

Aventuras
en...

LA MARCA DEL ESTE CLÁSICOS

INCURSIÓN A LA TIERRA DEL DIOS AZUL

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 4 - 5



Una estrella ha caído en el corazón de las estepas de las Tierras Nómadas y de ella ha empezado a extenderse una extraña jungla de hojas azules. Los animales mutan en sus cercanías, el cielo nocturno se llena de portentos y la gente tiene sueños y profecías nefandas. ¿Podrán los aventureros descubrir qué secretos encierra lo que los nativos ya llaman Gökday Baq; el Jardín del Dios Azul?



INCURSIÓN A LA TIERRA DEL DIOS AZUL



CRÉDITOS

Autor: José Carlos “Kha” Domínguez

Edición: Pedro Gil, Eduardo Antúnez y Cristóbal Sánchez

Corrección: Alejandra González

Maquetación: Francisco Solier

Ilustración de portada: Jorge Moreno

Ilustraciones interiores: Jorge Moreno. *Some artwork copyright William McAusland, used with permission.*

Cartografía: Manolo Casado (Epic Maps).

Depósito Legal: MU 1007-20117



INTRODUCCIÓN

Incursión a la tierra del Dios Azul es una aventura diseñada para un grupo de 4 a 5 jugadores con personajes de niveles 4-5. A efectos de juego, la jungla azul y la nave estelar estrellada en su centro, que es donde se desarrolla la aventura, pueden emplazarse en cualquier lugar que se desee, preferiblemente una localización remota y moderadamente desértica.

No obstante, en la ambientación de la Marca del Este, se encuentra localizada en las Llanuras de Geniges, en el corazón de las Tierras Nómadas, aunque, si resulta más conveniente para el DJ, podría situarse también en un lugar apartado de Visirtán, en una isla lejana o incluso en Ofir como un hexágono del módulo *La ciudad perdida de Garan (X2)*.

A lo largo del módulo se incluirán indicaciones para emplear las reglas opcionales de cordura presentes en el *Manual avanzado de Aventuras en la Marca del Este*, pues el módulo se presta a su uso, y el Narrador puede querer aplicarlas. Recomendamos que posea este suplemento, pues se harán referencias a él a lo largo de la aventura.

Por último, si algo tiene que enseñar este módulo a tus jugadores, nuevos o veteranos, es “mira arriba, mira siempre arriba” y es un tutor severo.

¿QUÉ HA PASADO?

Esto es lo que los jugadores deberían saber con seguridad.

Una estrella ha caído en las Llanuras de Geniges, el desértico corazón de las Tierras Nómadas, y a su alrededor ha comenzado a crecer una misteriosa selva de plantas desconocidas y hojas azules.

GANCHOS DE AVENTURA

1. Un aventurero nómada ha regresado con una extraña carta de un material similar al cuerno y cubierta de runas misteriosas. No obstante, ha perdido la cordura y solo habla de maravillas imposibles.
2. Uno o más de los aventureros tienen sueños extraños donde una figura de luz azul los llama a Gökday Baq para esperar su despertar.
3. Una profecía asegura que los aventureros pueden encontrar lo que buscan en el Jardín del Dios Azul.
4. Un gobierno cercano como Endo o Nirmala ha decidido enviar una expedición liderada por los aventureros ante el temor de que la jungla siga aumentando.
5. Una extraña luz se llevó a alguien que los aventureros quieren salvar y desapareció en dirección a las Tierras Nómadas.
6. Alguien a quien los aventureros quieren salvar partió hacia Gökday Baq, asegurando que su misión es aguardar el despertar del Dios Azul.
7. La deidad de uno o más de los aventureros los ha enviado en una misión para acabar con el Dios Azul, ya que es una amenaza para el mundo.
8. Alguien tiene una enfermedad incurable que podría sanarse en Gökday Baq.

Al principio, algunos nómadas se internaron en ella para explorarla, pero jamás regresaron, por lo que sus compatriotas, gentes pragmáticas, decidieron simplemente meterse en sus asuntos y mantenerse lo más lejos posible.

Pero la selva se extiende, y los animales de la llanura están cambiando en sus cercanías, se dan extraños portentos luminosos en el cielo nocturno, las gentes tienen sueños ominosos que apuntan al lugar, y corren como el agua profecías y rumores acerca de lo que los locales ya llaman Gökday Baq: el Jardín del Dios Azul.

RUMORES

IDG	CIERTOS
1	Una gran cantidad de guerreros nómadas se ha reunido en el interior de Gökday Baq.
2	Un jefe de clan caído en desgracia ha fundado un culto en honor al Dios Azul.
3	Todo el que duerme en Gökday Baq sueña con el Dios Azul y sus heridas sanan.
4	Hay lobos horribles y mutados en las proximidades de Gökday Baq.
5	En lo profundo de Gökday Baq hay un gran edificio de hierro.
6	En las proximidades de Gökday Baq a veces se ven elfos con extrañas armaduras.
IDG	FALSOS
1	Una horda de guerreros al servicio del Dios Azul se prepara para atacar desde Gökday Baq.
2	Un noble exiliado de Endo se ha apoderado de Gökday Baq por la fuerza.
3	Todo el que duerme en Gökday Baq cambia de forma horrible.
4	Gökday Baq está lleno de enormes serpientes.
5	En lo profundo de Gökday Baq hay extrañas cúpulas élficas.
6	Es otro plan de conquista del rajá de Nirmala.

Esta información es solo para los ojos del Narrador.

Lo ocurrido en realidad comienza muy lejos de La Marca del Este. En un lugar lejano del espacio y bastante más avanzado, una raza de elfos estelares (que se hacen llamar eidonitas) estaba desarrollando un sistema de energía basado en mantener a un Arcaico Menor en letargo y conectado a un reactor arcano que alimentara una nave experimental: *La Aguja de los Dioses*.

Esta nave fue robada en un portentoso alarde criminal llevado a cabo por una banda de viajeros estelares dedicados a la piratería. No obstante, en su precipitada huida, el reactor sufrió daños y fueron atacados por alienígenas que, al entrar en contacto con la energía mutágena del Arcaico (y gracias a su especial volatilidad genética), se convirtieron en seres horribles e incapaces de contener para los viajeros estelares y las medidas de seguridad de *La Aguja de los Dioses*.

En esta situación, aunque los viajeros consiguieron activar un salto hiperlumínico en el último segundo, ya era demasiado tarde: la trayectoria fue totalmente errada y dieron a parar en un planeta que conocemos bien.

La nave se estrelló en las Llanuras de Geniges y el Arcaico despertó un poco más, mutando a los alienígenas a su antojo, convirtiendo a la mayoría de viajeros estelares en zombis a su servicio y creando la pequeña jungla que se conoce como el Jardín del Dios Azul, que no es otro que el propio Arcaico. Y *La Aguja de los Dioses*, por supuesto, será la mazmorra de este módulo.

Por otra parte, ahora que el Arcaico ha despertado incluso más, se está infiltrando en los sueños de los nativos para crear un pequeño culto a su alrededor. Sus capacidades mutagénicas son tales que los habitantes del mundo de la Marca del Este pueden considerarse afortunados de que cayera en un desierto donde solo podía aprovechar las semillas de las granjas hidropónicas de la nave. Nada los hubiera salvado si hubiera caído en el océano.

Entre tanto, los elfos han logrado organizarse tras asimilar que su tecnología más puntera ha sido robada y luego defenestrada contra un planeta primitivo que por pura suerte no ha sido *arcaicoformado* casi inmediatamente. Han enviado un grupo de exploración con órdenes concretas: mantener al Arcaico en su letargo y llevarlo de vuelta, o, si no fuera posible, destruirlo por completo. Para facilitar su tarea, los elfos han secuestrado a algunos locales para que les sirvan de guías, a menudo con poco tino, pues uno de ellos es un samurái endonés que tiene amigos dispuestos a viajar hasta la extraña llanura para encontrarlo.

SOBRE LA CIENCIA ~ FANTASÍA

Tú, dilecto Narrador, sabes que esta aventura tiene elementos de ciencia ficción, pero recuerda que estás jugando a un juego de fantasía medieval. Palabras como “robot”, “alien” o “nave espacial” son tabú para ti al dirigir esta aventura. Son “estructos”, “monstruos extraños” o “una mazmorra metálica”. Los elfos espaciales son elfos un poco raros que aparecen del cielo y tienen varitas mágicas muy extrañas. Describe las cosas a los jugadores desde el paradigma de sus personajes de fantasía medieval, incluso si los jugadores empiezan (porque empezarán) a comprender lo que pasa: mantente firme e ignora que ellos digan “pistola láser” todo el tiempo. Tu misión es preservar el sentido de la maravilla. ¡Buena suerte!

