien pregunta el yeso que descubriría el respaldo de la cama junto a la cabeza del cadáver ésta desprendido.

En el arcón solo hay ropa de corte basto y 10 monedas, las cuales eran los exiguos ahorros del criado.

4- Salón comedor.

Un pequeño y acogedor salón comedor donde el dueño de la casa se retiraba a degustar el contenido de sus magras ollas mientras su criado comía una frugal pitanza en su dormitorio y también servía para atender asuntos más mundanos.

El único mobiliario es una robusta mesa de madera con dos sillas y una estantería repleta de gruesos y pesados libros y atiborrada de parafernalia cabalística, como animales disecados, bolas de cristal, cráneos humanos,... etc.

Una tirada de conocimiento arcano permitirá descubrir que los los libros en realidad son tomos llenos de supersticiones y faltos de cualquier verdadero saber, pura falacia.

Una tirada de supervivencia o conocimiento animal mostrará que en realidad los cráneos son de mono y otra tirada de conocimiento joyería, soplado de cristal o mineral descubrirá que las bolas de cristal son imitaciones baratas.

Parece que todo esta puesta de escena era para impresionar a los incautos sin conocimiento cabalístico que viniesen a realizar alguna consulta al afamado astrólogo. Si intentan vender algo de la estantería descubrirán que apenas carece de valor, lo justo para un par de cervezas aguadas.

Según se acerquen a la mesa los pjs verán que su superficie parece estar grabada con una intrincada simbolista. Si la miran de cerca verán que toda la madera está llena de una fina y apretada escritura que repite continuamente la misma palabra “cerca”

Aquel miembro del grupo se encuentre rapiñando por el contenido de la estantería oír un fuerte golpe en la pared detrás de esta. Con un crujido la estantería se abatirá hacia adelante y si el jugador o jugadores que se encuentren cerca no pasan una tirada de agility sufrirá 2d6 de daño por el impacto.

Si miran en la pared sobre la que se apoyaba la estantería no descubrirán ninguna causa para la caída de esta.


5- Cocina.

Una sencilla cocina donde el criado de la casa preparaba la comida a su amo. Hay un hogar apagado con una gran hoyo de cobre bajo una chimenea de ladrillo, una mesa de madera con varias señales de haber sido usada como superficie para cortar los alimentos, un estante en el que se alinea una buena vajilla de cerámica (valor 25 monedas), cinco vasos de plomo (valor 30 monedas) y varios manojos secos de perejil y hojas aromáticas.

A un lado hay una pequeña puerta cerrada que tal vez corresponda a la despensa.

6- Despensa.

Con un gemido la puerta se abre y un gélido viento putrefacto surge de la oscuridad de la despensa como el resuello de un gigante.



El interior se asemeja a la boca cavernosa de unapestado, bulbosos colgajos de carne cuelgan del techo balanceándose acompasadamente y contra el marco de la puerta se arracima un círculo de carne que lo rodea completamente, como unos labios pútridos.

De pronto, de la oscuridad surge un ariete de carne verrugosa. Un tentáculo amorfo semitranslúcido cuya superficie esta perlada de parpadeantes ojos, babeantes bocas y rostros bovinos que permanecen extrañamente serios.

Por su piel fluye como un banco de peces una serie de ideogramas cuneiformes de color azul, que aunque no comprendéis su visión hace que algo en el fondo de vuestra mente se remueva y pugne por salir a la luz, como un recuerdo reprimido.

Lengua de carne.

Attributes: Agility d10, Smarts d4, Spirit d6, Strength d10, Vigor d10

Skills: Fighting d10

Pace: 6"; Parry: 7; Toughness: 7

Daño: Strength

Edges: Sweep (ataca a todos los enemigos adyacentes con un -2) Regeneration (regeneración rápida. Cada turno realizará una tirada de vigor, si la supera regenerará un daño y con un raise dos. Además tendrá +2 a recuperarse del estado Shaken)

Las tablillas de Abhoth (cualquiera que observe la escritura cuneiforme deberá de superar una tirada de spirit o sufrirá un estado shaken. Luchar a ciegas para no ver directamente los ideogramas proporcionará un -2 a todas las tiradas de fighting o lucha)

Mano derecha (puede aguantar tres heridas)

Quick (rápido, no coge cartas de iniciativa mayores de 5)

Una vez muerta la masa de carne se disolverá en una miriada de gusanos que se colarán por los resquicios de la madera y desaparecerán.


7- Entrada al sótano


Una sencilla puerta de madera conduce al sótano de la casa.

Una tirada de notice (notar) permitirá descubrir una serie de raspaduras sobre los tablones del suelo que se encuentran frente a la puerta, si se sigue su rastro se verá que los surcos también se pueden observar en los escalones que comunican con el primer piso. Parece como si alguien hubiese arrastrado algo de gran peso sin ningún tipo de consideración desde el sótano al segundo piso o al revés.