OTROS GRUPOS

En esta sección se describen otros dos grupos expedicionarios que se dirigen ahora mismo a Gökday Baq y que es probable que los aventureros encuentren aleatoriamente de camino o en la propia mazmorra, o, de no ocurrir esto, en encuentros fijos en las profundidades del Jardín.

ELFOS ESPACIALES

Se trata de las fuerzas especiales enviadas por los elfos espaciales para recuperar o destruir al Arcaico. Han tardado en reaccionar mientras reunían información, calibraban la situación y esperaban órdenes de su lejano mando, pero ya están listos para el asalto.

Subestiman en buena medida a los aparentemente primitivos habitantes del planeta y solo han enviado a cuatro efectivos, tres soldados y un psiónico; sus nombres son:

- Ageet Warthat, comandante;
- Haid Hochna, segundo al mando;
- Asend Ormet, experto en comunicaciones;
- Atrais Phomos, psiónico.

SOLDADOS ELFOS ESPACIALES

Clase de armadura: 3 (armadura reflex)

Dados de Golpe: 6 (30 PG)

Movimiento: 15 metros

Ataque: rifle láser, pistola láser (adosada a la muñeca), granada explosiva (5 unidades) o cuchillo

Daño: 2d8+4 / 1d8+4 / 1d12 / 1d4

Salvación: G5

Moral: 8

Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

PX: 200

PSIÓNICO ELFO ESPACIAL

Clase de armadura: 3 (armadura réflex)

Dados de Golpe: 5 (30 PG)

Movimiento: 12 metros

Ataque: pistola láser (adosada a la muñeca), cuchillo

Daño: 1d6 / 1d4

Salvación: M5

Moral: 8

Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

PX: 500

Sus poderes equivalen a los conjuros Disco Flotante, Escudo, Hechizar Persona, Proyectil Mágico, Levitar, Percepción Extrasensorial y Clarividencia, lanzados como un mago de nivel 5. Él hipotetiza que la magia local es el resultado de un *cargo cult*, probablemente iniciado por exploradores espaciales perdidos hace milenios.

Equipo

Todos llevan traductores instantáneos, pero aun así se harán acompañar de al menos un “guía nativo” que será Shimpachi Tsugahara, un samurái de Endo (nivel 5) desprovisto de sus armas, aunque podrían llevar a más que sean de interés para los aventureros. Ormet, como experto en comunicaciones, lleva una máscara de traducción completa que, además de traducir, permite leer cualquier idioma con sus sensores ópticos.

Sus cascos incluyen comunicadores de larga distancia.

Además de sus armas, llevan tres tipos de objetos “mágicos”: seis dosis de inyección de aceleración, un par de botas de levitar y el comandante está provisto de un campo de fuerza (todos descritos en la sección final del módulo).

Ormet, como encargado de comunicaciones, lleva consigo una consola que cabe en la mano y con la que los personajes podrían ponerse en contacto con la nave nodriza.

DISPOSICIÓN Y METAS

Su disposición hacia los nativos es de superioridad: los tratarán como una molestia (eliminable si es necesario), pero puede que traten de alistarlos forzosamente si ven que se defienden bien. No sienten ningún aprecio especial hacia los elfos nativos.

Su único objetivo es recuperar el reactor o destruirlo si es irrecuperable (como de hecho es el caso, pero no pueden saberlo hasta llegar a él). La forma de destruirlo es lanzar un poderoso rayo orbital que acabe con todo Gökday Baq y lo que haya en él.

LA BOMBA

Para esto último llevan consigo una poderosa bomba que piensan usar para destruir al Dios Azul en caso de que sea necesario: es un cilindro metálico de un metro de largo asegurado a una plataforma flotante que los sigue en todo momento de forma automática. Es relativamente fácil de activar mediante un panel de botones, pero armarla lleva un turno completo. No hay otra forma de que detone.

Una vez activa, la bomba se disparará en 90 minutos (o 9 turnos) y este será el tiempo que tendrán los aventureros y todos los demás para abandonar esa sección de la nave (y la que se encuentre bajo o sobre ella) antes de que sea reducida a escombros. Todo lo que siga ahí será destruido sin posibilidad de salvación.

El endonés y otros cautivos saben esto porque han escuchado a los elfos hablar entre sí. Y, como última instancia, los aventureros podrían entrar en contacto con la nave nodriza para saber cómo funciona la bomba y cuál es su propósito.

SAMURÁIS DE ENDO

Se trata de un grupo de siete samuráis. Cinco de ellos son de nivel 5 (25 PG), su líder es de nivel 6 (30 PG) y el último es un ninja de nivel 5 (20 PG) que se hace pasar por samurái.

Sus nombres son (siguiendo la nomenclatura occidental):

- Bontenmaru Date, el líder
- Goro Ikeda (su segundo al mando)
- Akira Hotate
- Wajirou Ichisada
- Inaba Uchiyama
- Tokimune Hosokawa
- Keiji Ito, el ninja (probablemente es un nombre falso)

Todos van armados con katanas (1d10), arcos largos y armaduras completas (AC 3) que llevarán puestas solo si se interinan en la mazmorra o prevén combate. La katana de Date es una katana mágica +3 que no puede envainarse hasta que haya probado sangre. Ichisada no lleva katana, sino una maza, y es muy fuerte. Uchiyama es mujer. El ninja lleva armas propias de su clase (cerbatana (1d4+veneno), naginata (1d8) y nunchaku (1d6)) y su traje, ocultos.

Han acudido a Gökday Baq siguiendo una profecía que indicaba que su amigo desaparecido, Shimpachi Tsugahara, estaría aquí. Y no iba mal encaminados, pues es prisionero de los elfos. Harán lo que sea para liberarlo.

Son todos de alineamiento legal, excepto el ninja, que es neutral, por lo que aceptarán de buen grado ayudar a los aventureros si dan muestras de ser gente honorable. Hablan todo el tiempo del honor.

RADIACIÓN Y MUTACIONES

Cada vez que un personaje se vea expuesto a radiación (por ejemplo, si pasa más de diez minutos en un lugar con un sospechoso resplandor azul o si lo toca demasiado) deberá hacer una tirada de salvación contra venenos o muerte. Si la falla, quedará envenenado y perderá 1d6 PG cada turno hasta morir. Si la supera, deberá hacer una segunda; de superarla, no pasará nada, pero de lo contrario, sufrirá una mutación aleatoria y no se verá afectado más por la radiación.

Tira 2d6 en la siguiente tabla para ver de qué mutación se trata:

RADIACIÓN Y MUTACIONES	
2D6	MUTACIONES
2	Se vuelve increíblemente frágil, sus Puntos de Golpe máximos son ahora iguales a su nivel más su bono de CON por cada uno. Si sube de nivel, solo ganará 1PG+CON.
3	Se le disuelven los ojos entre inmensos dolores.
4	Desarrolla branquias y solo puede respirar bajo el agua. Debe introducir la cabeza en ella cada diez minutos o se ahogará.
5	Se le unen los dedos de una mano, dejándola inutilizada.
6	Su lengua se vuelve larga y prensil como la de un camaleón, pero ya no puede hablar.
7	Tira 1d6 adicional: 1: Tu brazo derecho se convierte en tentáculo; 2: Tu brazo izquierdo se convierte en tentáculo; 3-4: Ambos brazos se convierten en tentáculos; 5-6: Tus piernas se unen en una cola de serpiente.
8	Obtiene garras, puede hacer un ataque desarmado de 1d6 puntos de daño.
9	Sufre gigantismo, gana un +1 a Fuerza y Constitución.
10	Sus ojos se salen de las órbitas, pero siguen conectados mediante tallos que puede mover. Puede girarlos 360 grados, independientemente, y alejarlos hasta 15 centímetros.
11	Puede vomitar ácido a la misma distancia que arrojar una daga. Su lengua queda inmediatamente destrozada.
12	Una de sus manos se vuelve brillante y puede disparar rayos láser por ella que hacen 1d10 puntos de daño. Puede disparar tantos como su nivel al día, cada rayo adicional le inflige 6 puntos de daño. La mano queda incapacitada para cualquier otra tarea.