Un raise en la tirada de notice (notar) disipará estas dudas y mostrará de forma concluyente que algo ha sido arrastrado desde el segundo piso al sótano.

El sótano esta envuelto en tinieblas, las cuales parecen arremolinarse y pugnar por apagar la fuente de luz de los pjs a medida que desciendan por las escaleras que llevan a su interior. El aire tiene un regusto húmedo y cálido que hace apelmazarse el pelo.





A medida que desciendan la luz que porta el grupo ilumina una amplia habitación anegada de agua de un color terroso que impide ver su fondo.

De forma esporádica un estallido de hondas rompe la quietud de la superficie y la cabeza de un pequeño pez blanquecino sin ojos asoma y da una bocanada de aire.

Como pequeñas islas entre la fangosa agua hay un montón de muebles astillados tirados de cualquier manera. A simple vista veis varias estanterías, un armario, libros con las pastas arrancadas, ropas y un colchón de paja que flota olvidado en una esquina.

Los peldaños de la escalera muestran también las mismas rozaduras que los tablones del primer piso.

Descender al sótano puede ser una tarea peligrosa. La escalera tiene un escalón medio roto, resentido por el transporte de los muebles.

El primer pj en descender deberá pasar una prueba de destreza o sufrir 2d4 de daño cuando el escalón se parta y se precipite contra el suelo del sótano.

Los muebles están tan destrozados que carecen de cualquier valor. El armario solo contiene un amasijo de ropa mojada que ha sido cortada metódicamente en tiras.

Los libros flotan alrededor de los jugadores con las páginas pegadas entre si debido a la humedad y con la tinta corrida.

Solo se ha salvado uno, un tratado de geografía en el que aparecen mapas de Hiperbórea, Mu Thulan, la ciudad quebrada de Atlantis, el Imperio Akkadio, las tierras que rodean el Mar Pavoroso, el Desierto Incierto, el borde de Yondo y las Islas Escalonadas. Su valor debe de rondar las trescientas monedas aunque la calidad de sus mapas deja un tanto que desear y la mayor parte de ellos son puras conjeturas e invenciones.


El colchón ésta rasgado por la mitad y jirones de paja húmeda florecen entre sus costuras además de que buena parte de ella flota por el agua sucia. Si alguien busca entre la paja encontrará varias joyas con un valor aproximado de cien monedas. Estos son parte de los ahorros del astrólogo, el resto se encuentra esparcido por el suelo del sótano, oculto por el agua fangosa. En total se podría recuperar unas mil quinientas piezas en pedrería y monedas.

En una esquina del sótano hay una trampilla que comunica con las alcantarillas y que podrá ser descubierta con una tirada exitosa de notice (notar) con dificultad seis. Ésta trampilla era usada para pasar contrabando o cómo salida de emergencia. Para abrir la trampilla hay que pasar una tirada de Strength (fuerza) con dificultad seis ya que se ha acumulado mucha suciedad en su marco y hace efecto ventosa, si la suciedad es retirada la dificultad será de cuatro. Si la trampilla es retirada el agua que anega el sótano comenzará a ser succionada y se filtrará al túnel de las cloacas con el que comunica. Si se vacía de agua el sótano se podrá descubrir el pequeño tesoro que ocultaba en sus profundidades.

8- Escaleras a la segunda planta.

Unas sencillas escaleras de madera de quejosos escalones y una desgastada barandilla que comunica con el segundo piso del edificio.

Cuando se acerquen a los escalones los jugadores podrán observar que en cada escalón impar alguien o algo a escrito con un objeto punzante dos palabras, una puede ser leída cuando se



sube por las escaleras y la otra está escrita al revés para ser leída al descender.

Al ascender se puede leer "Ubbo Sathla es el comienzo" y "Ubbo Sathla es el final" al descender.

Cuando los pjs estén a unos escalones de llegar al segundo piso de pronto los tablones de la pared contra la que se apoya la escalera se combarán como si un monstruoso gusano reptase por ella.

En la superficie de la madera se materializarán como si fuese segregada por ella una serie de ideogramas cuneiformes de color azul que comenzarán a fluir y como los radios de un abanico confluirán en la cúspide de la escalera.

De entre los tablones del suelo se filtrará un líquido grisáceo semitranslucido denso como el betún y te textura carnosa que en cuestión de segundos adoptarán dos formas que recordarán vagamente a un giboso felino cuyos cuartos traseros son un amorfo muñón y de curvados y asimétricos dientes.

Las criaturas estirarán su quijada en un silencioso rugido de amenaza y de sus mudas bocas surgen flotando más de los pequeños ideogramas, algunos de los cuales cuando chocan contra la ropa o piel de los jugadores se funden con un leve siseo y quedarán allí grabados.

Criatura felina

Attributes: Agility d10, Smarts d4, Spirit d6, Strength d10, Vigor d12

Skills: Fighting d10

Pace: 4"; Parry: 7; Toughness: 8

Daño: Strength

Mano derecha (Tres heridas)

Las tablillas de Abhoth (cualquiera que observe la escritura cuneiforme deberá de superar una tirada de spirit o sufrirá un estado shaken. Luchar a ciegas para no ver directamente los ideogramas proporcionará un -2 a todas las tiradas de fighting o lucha)

Cuando sea muerto el pellejo de la criatura se hinchará y rasgará como un saco, del cual surgirán dos criaturas, las cuales se asemejan a dos babuinos con un torso insectoide de temblequeantes patas

Babuinos insectoides

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

Skills: Fighting d10

Pace: 4"; Parry: 7; Toughness: 5

Daño: Strength

Tienen un wild die.

Las tablillas de Abhoth (cualquiera que observe la escritura cuneiforme deberá de superar una tirada de spirit o sufrirá un estado shaken. Luchar a ciegas para no ver directamente los ideogramas proporcionará un -2 a todas las tiradas de fighting o lucha)

Cuando las criaturas sean abatidas se disolverán en un amasijo de retorcidos gusanos que reptarán por las paredes colándose por los resquicios entre los tablones.



9- Fumadero.

Una habitación llena de pequeños lujos y que parece haber sido usada como lugar de relax y retiro.

El suelo está cubierto por gruesas alfombras y mullidos almohadones los cuales han sido ordenados en pequeñas torres piramidales de mayor a menor.

En una esquina hay una gran pipa de agua junto a la cual reposa un pequeño cofre de madera y un quemadero de latón.

Si se abre el cofre se podrá apreciar con una tirada de conocimiento vegetal o notar que contiene loto verde. Un potente alucinógeno de efectos relajantes. Su valor de venta será de 50 monedas debido a que está adulterado con incienso.

Las alfombras y almohadones tienen un valor conjunto si son lo suficientemente locos u osados como para robarlos de 500 piezas.

En una esquina, debajo de un tablón desgastado se encuentra el libro de cuentas envuelto en una piel. Para descubrirlo hay que conseguir un éxito en una tirada de notice (notar) Este tablón estaba oculto con almohadones pero al ser retirados ha quedado al descubierto.

10- Habitación vacía.

Esta es una habitación completamente vacía a excepción de unas diez sillas las cuales han sido dispuestas en espiral en su centro.

Este era el antiguo dormitorio del astrólogo, en su locura lo destrozó y arrojó todos los muebles al sótano, recogió todas las sillas de la casa y las colocó allí.

De pronto octava de las sillas de madera comienza a llenarse de una gruesa capa de musgo la cual la cubre en unos segundos.

11- Buhardilla

Las escaleras parece que llevan a la buhardilla de la casa, un marco cuadrado de oscuridad es la única entrada de la cual surge un quedo chapoteo acompañado por varios crujidos provenientes de la casa, cómo si ésta se desperezase y se tensase como un felino dispuesto para la caza.

Cuando el primer pj ponga un pie en el escalón una miríada de pequeños seres que parecen un cruce entre una rata y un saltamontes y surgen vomitados cómo un grisáceo torrente de la oscura buhardilla.

Si un pj no se aparta recibirá 1d6 de daño. La marabunta los ignorara y cómo una ola romperá contra la pared del pasillo. Los seres se fundirán en una masa acuosa gris y se filtrarán a través de los tablonés para desaparecer en cuestión de segundos.

En el centro de la buhardilla yace una amorfa fungosidad bullente y tentaculada. Una excrecencia de un gris translúcido de cuyo centro surge el manoteante torso desnudo de un anciano. Sus piernas se han fundido y ahora forman un charco de vida primigenia del cual

afloran continuamente una horda de criaturas a medio formar.

El rostro del anciano ésta cubierto por una costra de sangre y arañazos. Se ha arrancado los ojos y de la silenciosa caverna de su boca abierta en tensión cae en cascada un río de ideogramas azules que recubren su cuerpo flotando cómo hojas muertas.

La carne que compone la abominación tiene un color gris desvaído, a través del cual puede verse el esqueleto del hombre atrapado en ella. Sus órganos internos flotan dentro de la solución y la fuente de los ideogramas es su palpitante corazón a través del cual se filtran y suben como burbujas en un lago hasta precipitarse por su boca.

Junto a el hay un largo telescopio de latón sobre un caballete y una mesita de madera sobre la que hay una cajita forrada de terciopelo, una copa de plomo y un libro abierto. Una imagen hogareña y tranquilizadora que es completamente alienígena frente al horror que se encuentra a su lado.