Tanto el nuevo mutante como los que contemplan su repentino cambio por primera vez deberán superar una tirada de salvación contra sortilegios o perderán 1d6 puntos de cordura.

LA RUTA A LA TIERRA DEL DIOS

En esta sección se describe el camino que deben recorrer los aventureros para alcanzar Gökday Baq y los peligros que pueden hallar en él.

EL TIEMPO

El tiempo es especialmente relevante en este módulo, pues, aunque los personajes no lo sepan, es una carrera contrarreloj para alcanzar el corazón de Gökday Baq antes de que el Arcaico de su interior despierte. En este sentido existen dos posibilidades:

- Si estás jugando este módulo como parte de una campaña mayor, puedes basarte en el tiempo de juego y hacer que el Dios Azul despierte pasadas dos semanas desde que los personajes parten en pos de él (o deciden ignorar completamente los rumores, con lo que les pillará totalmente desprevenidos).
- En cambio, si lo estás dirigiendo como un *one shot*, recomendamos emplear un poco de potestad de DJ y hacer que el dios despierte cuando sea más dramáticamente apropiado, como podría ser al final del módulo, cuando los aventureros ya estén cerca del reactor (sala 35 de la mazmorra).

PUNTO DE PARTIDA

Gökday Baq está al norte de las Llanuras de Geniges, donde la tierra es negra como el carbón y nada crece. Su situación exacta se encuentra aproximadamente a medio camino entre Barulas, al este, y las riberas orientales del lago Gajendra al este, por lo que ambos son buenos puntos de partida. El pri-

mero es más adecuado si los aventureros proceden de Endo, Losang o las Tierras Nómadas más meridionales; mientras que el segundo vendrá mejor si los aventureros vienen de Nirmala o incluso de la Marca del Este o Visirtán, atravesando la Tundra de los Ancestros.

Al este del lago Gajendra hallarán un gran campamento nómada semipermanente que tiene poco que envidiar a la pequeña población de Barulas; ambos lugares pueden servir como base para los aventureros y será el lugar donde conseguir rumores.

En ambos podrán contratar hasta un máximo de seis mercenarios, todos ellos arqueros montados (por 15 piezas de oro al mes), con sus propios caballos y armas. Son gente valiente y empiezan con Moral 8. Además, conocen muy bien la zona, por lo que pueden hacer de guías. Por otra parte, dada la poca población de las Tierras Nómadas y el hecho de que están en constante movimiento, probablemente conozcan a cualquier otro guerrero de relevancia que puedan encontrar en el camino, lo que siempre puede venir bien a la hora de negociar.

No olvides remarcar mucho la importancia de que los personajes compren caballos; una persona sin montura en la estepa está prácticamente condenada, ya que avanzará muy despacio y con toda probabilidad será atacada por bandidos a caballo, que tendrán una superioridad aplastante.

Si los mercenarios nómadas ven que sus empleadores no van a caballo, deberán hacer una tirada de moral sumando el bonificador de Carisma más alto del grupo de aventureros: si la fallan, se negarán a seguirlos. Y, aunque la pasen, perderán dos puntos de moral permanentemente. Explica esto a tus jugadores de antemano.

LAS LLANURAS DE GENIGES

Los aventureros deberán cabalgar durante cinco días a través de esta estepa negra como la noche (o si son muy desafortunados, caminar durante diez días) hasta alcanzar las copas azules de Gökday Baq.

ENCUENTROS ALEATORIOS EN LA LLANURA DE GENIGES

1D8	ENCUENTRO
1	Manada de lobos mutados.
2	Manada de lobos mutados.
3	Ogro mutado.
4	Pequeño grupo de nómadas. Si sale 1-2 en 1d6 pueden aportar un rumor adicional sobre Gökday Baq. Además, pueden vender a los aventureros algunas provisiones y material básico.
5	Oboo. Un montículo de rocas con valor religioso para los nómadas. Si los aventureros han contratado mercenarios nómadas, ellos insistirán en que hay que dejar en él una ración por cada dos personas en el grupo y rodearlo para atraer la buena suerte en el viaje. Si los aventureros se niegan, los mercenarios perderán un punto permanente de moral. Si lo hacen, recibirán la posibilidad de que cualquiera del grupo pueda repetir una única tirada una vez en lo que queda de módulo.
6	Oboo maligno. Un montículo similar al anterior, pero hecho con cráneos y ofrecido a poderes malignos. Si los aventureros han contratado mercenarios nómadas, ellos insistirán en dedicar medio día a dismantelarlo y dar sepultura a los restos. Si los aventureros se niegan, los mercenarios perderán dos puntos permanentes de moral. Si acceden, podrán repetir tres tiradas a lo largo del módulo como ya se expuso anteriormente.
7	1d6+1 nómadas (guerreros de nivel 1) armados con arcos y a caballo, que se dirigen a Gökday Baq. Quieren unirse al Qatchak Bey y aguardar con él el despertar del Dios Azul porque han recibido los sueños.
8	El grupo de samuráis de Endo.

Los encuentros son en buena medida potestativos y no recomendamos usar más de uno o dos para dar sabor al viaje, sobre todo si no se dispone de mucho tiempo.

Durante el camino, por las noches a veces verán extrañas luces en el cielo que no son sino las sondas de reconocimiento de los elfos.

LOBOS MUTADOS (5)

Clase de armadura: 7
Dados de Golpe: 2+2 (14 PG)
Movimiento: 15 metros
Ataque: 1 mordedura
Daño: 1d6+veneno
Salvación: G1
Moral: 8
Tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
PX: 25

Estos lobos mutados tienen un cuello inusualmente largo que les permite fintar y engañar a sus oponentes para poder alcanzarlos con sus colmillos cargados de veneno. Si inoculan a su víctima, esta debe pasar una tirada de salvación contra venenos y muerte o caerá inconsciente y perecerá en 1d3 turnos si no recibe el tratamiento adecuado. Cuando mueren, su pelaje se tensa y sale disparado, provocando 1d4 puntos de daño en área a todo el que esté a menos de tres metros.

OGRO MUTADO

Clase de armadura: 5
Dados de Golpe: 4+1 (24 PG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 garrote
Daño: arma +2
Salvación: G4
Moral: 12
Tesoro: Ninguno
Alineamiento: Caótico
PX: 125

La radiación de Gökday Baq ha hecho que a esta criatura le surjan algunos ojos más a lo largo del cuerpo (siendo el mayor de todos uno del tamaño de un puño que tiene en el cuello), que su piel se vuelva azulada y que su inteligencia quedara embotada por completo, por lo que ahora es una bestia descontrolada que luchará hasta la muerte.

GÖKDAY BAQ

El Jardín del Dios Azul es una selva extraña con plantas de hojas azuladas que nadie ha visto jamás en ninguna parte del mundo, pero por lo demás no se diferencia mucho de cualquier otro bosque denso en el que los aventureros hayan podido adentrarse. Tiene una superficie de cincuenta hectáreas, por lo que sería posible llegar hasta *La Aguja de los Dioses*, que está en su centro, en algo más de una hora; pero aun así hay posibilidades de tener un encuentro aleatorio en este tiempo.

Cuando lleguen al corazón de Gökday Baq descubrirán algo que no es de este mundo: una gran depresión, también cubierta de selva, en cuyo centro hay un enorme cilindro de metal de cuarenta metros de diámetro, hincado como una pi-

ENCUENTROS ALEATORIOS EN GÖKDAY BAQ

ID	ENCUENTRO
1	Manada de lobos mutados (si este encuentro ya tuvo lugar, vuelve a tirar de nuevo).
2	Ogro mutado (si este encuentro ya se ha producido, vuelve a tirar de nuevo).
3	El grupo de samuráis de Endo (hay un 50% de posibilidades de que hayan perdido a 1d2 de sus miembros).
4	Patrulla de Qatchak Bey (1d3+3 nómadas mutados, guerreros de nivel 2).
5	Loit, el nómada-halcón, reconociendo el terreno desde el cielo.
6	Loit, el nómada-halcón, reconociendo el terreno desde el cielo.
7	2d6 sproutkins (descritos en la sala 25).
8	1d6 sapos murciélago (descritos en la sala 25).

queta en el suelo en un ángulo de casi 180 grados, de modo que por poco no está paralelo a la tierra. Lo que sobresale, que aparenta ser la mayor parte, mide más de ochenta metros de largo. La jungla no ha podido apoderarse demasiado de él aún, dado que pocas plantas trepadoras han conseguido encaramarse a su superficie, pero los árboles ya lo ocultan casi por completo a no ser que se esté muy cerca. En el extremo que sobresale del cilindro pueden verse otros menores, pero también de gran tamaño y color negro, que no llevan a ninguna parte: los propulsores.

Esta es, por supuesto, *La Aguja de los Dioses*, que tenía forma de cohete o lanzadera. Su casco era hermético y demasiado duro para ser penetrado por nada que no sea un poderoso misil de protones espacial. La entrada principal al interior es una pequeña compuerta que conduce a la cámara de descompresión (zona 1) que está justo en el punto donde el cilindro toca la tierra, por lo que prácticamente puede entrarse andando.

Si alguien escalase el cilindro, descubriría en su cima, a la misma altura que la compuerta, una gran grieta por la que puede pasar holgadamente un hombre que da al Hangar de cápsulas autónomas (sala 18) y unos metros más arriba lo que parece una puerta metálica de gran tamaño entreabierta por el choque, la entrada de la Bahía de carga (sala 26).

EL CULTO DE QATCHAK BEY

Pero no todo es tan sencillo: antes de llegar al casco de *La Aguja de los Dioses*, los aventureros probablemente escuchen la inevitable algarabía de varias personas acampadas en las proximidades y, si se acercan evitando a sus exploradores, verán que son al menos medio centenar de nativos nómadas que han montado su campamento junto a la nave como han podido al no estar acostumbrados a este terreno, todos ellos terriblemente mutados hasta tal punto de que quienquiera que los vea deberá hacer una tirada de salvación contra sortilegios (+3) y perderá 1d6 puntos de cordura si no la supera.

El espectáculo desde luego es dantesco, porque los nómadas mutantes parecen adorar el cilindro de metal, realizando cánticos rituales y preparando altares improvisados, de los cuales,



los más llamativos son los que rodean la compuerta que da acceso a la nave.

Son el culto de aquellos que han recibido los sueños del Dios Azul, han escuchado sus profecías y han podido llegar hasta su Jardín para aguardar su despertar, liderados por Qatchak Bey. Muchos están aquí simplemente porque vinieron esperando curarse de sus enfermedades y heridas, como de hecho pasó.

Qatchak es un fuerte guerrero, jefe (bey) de un clan caído en desgracia, cuyos restos trajo a Gökday Baq, atraído por sus sueños proféticos. Es una figura imponente, de dos metros de altura y cubierto de cicatrices, que se corresponden con su carácter severo y sentencioso, a lo que ayuda el hecho de que sus dos cabezas hablen al unísono. Está convencido de que lo que le dice el dios es cierto: que él sanará las Tierras Nómadas, las convertirá en un vergel y entregará el resto del mundo a aquellos que se sometan y acepten el don de ser cambiados por su poder.

Aunque hay algunos no combatientes, la mayoría de los que se encuentran en el campamento tienen experiencia como luchadores. Habrá 15 guerreros de nivel 1, 10 de nivel 2, 7 de nivel 3, 5 de nivel 4 y 2 de nivel 5: Qatchak mismo y su lugarteniente Üngür.

Loit es un nómada al que las mutaciones le redujeron la cabeza y cambiaron su cuerpo por el de un halcón. Nunca

ha sido más feliz. Qatchak Bey lo suele mandar en misiones de reconocimiento.

Si los personajes han traído consigo mercenarios nómadas, estos probablemente se mostrarán muy sorprendidos, pues, dada la escasa población de las Tierras Nómadas, probablemente conocen a muchos de los que han acudido a la llamada de Qatchak Bey; además no estarán acostumbrados a ver tantos guerreros reunidos en un mismo sitio.

No obstante, en principio no serán agresivos y lucharán solo para defenderse o para evitar que alguien entre en el cilindro de metal y perturbe el lugar donde aún descansa su dios. Ellos mismos no lo harán jamás por temor religioso. Aunque, solo por seguridad, tomarán prisionero a cualquier intruso que detecten.

Por supuesto intentarán convencer a cualquiera que atrapen o con el que entren en contacto de convertirse a su culto y de “cambiar”, para lo que pueden llegar a forzarlo obligándolo a quedarse en Gökday Baq: siempre que se duerma en la jungla azul, se tendrán sueños en los que el Dios Azul mostrará visiones de lo hermoso que sería un mundo dominado y cambiado por él, y lo maravilloso que sería si el soñador se dejase cambiar también. A partir de la primera semana en el Jardín, al día siguiente hay un 10% de posibilidades de que el personaje obtenga una mutación aleatoria de las descritas más arriba y cada día posterior deberá volver a comprobarlo con un 10% acumulativo por día.

Aunque mandan patrullas, sería relativamente fácil escalar la nave de noche y entrar por alguna de las entradas superiores.

No obstante, Qatchak Bey no es un tirano y debería ser posible negociar con él y llegar a acuerdos para que permitiera a los aventureros adentrarse en la nave estrellada, posiblemente para buscar reliquias sagradas, si bien, como buen nómada, regateará duro.

NÓMADAS MUTANTES

Clase de armadura: 5 (pieles muy gruesas y reforzadas)

Dados de Golpe: como su nivel

Movimiento: 12 metros

Ataque: arco corto o espada corta

Daño: 1d6 / 1d6

Salvación: como un guerrero de su nivel

Moral: 10

Tesoro: 10 mo

Alineamiento: Neutral

PX: 10 multiplicado por su nivel

Los guerreros de Qatchak Bey y él mismo lucharán con devoción fanática para proteger su lugar santo. Todos ellos tienen una mutación escogida al azar de la tabla de mutaciones de este módulo, aparte de modificaciones estéticas.

EL ASALTO DE LOS ELFOS ESPACIALES

En algún momento mientras los aventureros estén en Gökday Baq, y después de que sepan del culto de Qatchak Bey, los elfos espaciales intentarán abrirse camino al interior de *La Aguja de los Dioses*. Lo harán de forma violenta y sin preguntas: simplemente harán lo necesario para llegar a las compuertas y entrar con sus cautivos.

Para esto, además de sus armas convencionales, Hochna, el segundo al mando, empleará una ametralladora automática (3d6 puntos de daño en cono) que probablemente quedará sin munición tras el encuentro (solo tiene para cinco asaltos), de modo que simplemente la abandonará para librarse del peso extra.

Esto no debería ocurrir cuando los aventureros estuvieran en la línea de fuego (al menos no sin previo aviso). Si les lleva demasiado sortear a los nómadas mutantes, podría pasar mientras los están observando o recorriendo los alrededores, de modo que el caos les diera una oportunidad. Si ya habían conseguido escalar hasta la cima o llegar a las compuertas sigilosamente, podría ocurrir mientras se disponen a entrar.

Si los aventureros de alguna forma han logrado acabar con los cuarenta guerreros nómadas, podrían tener que vérselas directamente con los elfos, que seguramente llegarían poco después, mucho más peligrosos ahora que aún tienen armamento pesado y los aventureros están heridos tras el combate, lo que probablemente les obligaría a huir o rendirse y dejarles paso.

Sea como sea, los mutantes, a pesar de su número, no serán rival para el armamento avanzado de los elfos, que probablemente les causen severas bajas: tira 1d100 para saber el porcentaje de guerreros que han caído en la refriega, con un mínimo de 20%.

Esto no tiene por qué ser inmediato, si prefieres que los personajes hagan múltiples expediciones al interior y lleguen a algún acuerdo con Qatchak Bey, es posible que los elfos ataquen pasados unos días.

LA NAVE ESTRELLADA

En esta sección se describe el interior de *La Aguja de los Dioses*, la nave espacial siniestrada y sus distintas salas con su contenido y habitantes. Su interior es metálico y claustrofóbico, lleno de vapor, botones y monitores de aspecto anticuado (a nuestros ojos). Además, hay sangre, agujeros de bala, trozos de cadáver (humano, alienígena o robot) y otros signos de batalla por doquier.

En la mayoría de lugares las luces de emergencia siguen alumbrando a intervalos regulares, pero su luz es tan tenue que, aunque permite ver, una antorcha o linterna sería bien recibida.