Dirlath

Attributes: Agility d6, Smarts d4, Spirit d6, Strength d12+2, Vigor d10

Skills: Fighting d8 Shooting d10

Pace: 1"; Parry: 7; Toughness: 11 (4 armadura)

Daño: Strength

Armadura: piel gomosa +4

Wildcard Produce terror +1

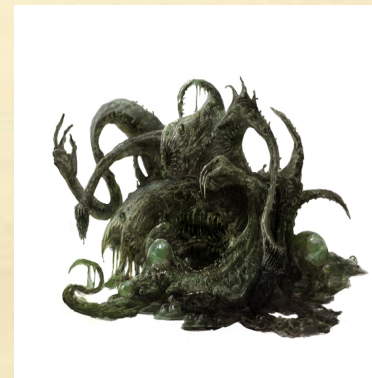
Edges: Sweep (ataca a todos los enemigos adyacentes con un -2)

Regeneration (regeneración rápida. Cada turno realizará una tirada de vigor; si la supera regenerará un daño y con un raise dos. Además tendrá +2 a recuperarse del estado Shaken)

Las tablillas de Abhoth (cualquiera que observe la escritura cuneiforme deberá de superar una tirada de spirit o sufrirá un estado shaken. Luchar a ciegas para no ver directamente los ideogramas proporcionará un -2 a todas las tiradas de fighting o lucha)

Mano derecha (puede aguantar tres heridas)

Quick (rápido, no coge cartas de iniciativa mayores de 5)



La mente de Dirlath esta rota y sumida en la locura. Cada turno hay que arrojar un dado para ver lo que hace.

1- Vomita un torrente de ideogramas contra un pj, los cuales se adhieren a todo su cuerpo. El jugador deberá de hacer una tirada de terror con un -1

2- Se queda quieto manoteando el aire.

3- Genera 1d4+4 tentáculos a su alrededor.

4- Ataca a un enemigo adyacente

5- Genera una amorfidad con las mismas estadísticas que la criatura felina. También si es muerta se subdividirá en otras dos criaturas como los babuinos insectoides.

6- Genera 1d4 de babuinos insectoides.

Si un jugador tiene la idea de entrar dentro del cuerpo de Dirlath para apuñalar su corazón deberá de pasar una tirada enfrentada de fuerza contra el, si lo vence podrá introducirse dentro de su sustancia. Seguidamente deberá de realizar otra tirada enfrentada, esta vez contra 1d8+2, para apuñalarlo. Si lo consigue matará inmediatamente a Dirlath, cuya sustancia protoplasmática se desmoronará y el torrente de ideogramas se detendrá.

También se le puede intentar atravesar el corazón con una flecha o una estocada certera, pero seria un tiro apuntado con un -4 y se seguiría aplicando la armadura. Si se obtiene un éxito Dirlath se desmoronará muerto . .

Tentáculos

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

Skills: Fighting d4

Pace: 6"; Parry: 4; Toughness: 4

Daño: Strength

Edges: Mooks (mueren con un éxito simple, se pueden sacrificar para negar una herida de Dirlath que no sea un impacto al corazón)

Seguidamente una vez muerto, los jugadores podrán encontrar la cajita con las escamas junto a una copa de plomo (30 monedas) en la que hay sangre reseca, solo quedan cuatro escamas. El telescopio tiene un valor de 100 monedas.

Unos momentos después Dirlath volverá a moverse cuando los jugadores salgan de la habitación y se dirijan a la salida. Está moribundo y su cuerpo prácticamente se mueve por reflejo. Formará una ola tentaculada que comenzará a arrasarlo todo con furia enloquecida.

Un buen momento para escapar corriendo.

Las paredes de la casa crujirán y varios tablones saltan al paso de los pjs. Tentáculos grisáceos surgirán de las grietas intentando atraparlos.

En el piso de abajo se encontrarán a un grupo de soldados dirigidos por un ayudante de un inquisidor que están abriendo la puerta principal a hachazos y entrando en el pasillo principal de la casa. Se quedarán un primer turno paralizados a la visión de la criatura abalanzándose sobre ellos y los jugadores corriendo por delante.

El inquisidor ordenará contenerla con antorchas y atrapar a los jugadores para interrogarlos. Además de todo esto ordenará disparar una flecha de señales (silva en el aire) para llamar a la guardia.

El Inquisidor de Younden va vestido con su traje ceremonial. El cual consiste en una amplia túnica parduzca hecha con pieles de gamo entretejidas y una máscara que le oculta el rostro que se asemeja a una osamenta de ciervo con una intrincada cornamenta fabricada en bronce

Los jugadores deberán de quedar encajonados en el jardín contra veinte guardias y el inquisidor. De los veinte guardias diez están conteniendo al ser y quemando la casa, los restantes intentan detener a los jugadores dejándolos inconscientes.

Clérigo de Younden

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

Skills: Fighting d8, Intimidation d10, Knowledge (Arcano) d10, Knowledge (Religion) d8, Notice d6, Persuasion d12, Taunt d10.

Daño: Hoz de bronce serrada (Strength+d6) +2 a parry

Charisma: +4; Pace: 6; Parry: 8 (2); Toughness: 12 (5) Armadura de mallas debajo de la túnica.