Por comodidad, asumiremos que la nave se estrelló en dirección norte y nos referiremos a los puntos cardinales.

Las secciones no se describirán por orden alfabético, sino en el orden más probable en el que la explorarán los aventureros.

LA AYUDA DEL DIOS

Si un aventurero baja por debajo de la mitad de sus PG máximos en cualquier parte de Gökday Baq, oírás en su mente una voz que se ofrece a curarle. Si dice que sí, sus heridas se cerrarán, la piel alrededor se volverá azul y escamosa y tendrá un 10% de posibilidades de recibir una mutación. Recibir la curación de un clérigo hace que las escamas desaparezcan. Los miembros perdidos también son restituidos, pero se pueden perder de la misma forma de nuevo o si el Dios Azul es destruido.

En el interior de la nave, cualquier persona que muera debe pasar una tirada de Sabiduría con un +5 si son legales y un -5 si son caóticos. Si fallan, habrán aceptado servir al Dios Azul para escapar a la muerte y se alzarán como sus zombis de la misma forma que la tripulación (véase más abajo).

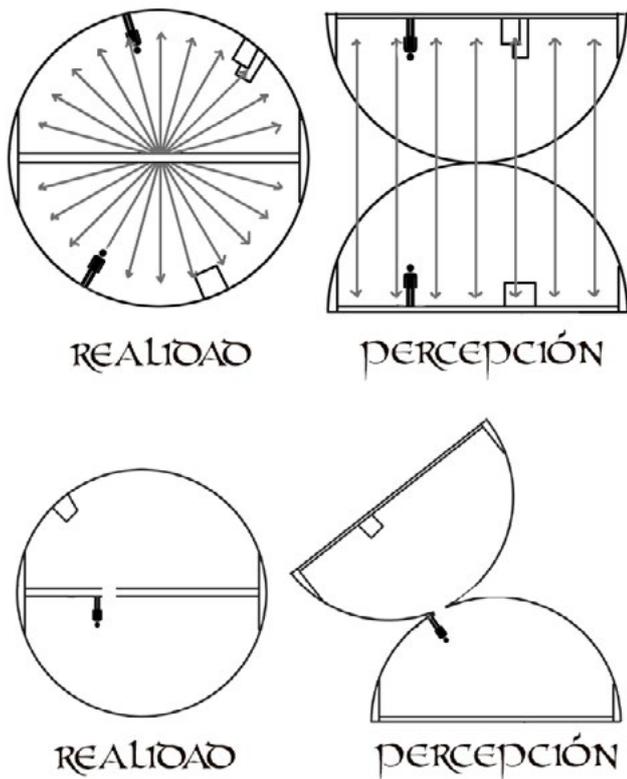
Si alguien se concentra (prácticamente como en oración), puede entrar en contacto con el Dios Azul en el interior de la nave y hacerle preguntas simples. Hay 1 posibilidad entre 8 de que responda. Si los aventureros llevan porteadores u otros ayudantes, probablemente estos sean los primeros en darse cuenta y hagan cosas como decir con seguridad lo que hay tras puertas cerradas.

PERCEPCIÓN DE LA GRAVEDAD

A pesar de tener forma de cohete, *La Aguja de los Dioses* está pensada para que sus ocupantes la recorran como si el cilindro estuviera en horizontal, es decir, como un edificio largo y no como una torre. De esta forma, está dividida en dos cubiertas que llamaremos inferior (secciones de la Alpha a la Delta) y superior (secciones de la Epsilon a la Theta) en base a su posición al estrellarse.

No obstante, esto no debe confundirse con que una esté encima de la otra, porque en el interior de la nave el concepto de arriba y abajo no depende de la gravedad exterior, pues cuenta con potentes generadores gravitatorios situados en la entrecubierta, un sistema inteligente que compensa la gravedad local y energía en la práctica infinita proveniente del arcaico.

En el interior, “abajo” en cada cubierta es la parte interior del casco, mientras que “arriba” es la entrecubierta que separa ambas; eso quiere decir que, si te aúpas hasta una abertura entre ambas cubiertas, al cruzar el punto donde ambas gravedades se intercambian, la de la cubierta a la que te diriges empezaría a tirar de ti y, de pronto, estarías cayendo por la misma abertura a la que subiste.



En la imagen superior puede verse una representación gráfica de este fenómeno: la gravedad (representada por las flechas) es emitida desde el “eje” del cilindro de forma radial (en lugar de ir de arriba a abajo en una dirección como en un planeta), lo cual también tiene el efecto de que toda la curvatura del cilindro sea percibida como plana, dado que la gravedad es constante en toda su superficie (y se ve reforzado por el hecho de que es larga y los muros normalmente no permiten ver la curva completa). No obstante, sí podría verse algo sospechoso si se comparara la altura de las diferentes secciones, que en el centro llega a ser de 20 metros y en los laterales solo de 3, además de que esta aparente curvatura superior siempre está conectada con la del otro lado y, si se mira a través de ella, el otro lado parece estar oblicuo a no ser que se esté en el cenit.

Además, cuando los aventureros entren o salgan por cualquiera de los accesos, probablemente noten una sensación extraña de mareo cuando se reajusten a la nueva gravedad del interior o el exterior, según corresponda.

En ciertas localizaciones la gravedad será diferente y se explicará en su lugar correspondiente.

LA TRIPULACIÓN

Los viajeros de las estrellas que robaron *La Aguja de los Dioses* (y se convirtieron brevemente en su tripulación) murieron en su mayoría en el ataque de los alienígenas y el naufragio posterior, pero algunos sobrevivieron... por decirlo de alguna forma. El Dios Azul, en sus sueños, infectó sus cuerpos moribundos y los cambió antes de hacer que se alzaran y se movieran prácticamente solo por instinto bélico y memoria muscular, de modo que ahora son cadáveres reanimados (aunque técnicamente no son no-muertos) que viven solo para la batalla y la muerte.

Algunos, muy pocos, conservan algunas capacidades de razonamiento muy básicas, pero rara vez es suficiente para sobreponerse a su deseo de matar.

La única excepción relevante es Rothler. Rothler era uno de los lugartenientes del capitán de la banda de viajeros de las estrellas y su gran fuerza de voluntad hizo que su conciencia no fuera tomada por completo por el Dios Azul. Esto le permitió aceptar voluntariamente y sin reservas al Arcaico y su poder, por lo que el dios le hizo regalos; y no es el menor de ellos el hecho de que, mientras el Arcaico viva, también lo hará Rothler. Incluso si es destruido a nivel molecular, el Dios Azul puede reconstruirlo.

A efectos de juego, si muere, vuelve a la vida con toda su salud y conjuros preparados tras dos turnos (20 minutos). Todo el que le vea reformarse por primera vez deberá superar una tirada de salvación contra sortilegios (con un +3) o perderá 1d6 puntos de cordura.

Ahora mismo los tripulantes zombis están acantonados en las secciones Zeta y, en menor medida, Eta. Simplemente están a la defensiva, pues no tienen mucho que hacer hasta que el Dios Azul despierte. Rothler, en cambio, está atrapado en la sección Theta, donde medita para ponerse en contacto con el dios. Todos llevan trajes espaciales y escafandras que dejan ver su aspecto cadavérico y sus ojos brillantes y azules.

Vale la pena señalar aquí que, a pesar de que los diversos alienígenas de la nave han mutado por efecto del Arcaico, no están bajo su poder y probablemente también se muestren agresivos con los astronautas zombis.

ASTRONAUTAS ZOMBIS

Clase de armadura: 3 (traje espacial y escafandra)

Dados de Golpe: 6 (30 PG)

Movimiento: 12 metros

Ataque: fusil de asalto, cuchillo

Daño: 1d10 / 1d4

Salvación: G5

Moral: 12

Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

PX: 160



Rothler tendrá las mismas estadísticas, salvo porque tiene 7 Dados de Golpe y cuenta con hechizos de clérigo del mismo nivel con los que le ha dotado el Dios Azul. Siempre tendrá preparados tres conjuros de Curar Heridas Leves, tres de Bendecir y dos de Animar a los Muertos. Tanto su Curar Heridas Leves como su Bendecir solo sirven sobre mutantes, si se usan sobre alguien no mutado, le producen una mutación al azar al instante.

La primera vez que los aventureros encuentren a los astronautas zombis deberán pasar una tirada de salvación contra sortilejos (con un +2) o perderán 1d6 puntos de cordura.