Wild Card, Carismático (invertirá todo un turno en animar a sus tropas con una tirada de persuasión, un éxito las volverá berserkers)

Guardia de la ciudad

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: 6 (1); Toughness: 11 (5)

Edges: —

Daño: long sword (Str+3),

Gear: chain arms and legs (+2), open helm (+3), medium shield (+1 Parry).



Los soldados de la guardia del clérigo avanzarán contra los pjs formando un muro de escudos intentando rodearlos. El master iniciará en ese momento otro combate ignorando las protestas de los jugadores

1d4 asaltos después de iniciar el combate 1d6 de los guardias alzará su espada de forma amenazadora y en ese momento se girarán y atacarán a uno de sus compañeros por sorpresa. Todos los guardias restantes sufrirán un estado de shaken (aturdido) inmediato debido a la sorpresa.

En ese momento Eibón aparecerá subido a un carro conducido por uno de sus criados. Se encuentra de pie, con la capa ondeando al viento mientras sus brazos se encuentran en tensión trazando complicados símbolos cabalísticos. Seguidamente ordenará a voz en grito a los jugadores subirse al carro y una vez todos a bordo emprenderá una frenética huida.

Atrás quedará la casa del astrólogo que ha comenzado a arder mientras el clérigo de Younden (si no lo han matado) permanecerá en medio de la calle agitando un puño mientras los pjs y Eibón se alejan a toda velocidad.

Eibón

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


Skills: Fighting d10, Intimidation d10, Knowledge (Arcano) d10, Knowledge (Religion) d10, Notice d10, Persuasion d12, Taunt d10.

Daño: Espada corta (Strength+d6) Puntos de poder:0 (en esta aventura Eibón no dispone de poder, lo ha usado todo rescatando a su familia)

Charisma: +6; Pace: 6; Parry: 6; Toughness: 7 .

Unas manzanas más tarde, después de abandonar el carro el un callejón, Eibón les confiesa que tiene un nuevo favor que pedirles antes de pagarles sus servicios a los pjs.

Ademas de cumplir la misión para su maestro se encuentra en la ciudad para sacar de ella a su familia en secreto. Su padre, antiguo archivista de la corte, ha comenzado a ser investigado por la inquisición debido a su afición a coleccionar y atesorar antigüedades y reliquias de los credos primigenios de Hiperbórea. Aunque su familia no profesa el culto al dios sapo Tsathoggua (al contrario que Eibón) y que su interes solo es académico el servicio inquisitorial de Younden no ha atendido a razones, así que los han recluido en arresto domiciliario.



Afortunadamente el agente encargado de vigilar la casa es un adicto en secreto al Loto Naranja, un vicio caro que ultimamente le esta siendo dificil satisfacer, así que una bolsa bajo mano ha permitido que su familia les esté esperando unas calles más adelante dispuestos para escapar esa misma noche de la ciudad.

La familia de Eibón consta de su padre, madre y una hermana de trece años, los cuales permanecen cohibidos apartados del grupo y solo muestran verdadera alegría y afecto cuando ven a su hijo. Cuando este presenta a los jugadores el padre dará un paso adelante y les agradecerá de antemano la ayuda que va a prestar a su familia.

El plan es el siguiente: Eibón dispone de un carro de heno, dentro del cual se ocultará su familia y los escasos objetos de valor que han podido llevar consigo al exilio. Entre las pajas se podrian ocultar cuatro personajes más si lo desean. El carro será conducido por un criado de confianza de Eibón y este se sentará en el pescante junto a el, el resto de jugadores irá a pie o metidos dentro de las pajas.

Eibón ha prometido una cuantiosa suma al sargento de la guardia encargado de la custodia de la puerta sur. Los jugadores simplemente van a ser un seguro por si el sargento decide volverse avaricioso.

No deben de temer posibles patrullas ya que con la diversión que acaban de proporcionar, la mayor parte debe de estar dirigiendose a la casa de Dirlath, con lo que solo necesitarán transitar por calles secundarias para evitar problemas.

Lo cierto es que los jugadores pueden encontrarse con alguna patrulla acudiendo a la casa del astrólogo (cuyo incendio se puede ver a lo lejos) en el trayecto a la puerta norte se lanzará 1d6 dos veces con un resultado de uno se toparán con una patrulla de 1d4+2 guardias. Tal vez se detengan a hacer preguntas y haya que echar mano a las espadas.

La puerta Norte esta custodiada por seis guardias armados dirigidos por un sargento. En las almenas hay tres guardias adicionales con los arcos dispuestos ante cualquier eventualidad.

El sargento, de nombre Taurul, ordenará parar el carro a unos diez pasos de la puerta que custodia. Preguntará que quien desea marchar de la ciudad a horas tan intempestivas, que mejor estaban en brazos de una puta en vez de molestándolo a el y a sus hombres.


Eibón mandará bajar a su criado después de entregarle una pesada bolsa de cuero. El criado avanzará con cautela hacia los guardias mostrando la bolsa bajo la amplia sonrisa de Taurul.


El sargento lo recibirá cordialmente pero los guardias avanzarán rodeándolo. El criado parlamentará con Taurul, al principio parece que las cosas van como la seda, pero poco a poco la conversación subirá de tono. “Parece que ese cerdo se ha vuelto avaricioso, estad preparados”

Finalmente parecen haber llegado a un acuerdo después de que el criado le muestre la bolsa a Taurul y esta la sopesa, el sargento sonríe y posa su brazo sobre el hombro del criado, este se despide y los guardias se hacen a un lado dejándolo pasar.

De pronto uno de ellos avanza y clava su espada corta en los riñones del criado, el cual cae de rodillas con un gemido.

“Lo siento”- Dice Taurul - “pero la recompensa por la cabeza de varios herejes se ha revalorizado mucho últimamente ¡cogedlos!” Los seis guardias avanzan y se enfrentarán a los





jugadores y Eibón, el cual no debe morir bajo ningún concepto.

Tendrán las mismas puntuaciones que un guardia de la ciudad, todos salvo Taurul que será un wild card.

Cuando los jugadores acaben con ellos podrán abrir las puertas de la ciudad y escapar in extremis a las afueras, pero cuando se hallen en el camino y ya hayan atravesado el arco, un grupo de diez guardias montados comenzará a perseguirlos.


Eibón agitará sus riendas azuzando a los jamelgos pero poco a poco los guardias comenzarán a ganar terreno. La secuencia de la persecución será la siguiente:

- Lanza 1d8+2 esos son los turnos que tarda Eibón en tomar un camino secundario alejado de la vía principal.
- Toda acción física que se realice en el carro deberá recibir un malus de -1 debido al traqueteo.
- Dos guardias se situarán y cabalgarán a los lados del carro. He intentarán atacar a todos los personajes que estén en su borde.
- Dos guardias quedarán detrás disparando con sus arcos.
- Cada 1d4 turnos dos guardias montados se situarán a los lados del carro y saltarán a su interior. Esto cuenta como un movimiento y un ataque, además deberán de realizar una tirada de agilidad para no quedar shaken.
- Cuando Eibón tome el camino secundario todos los que estén en el carro deberán de realizar una tirada de destreza -1 para no perder el equilibrio y quedar shaken Un 1 natural puede implicar que el personaje caiga fuera del carro, para evitar esto deberá de hacer otra tirada de destreza. Si cae del carro sufrirá 3d6 de daño.
- En el camino secundario en cada turno se puede cruzar una rama con un resultado de 1 en 1d4, para evitarla hay que hacer una tirada de destreza -1 o recibir un impacto de 2d6 de daño. Si se sufre un punto de daño puede implicar que el personaje caiga fuera del carro, para evitar esto deberá de hacer otra tirada de destreza. Si cae del carro sufrirá 3d6 de daño.
- Cada turno en el camino secundario hay que lanzar 1d6. Con un resultado de 1 una de las ruedas del carro tropieza en una piedra, debido a ello todos los que estén en el recibirán un -1 a todas sus acciones físicas.
- Algún guardia pueden intentar echar a Eibón de las riendas y frenar el carro. Para ello realizarán una tirada enfrentada de fuerza contra el de 1d6 por parte del guardia y 1d8 por parte de Eibón.

Si Eibón pierde las riendas el carro frenará en 1d4 turnos.

- Además se puede hacer que un guardia salte al galope a uno de los caballos de tiro para intentar frenarlo, lo cual también detendrá el carro en 1d4 turnos, pero deberá de superar para ello una tirada de agilidad -2 para no caer en el camino y ser pisoteado por los caballos.

Cuando el último guardia finalmente sea vencido, Eibón hará un alto en el camino y pagará a los personajes lo acordado además de un plus de 500 monedas por las molestias y además les estará sobradamente agradecido por la ayuda prestada. Espera volver a contactar en el futuro con ellos para ofrecerles empresas aún más lucrativas.



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 mínimo 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 y las alas un +1

– Trasfondo Arcano: Magia Oscura

Requisito: Inteligencia d6+, Espíritu d6+, no ser demasiado buena persona

Habilidad arcana: Magia Oscura (Espíritu)

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 Tránsito 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.