ROBOTS

Antes de que *La Aguja de los Dioses* se estrellara, estaba llena de robots que llevaban a cabo todo tipo de tareas y funciones. No obstante, los desesperados viajeros de las estrellas los pusieron a todos en modo matar durante el ataque para que acabaran con los alienígenas y casi todos perecieron en la batalla. Ahora solo quedan unos pocos, pero aún en modo matar, patrullando la nave y aniquilando a los intrusos.

Si los aventureros se encuentran con ellos, les exigirán que les muestren una tarjeta de acceso adecuada (véase más abajo) o atacarán con fuerza letal. Si están en una sala o parte de la

nave a la que solo se puede acceder legalmente con un determinado tipo de tarjeta, deberán mostrar esa. De lo contrario, como mínimo necesitarán una tarjeta de acceso básico (roja).

Mostrar una tarjeta de acceso de mecánico (naranja) o superior permite dar órdenes a los robots, pero solo aquel que la tenga en ese momento.

Los robots pueden abrir cualquier puerta automáticamente (por lo que, con mucho sigilo, es posible colarse tras ellos).

Los hay de dos tipos: pequeños (de tamaño mediano, más ágiles y listos) y grandes (más altos que una persona, más fuertes y duros).

ROBOT PEQUEÑO

Clase de armadura: 2 (blindaje)

Dados de Golpe: 3 (15 PG)

Movimiento: 15 metros

Ataque: pistola incorporada

Daño: 1d8

Salvación: G2

Moral: 12

Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

PX: 20

Son capaces de usar cualquier otra arma con destreza. Pueden saltar hasta tres metros de altura.

ROBOT GRANDE

Clase de armadura: 0 (blindaje)

Dados de Golpe: 7 (35 PG)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 2 puños, láser ocular

Daño: 2d4 / 2d4 / 1d12

Salvación: G4

Moral: 12

Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

PX: 160

Necesita un asalto para recargar su láser en el que puede seguir golpeando con sus puños.

Además, pueden plegarse sobre sí mismos para ocupar menos espacio, cosa que suelen hacer cuando se recargan en la Bahía de robots (33).

Los robots no atacarán a los tripulantes, dado que tuvieron cuidado de hackearlos e identificarse.

TARJETAS DE ACCESO Y PUERTAS

A no ser que se indique lo contrario, las puertas se abren deslizándose como una compuerta al pulsar un botón de apertura junto a ellas y se cierran automáticamente o cuando se pulse el botón de cerrar. Algunas requerirán que se presente una acreditación adecuada para abrirse. Son casi imposibles de forzar si no es con una fuerza titánica.

Muchas estarán cerradas y requerirán que se muestre una tarjeta de acceso a una consola junto a ellas. Hay distintos tipos de tarjetas de acceso y, si se muestra la equivocada, el sistema de seguridad llamará a los robots y 1d2 grandes o 1d3+2 pequeños (50% de posibilidades de cada) llegarán al lugar en un turno. La consola hará saber esto a los aventureros.

Las tarjetas son de plástico (“un material similar al cuerno”) y se identifican por unos glifos en eidonita y un código de color. Son:

- Tarjeta de acceso básico – rojo.
- Tarjeta de acceso de médico – azul.
- Tarjeta de acceso de científico – verde.
- Tarjeta de acceso de mecánico – naranja.
- Tarjeta de acceso de jefe de seguridad – violeta.
- Tarjeta de acceso de capitán – blanca.

Las tarjetas son jerárquicas y, a no ser que se indique lo contrario, una puerta que puede ser abierta por un tipo, también puede ser abierta por cualquiera de un nivel superior. La más baja es la tarjeta de acceso básico.

A no ser que se indique lo contrario, todas las puertas tienen indicaciones de a dónde conducen. Si llevan a un pasillo, indicará a dónde conduce este... en élfico espacial, por supuesto.

MONSTRUOS ERRANTES

108	ENCUENTRO
1	Limo verde (ver Pasillo Beta (2)).
2	1d6+1 acosadores (ver Puente de armamento (12)).
3	1d6 nómadas zombis deambulando (ver Pasillo Beta (2)).
4	Los elfos espaciales.
5	Los samuráis de Endo (1d3 de ellos decididos al azar habrán caído en combate).
6	Kenji Ito, explorando como ninja.
7	1d4 robots grandes.
8	1d6+3 robots pequeños.

SECCIÓN BETA (B)

Estaba destinada principalmente a acomodar a la tripulación y sus necesidades.

1. CÁMARA DE DESCOMPRESIÓN

Un pequeño habitáculo de 3x3 metros con dos puertas: la compuerta que permite entrar desde fuera y otra de cristal al frente, cerrada herméticamente, da acceso al interior de *La Aguja de los Dioses*. A través de ella se puede ver un pasillo que se divide en dos y una puerta al final.

Si los elfos entraron primero, estará rota. De lo contrario, romperla requeriría mucha más fuerza que la que puede ejercer un humano con una maza o martillo. Quizá un ariete... o un arma de alta potencia.

En un lateral de la habitación verán un panel de botones con una pantalla led (una placa con varios adornos incrustados). Dos botones resaltan más: uno con una flecha hacia la compuerta y otro hacia la puerta de cristal.

Si pulsan el primero, la pantalla les indicará (en una lengua que no entienden) que deben cerrar la compuerta manualmente, pues está obstruida. Si lo hacen, la de cristal se cerrará si no lo estaba ya, todo el aire de la cámara será extraído (pues el sistema, un poco averiado, piensa que van a salir al espacio) y abrirá las compuertas, dejando entrar aire al interior explosivamente, lo que causará 1d10 de daño a todos los que estén dentro y los ensordecera si no pasan una tirada de salvación contra venenos o muerte (en medio día deben hacer otra y si tampoco la pasan, la sordera es permanente).

Si pulsan el botón que indica la puerta de cristal, la pantalla también les indicará que cierren la compuerta manualmente y, si lo hacen, la puerta de cristal se abrirá.

Si la puerta de cristal está rota, la pantalla solo indicará que es imposible llevar a cabo la acción por seguridad.

2. PASILLO BETA

El pasillo que viene desde la Cámara de descompresión (1) conecta con un pasillo en forma de “L” que da acceso a la Sala de estar (9), los Dormitorios (3), la Cocina (7), el Laboratorio médico (8) y la Escalera gravitatoria 1 (22).

En la intersección donde se unen ambos pasillos hay un agujero entre cubiertas a unos 12m de altura que lleva al Hangar de cápsulas autónomas (18) desde donde los astronautas mutantes pueden observar o, si más adelante lo consideran necesario, atacar a los intrusos.

No muy lejos de la intersección, al sur, hay seis nómadas zombis. Estos son similares a los nómadas mutados ya expuestos, todos de nivel 3. Son los primeros exploradores que se internaron en la nave y acabaron siendo dominados por el Dios Azul, por lo que tienen moral 12. Su aspecto es cadavérico y sus ojos tienen un brillo azul como el de los astronautas zombis.

En el pasillo más al norte, pasada la puerta que da al Laboratorio médico (8), hay un limo verde que se dejará caer desde el techo sobre cualquier aventurero desprevenido.

LIMO VERDE

Clase de armadura: 8

Dados de Golpe: 4 (20 PG)

Movimiento: 0 metros

Ataque: Ninguno

Daño: Ninguno

Salvación: M2

Moral: 8

Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

PX: 80

Se trata de una extraña emanación alienígena, similar a algunas presentes en el mundo de la Marca. Crecen poco a poco alimentándose de cualquier cosa, pueden sentir las vibraciones y se dejan caer sobre cualquier criatura que pase por debajo.

Se pegarán a la carne de cualquier criatura y la convertirán poco a poco en limo verde, haciéndole 1d6 puntos de daño cada asalto y envolviéndola totalmente cuando la reducen a 0. También pueden devorar metal y solo les llevaría tres asaltos atravesar una armadura de placas.

3. DORMITORIOS

Una serie de pasillos organizados en torno a dos intersecciones dan acceso a los distintos dormitorios.

Todas las puertas están abiertas excepto las que llevan a la Habitación de Tailon (4), las Dependencias del capitán (5) y las Dependencias del jefe de seguridad (6).

En la primera intersección hay otro agujero entre cubiertas similar al de la sala anterior que da al Pasillo Zeta (17). Y en el suelo se encuentran los restos de un alienígena acosador (ver sala 12).