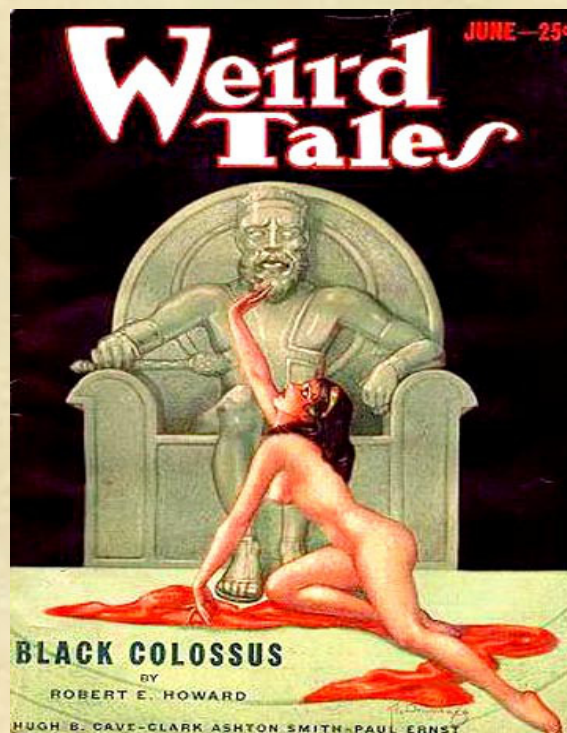


Tabla de encuentros

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.





Kethlaangh, guardian de la memoria hurtada

"... Ia, guardian de la memoria hurtada. Ia, señor de las aguas muertas, dador de lo que uno ya posee..."

Eibon "Rezoz purpureos."

La entidad conocida como Kethlaangh habita en las profundidades del Mundo Subterráneo en una inmensa caverna de piedra basáltica en los abismos de un lago salino.

Poco se sabe de su origen, hay estudiosos que afirman que proviene de Saturno cómo algunos de sus insignes primos, pero otra corriente afirma que es originario de la Tierra, tal vez incluso puede estar emparentado con los Arquetipos aunque todo esto son conjeturas. Lo que parece cierto sin ninguna duda es que guarda cierta conexión con las aguas estancadas ya que su avatar siempre comparece ante sus fieles a través de una de estas superficies, las cuales parecen servir como portales para el.

Se asemeja a una gran babosa blanquecina, de escamosa y agrietada piel. Aunque su entorno es acuático su superficie no parece retener la humedad, pareciendo siempre una carcasa muerta y polvorienta. Ésta carcasa ésta formada por pequeñas escamas de sal que dan un lustre entre blanquecino y amarillento al dios. A su vez, allí donde debería de estar su cabeza, estas escamas parecen haberse acumulado en una especie de estructura coralina semejante a unos cuernos de ciervo.

Se le llama el guardián de la memoria debido a que parece absorber las memorias de todos a aquellos infortunados que son devorados por el. Sus acólitos ofrecen cuantiosos sacrificios humanos que arrojan vivos al lago después de cortarles la garganta. Este detalle es importante ya que Kethlaangh no aceptará la ofrenda si ésta no agoniza dentro de sus aguas. Una vez que la víctima haya expirado, tanto ella cómo la sangre que haya escapado de su garganta se hundirá en el lago donde será devorada y digerida durante semanas por Kethlaangh. Durante este tiempo los adoradores no podrán abandonar la caverna ni sus loas al dios so pena de atraer su ira.

Si el sacrificio ha satisfecho a Kethlaangh, este surgirá después de un tiempo de las profundidades de su lago y ofrecerá su bendición a sus acólitos. Ésta bendición consistirá en poder arrancar una escama de sal del cuerpo de Kethlaangh. Se considera una señal del favor del dios y de su grado de satisfacción cuanto más cerca de la cabeza se encuentre la escama. Si Kethlaangh permite extraerla de su cornamenta esto significa el mayor de los favores y la más alta bendición. Ésta escama debe ser ingerida diluida en sangre humana dentro de una copa de cobre. Aquel que la beba podrá acceder a sus memorias tanto pasadas cómo futuras y a las de todos aquellos que hayan sido sacrificados a Kethlaangh. Si es capaz de sobrevivir sin ahogarse en tal mar de conocimientos o de no perder la cordura, podrá percibir el fluir del tiempo y de las probabilidades, adquirirá conocimientos prohibidos, verá y degustará imágenes más allá de nuestra esfera de conocimiento y vagará por la superficie de planetas muertos. Así los antiguos héroes caminarán de nuevo y magos ya muertos volverán de su sueño. Este efecto durará semanas o días, dependiendo de la fortaleza mental del que haya probado el cáliz o de la cercanía a las astas de Kethlaangh. Después de ese tiempo las memorias se disiparán y tan solo se transformarán en sombras que habitarán los sueños del bendecido por Kethlaangh.

La ingesta de escamas del dios puede derivar en adicción, con el sujeto siempre intentando aferrarse a glorias pasadas o futuras. A partir de la tercera escama, la cual es comúnmente denominada "el clavo", el acólito se volverá adicto y necesitará una ingesta más frecuente. El destino de todos los adoradores de Kethlaangh es perderse en el maremágnum de sus memorias y transformarse en un ser que vagará desnudo a cuatro patas profiriendo incoherencias por los rincones en sombras y arañándose el rostro hasta transformarlo en un horror perlado de costras de sangre seca. Estos benditos por Kethlaangh pueden ser vistos algunas veces cabalgando o arrastrándose por su superficie cómo parásitos cuando este surge del las aguas.