Al norte de la segunda intersección hay dos limos verdes y al sur de la primera, otro más.

Al sur de la segunda intersección encontrarán una pequeña compuerta de servicio que lleva al Intersticio de gravedad 0 (24), pero solo puede abrirse con una tarjeta de acceso de mecánico (naranja) o superior. No obstante, el impacto ha hecho que esté ligeramente descolgada y pueda abrirse por la fuerza con una palanca y, al menos, veinte minutos de trabajo.

En cada dormitorio es posible encontrar cuatro camas de aspecto futurista (unas sobre otras como unas literas); un armario con objetos personales y de aseo de poco valor, pero con posibilidades de contener un objeto útil aleatorio (véase abajo), y un pequeño panel de botones.

OBJETOS ALEATORIOS EN LOS ARMARIOS

IDZO	OBJETO
1 - 8	Nada
9 - 10	Tarjeta de acceso básico (roja)
11	Linterna (media carga)
12	Pistola láser (descargada)
13	Pistola láser (media carga)
14 - 16	Batería
17	Biogel de curación (como la poción, se aplica en la piel)
18	Biogel de curar enfermedad (como biogel de curación)
19	Biogel de levitar (como biogel de curación)
20	Espray de telaraña (como el conjuro)

Si aún no han encontrado una tarjeta de acceso básico (roja) en el tercer dormitorio que busquen, habrá una en el cuarto.

El panel tiene solo dos botones: en uno, objetos alargados caen de un semicírculo y en otro solo aparece un cuarto de círculo unido a un rectángulo a su derecha. Activar el primero despliega una pantalla de ducha de plástico (un material similar al cuerno) en una esquina y una alcachofa. En la pantalla a su vez hay dos botones: una gota (que activa el agua) y una gota tachada, que la desactiva. Pulsar el segundo hace aparecer lo que parece una fuente de agua (un retrete).

Las camas tienen a un lado un botón con un símbolo extraño, una pantalla led y seis botones en pares de dos. Si pulsan el botón del símbolo, una voz alienígena dirá "comenzando hipnosis", la cámara se cerrará herméticamente con una pantalla de plástico, se liberará un gas y quien quiera que esté dentro caerá dormido tanto tiempo como marque la pantalla led que, por defecto, será de ocho horas (de nuevo, vendrá indicado en un idioma extraño). Los botones en pares sirven para ajustar los días, horas y minutos de sueño. Por suerte, los botones quedan fuera y si el símbolo vuelve a ser pulsado, la hipnosis se detendrá. El plástico, por seguridad, es muy fuerte.

4. TAILON

Tailon es el único viajero de las estrellas que escapó de la zombificación del Dios Azul gracias a sus reflejos y un punto de cobardía: en cuanto notó problemas se encerró en la habitación más cercana, destruyó el controlador de la puerta, la atrancó con el armario y se puso en hipnosis.

Si los personajes consiguen entrar, lo encontrarán dormido y podrán despertarlo. Está especialmente pensado para servir como reemplazo de uno de los personajes si ha caído alguno. En ese caso habrá salido de la hipnosis y de su habitación y estará explorando. Tiene un traductor de audio que le permitirá comunicarse tras unos minutos de oír cualquier idioma, una pistola láser y un traje espacial con escafandra (CA 3).

Su objetivo actual es salir de la nave y encontrar la forma de volver a casa.

Sus características son: FUE 14, DES 14, CON 17, INT 10, SAB 10 y CAR 10. Acaba de subir a nivel 5 y tiene 24 PG.

5. DEPENDENCIAS DEL CAPITÁN

Esta habitación está cerrada con llave y solo se puede entrar con una tarjeta de acceso de capitán (blanca) o de médico (azul, para casos de emergencia).

El interior no se diferencia mucho del resto de habitaciones, salvo porque hay una sola cama, el armario contiene registros de navegación completos dejados por los elfos y una botella de brandy, y que en la cama hay un cadáver a medio descomponer con escafandra. En la mano tiene una pistola láser descargada. Parece que el capitán decidió no hundirse con la nave.

Si se busca en su traje espacial, se puede encontrar una tarjeta de acceso de capitán (blanca).

6. DEPENDENCIAS DEL JEFE DE SEGURIDAD

Esta habitación está cerrada con llave y solo se puede entrar con una tarjeta de acceso de jefe de seguridad (violeta), capitán (blanca) o de médico (azul, para casos de emergencia).

El interior no se diferencia mucho del resto de habitaciones, salvo porque hay una sola cama, tres fusiles de asalto apoyados en la pared y una caja de munición. En el armario pueden encontrarse 10 granadas y varios cuchillos de distinto tamaño, pero, si se abre sin tener cuidado, un hilo atado a la puerta tirará de la anilla de una de las granadas, haciendo que todo explote en unos segundos y matando a todo el que esté en la habitación y no supere una tirada de salvación contra aliento de dragón.

7. COCINA

Una encimera recorre la pared sur y este de esta sala, sobre ella se puede distinguir distintos aparatos de cocina, platos, cacerolas, cuchillos y cubiertos sobre su superficie. Hay también dos fregaderos, pero un limo verde se ha introducido en las cañerías y, si se abre el grifo, eso es lo que sale.

En la pared norte hay una serie de anaqueles llenos de cilindros de metal (latas de conserva) inscritos con extraños glifos. Son fáciles de abrir con cualquier objeto afilado y contienen una pasta rosácea con la textura del paté. Son latas de componentes básicos, pensadas para introducirlas en los aparatos de cocina de la encimera, que los pueden reestructurar en distintos tipos de comida (y aún funcionan). No obstante, el contenido de las latas también puede comerse tal cual. Hay 100 de tamaño pequeño (1kg, alimentan como una ración de hierro) y 500 grandes (10kg cada una).

Dos mesas largas con platos de comida echada a perder recorren la habitación de este a oeste.

Hay un agujero entre cubiertas similar al del Pasillo Beta (2) que lleva al Hangar de cápsulas autónomas (18).

8. LABORATORIO MÉDICO

La puerta está cerrada y es necesaria una tarjeta médica (azul) o superior para abrirla desde fuera.

En su interior hay un cadáver en el suelo de un astronauta con parte del cuerpo destrozado. Si se le registra, entre sus pertenencias se encontrará la tarjeta de acceso de médico (azul).

Está entre dos instrumentos médicos: una camilla manchada de sangre sobre la que hay un gran mecanismo metálico y una cama con varios monitores e indicadores.

La camilla es un sistema quirúrgico automatizado cuya IA ha empezado a fallar: del mecanismo metálico del techo surgirán brazos metálicos que intentarán inmovilizar en la camilla a cualquiera que se acerque mientras otros provistos de instrumentos comienzan a "operar". La víctima recibe 1d10 puntos de daño cada asalto que reciba estas atenciones. Cuando su paciente muera, la camilla empezará a buscar otro.

La cama es una cápsula de recuperación: si uno se tumba en ella, se activa automáticamente, a su alrededor se cierra una cubierta de plástico resistente y hace que el paciente se duerma durante un turno mientras monitoriza sus funciones vitales y repara daños menores. Pasado este tiempo, lo libera con sus PG al máximo. No obstante, tampoco funciona bien y hay un 10% de posibilidades de que le haga perder 1d6 PG en su lugar (esto nunca ocurrirá la primera vez).

A lo largo del perímetro de la habitación hay encimeras y estanterías con material quirúrgico, material científico de poco interés y biogeles. Si dedican un turno a buscar (y si pueden leer las etiquetas) encontrarán 1d8+3 biogeles de lentificar veneno, 1d8+3 de curación, 1d8 de levitar y 1d4 de curar enfermedad; hay un 50% de posibilidades de que haya uno de sanar y un 15% de que haya uno de resucitar. Funcionan como la poción del mismo nombre, solo hay que aplicárselos sobre la piel. Además, encontrarán 1d6-2 baterías.

Hay un agujero entre cubiertas similar al del Pasillo Beta (2) que lleva al Hangar de cápsulas autónomas (18).

9. SALA DE ESTAR

La puerta que conduce a esta sala desde el sur está cerrada y para abrirla es necesaria una tarjeta de acceso de cualquier tipo.

En esta sala hay atrapado un gran alienígena saltador royendo los huesos y restos de numerosos cuerpos muertos con escafandras y restos de robots destrozados.