En [http://www.savageheroes.com/conversions/Savage Worlds Conversion Data.pdf](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 Puerta de Ishtar..

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 categórico.

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 extraído del valor de Parry dividido entre dos redondeando el resultado hacia abajo.

El valor de ataque dependería de la habilidad de lucha o en su defecto agilidad.

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

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

Como ejemplo de todo lo anterior pongo la conversión de Dirlath y los monstruos de la casa, el resto de pnjs pueden ser los del libro básico, como por ejemplo los guardias:

Dirlath

Destreza: 2 Fortaleza: 8 Ingenio: 1 Percepción: 1 Carisma: 1 Voluntad: 2

VA: 3 VD: 3 VM: 2

Absorción: 2 Moral: 3 EC: - Aguante: 15

Monstruoso: Puede hacer dos acciones por asalto durante una contienda. Cada una puede tener como objetivo a un oponente distinto.

La palabra de los dioses antiguos (las tablillas de Ubho-Shatla): Cada oponente que se enfrente a esta criatura deberá superar un conflicto de Voluntad de dificultad 15 o estará Aterrorizado ante la visión de los ideogramas que flotan en su cuerpo los dos primeros asaltos de una contienda. Sólo deberá superar este conflicto una vez.

Rapido: Todos sus oponentes sufren un -2 a la iniciativa.

Regeneración: Cada turno se deberá hacer una tirada de fortaleza con dificultad 15, si esta es superada recuperará dos puntos de aguante.

Al inicio de cada turno el master deberá de lanzar un 1d6 para determinar lo que dirlath va a realizar:

- 1- Vomita un torrente de ideogramas contra un pj, los cuales se adhieren a todo su cuerpo. El jugador objetivo deberá superar un conflicto de Voluntad de dificultad 15 o estará Aterrorizado ante la visión de los ideogramas que flotan en su cuerpo dos asaltos de una contienda
- 2- Se queda quieto manoteando el aire.
- 3- Genera 1d4+4 de criaturas tentaculares a su alrededor.
- 4- Realiza un ataque con sus tentáculos a todos los enemigos adyacentes usando la habilidad "monstruoso"
- 5- Genera una amorfidad con las mismas estadísticas que la criatura felina. Si esta muerta se subdividirá en otras dos criaturas con las mismas puntuaciones que los babuinos insectoides.
- 6- Genera 1d4 de babuinos insectoides.

Criatura felina

Destreza: 4 Fortaleza: 4 Ingenio: 1 Percepción: 1 Carisma: 1 Voluntad: 2

VA: 4 VD: 2 VM: 2

Absorción: 2 Moral: 3 EC: - Aguante 9

La palabra de los dioses antiguos (las tablillas de Ubho-Shatla): Cada oponente que se enfrente a esta criatura deberá superar un conflicto de Voluntad de dificultad 15 o estará Aterrorizado ante la visión de los ideogramas que flotan en su cuerpo los dos primeros asaltos de una contienda. Sólo deberá superar este conflicto una vez.

Babuinos insectoides

Destreza: 2 Fortaleza: 2 Ingenio: 1 Percepción: 1 Carisma: 1 Voluntad: 2

VA: 4 VD: 2 VM: 2

Absorción: 0 Moral: 3 EC: - Aguante 7

La palabra de los dioses antiguos (las tablillas de Ubho-Shatla): Cada oponente que se enfrente a esta criatura deberá superar un conflicto de Voluntad de dificultad 15 o estará Aterrorizado ante la visión de los ideogramas que flotan en su cuerpo los dos primeros asaltos de una contienda. Sólo deberá superar este conflicto una vez.

Criaturas tentaculadas.

Destreza: 2 Fortaleza: 2 Ingenio: 1 Percepción: 1 Carisma: 1 Voluntad: 2

VA: 1 VD: 2 VM: 2

Absorción: 0 Moral: 3 EC: 3 Aguante 7

Lengua de carne.

Destreza: 4 Fortaleza: 5 Ingenio: 1 Percepción: 1 Carisma: 1 Voluntad: 2

VA: 4 VD: 2 VM: 2

Absorción: 2 Moral: 3 EC: - Aguante 10

Monstruoso: Puede hacer dos acciones por asalto durante una contienda. Cada una puede tener como objetivo a un oponente distinto.

La palabra de los dioses antiguos (las tablillas de Ubho-Shatla): Cada oponente que se enfrente a esta criatura deberá superar un conflicto de Voluntad de dificultad 15 o estará Aterrorizado ante la visión de los ideogramas que flotan en su cuerpo los dos primeros asaltos de una contienda. Sólo deberá superar este conflicto una vez

Rapido: Todos sus oponentes sufren un -2 a la iniciativa.