ALIENÍGENA SALTADOR

Clase de armadura: 2

Dados de Golpe: 10 (50 PG)

Movimiento: 18 metros saltando

Ataque: Saltar sobre sus presas y mordisco

Daño: 1d10 / 3d8

Salvación: G8

Moral: 10

Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

PX: 700



Se trata de una bestia de color rojo, desprovista de ojos, con una cabeza que es casi todo mandíbula y dientes afilados. Sus cuartos delanteros son solo pequeñas garras, pero los traseros son enormes zancas que le permiten saltar hasta cinco metros de distancia sin esfuerzo para caer sobre sus presas.

Hay siete cuerpos y muchos parecen aplastados, claramente fueron presa del saltador. Tienen fusiles y cuchillos, y buscando durante un minuto adicional, será posible reunir balas para 2d6 disparos.

En la sala hay numerosas mesas y sillas ahora rotas y dispersas.

Al este había tres pantallas, ordenadores de uso común, de los cuales solo uno se mantiene intacto. Los aventureros podrán acceder a él sin ningún tipo de identificación y rebuscar entre los ficheros. Si el que está buscando dedica un turno a ello y supera una tirada de Inteligencia, encontrará planos completos de la nave e información sobre su construcción y objetivos (por supuesto, en un lenguaje desconocido para el que necesitará un traductor). Una misma persona o varias pueden buscar varios turnos y hacer una tirada por cada uno, con el consiguiente gasto de tiempo.

Hay un agujero entre cubiertas similar al del Pasillo Beta (2) que lleva a la Sala de navegación (16). No hay astronautas zombis en ella.

Sección Alpha (A)

Estaba destinada a los puentes de mando y armamento.

10. PASILLO ALPHA

En el centro de este pasillo se encuentra un ascensor que lleva al Pasillo Epsilon (13). Consiste en un largo tubo de algo más de un metro de diámetro que conecta ambas cubiertas y, en su interior, una esfera con asientos. La esfera gira para adaptarse a la gravedad a mitad de trayecto, pero gracias a la gravedad artificial del interior del tubo, los pasajeros no tienen por qué darse cuenta, excepto por el hecho de que, al bajar, el tubo seguirá estando arriba.

El ascensor puede ser llamado con un botón en el propio tubo y, una vez en su interior, iniciar la ascensión pulsando otro. Tiene capacidad para cuatro personas.

El problema es que el tubo de la cubierta superior ha sido destrozado, de modo que el ascensor se estrellará al otro lado si se utiliza (causando 1d6 puntos de daño a sus ocupantes) y el ruido alertará a los astronautas zombis, que comenzarán a preparar una emboscada. Por no hablar del alienígena toro del Pasillo Epsilon, que es la causa de que esté roto en un principio... Por suerte, hay un 10% de posibilidades de que el ascensor le caiga encima y le haga 2d10 puntos de daño.

11. PUENTE DE MANDO

La puerta está cerrada y se puede utilizar cualquier tarjeta de acceso para abrirla.

Prácticamente todo el perímetro de esta sala está cubierto de grandes pantallas, paneles con botones, palancas e instrumentos que ya no funcionan. Si los aventureros los toquetean en principio no pasará nada, pero hay un 10% de posibilidades acumulativo por cada turno que estén probando de que activen una señal de seguridad que advertirá en lengua alienígena a toda la nave de que hay intrusos en el puente de mando. Los primeros en llegar seguramente serán los robots, como si hubieran manipulado una puerta con la tarjeta equivocada.

Lo que más llamará la atención será una pantalla que sigue funcionando y parpadeando: muestra parte del mapa donde está la Escalera gravitatoria 1 (22) y se indica en élfico que, debido a la situación de riesgo, la compuerta que lleva a la Granja hidropónica (25) está bloqueada, pero puede abrirse pulsando el equivalente a "Enter" en el teclado. Se mostrará el símbolo adecuado y, si se estudian las teclas, habrá una con uno similar. Pulsarlo abrirá la compuerta inmediatamente con las consecuencias que se describen en la sala 22.

Hay seis asientos que pueden desplazarse por medio de raíles y, en ellos, tres esqueletos con escafandras. Un limo verde se está alimentando de uno de ellos que lleva una llamativa máscara de traducción (véase la sección *Nuevos "objetos mágicos"* para más información). Si los aventureros lo dejan hacer, devorará la máscara por completo en 1d3 turnos (10-30 minutos). No tiene ninguna prisa.

Por el suelo hay numerosos restos de robots.

Al sur hay una plataforma elevada con tres asientos más a la que se puede llegar por unas escaleras a ambos lados, y más controles en su perímetro. Buscar por ella revelará la caja negra de la nave: un "cofre" metálico de un color naranja brillante en el que está escrito, en la lengua de los elfos espaciales, "REGISTRO DE TRAVESÍA, NO MANIPULAR". Si los aventureros, como es su naturaleza, lo manipulan, desplegará un pequeño holograma que muestra el puente de mando a cámara superrápida y variables de la trayectoria de la nave a modo de gráfico. Si esperan lo suficiente (seis turnos), verán cómo los elfos espaciales son derrotados por los astronautas y estos, a su vez, por los alienígenas.

12. PUENTE DE ARMAMENTO

Esta sala es simétrica al Puente de mando (11) y desde aquí se controlaban los módulos de armamento y drones que la nave perdió en su batalla contra los alienígenas.

Diez acosadores vuelan por la habitación, listos para atacar por sorpresa.

ACOSADOR

Clase de armadura: 5

Dados de Golpe: 4 (20 PG)

Movimiento: 12 metros flotando

Ataque: Aguijón

Daño: 2d4+veneno paralizante

Salvación: G4

Moral: 12

Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

PX: 125

Es una criatura compuesta solo de una extraña cabeza flotante con dos ojos completamente naranjas y un aguijón que emerge de su parte inferior y que emplea para golpear a sus presas, preferiblemente desde arriba.

Cada uno de ellos escoge una presa al azar y solo la atacará a ella o se moverá para seguirla, sin cejar hasta que esté completamente fuera de su alcance.

Aquí no hay caja negra, pero si los aventureros manipulan los mandos tienen las mismas posibilidades de disparar la alarma.

Los muertos son cinco: tres se encuentran en los controladores inferiores y dos en la plataforma elevada. Exhiben claras muestras de haber caído defendiéndose, pues sostienen pistolas sin munición y están rodeados por los cuerpos de otros cinco acosadores.

SECCIÓN EPSILON (E)

Estaba destinada a la navegación, los ordenadores y los centros de investigación.

13. PASILLO EPSILON

En este pasillo hay un enorme alienígena toro atrapado (las mutaciones han hecho que le sea imposible salir por las puertas), de modo que lo recorre de un lado a otro, enloquecido y furioso.

ALIENÍGENA TORO

Clase de armadura: 2 / -3

Dados de Golpe: 10+10 (150 PG)

Movimiento: 15 metros

Ataque: 2 garras o cargar

Daño: 2d8 / 2d8 / 3d8 (ver abajo)

Salvación: G8

Moral: 12

Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

PX: 750

Este alienígena es un enorme cuadrúpedo azul con poderosas patas y una cabeza sin rasgos, pero provista de una concha tan dura como el metal que usa para embestir a cualquier cosa que ve.

Si el alienígena toro está a una distancia entre 12 y 30 metros de su objetivo, podrá cargar contra él. Si tiene éxito, hará 3d8 puntos de daño y lo derribará.

Su parte frontal es inmune al fuego y tiene CA -3. El resto de su cuerpo tiene CA 2.

Si los personajes han llegado aquí por medio del ascensor del Pasillo Alpha (10), cuando este se estrelle, hay un 10% de posibilidades de que aplaste al alienígena, causándole 2d10



puntos de daño. Sea este o no el caso, la bestia rápidamente se ensañará con la cápsula desde el sur, y al hacerla girar dará a los aventureros la posibilidad de salir hacia el norte.

14. LABORATORIO PRINCIPAL

La puerta de esta sala está destrozada por las cargas continuas del alienígena toro, por lo que es posible entrar por el hueco que dejan las compuertas dobladas, si bien es estrecho y requeriría un asalto por persona.

En su interior hay tres cuerpos con trajes espaciales y escafandra, uno de ellos lleva consigo una tarjeta de acceso científico (verde). Además, tienen fusiles y munición para siete disparos. También pueden encontrar varios trozos de robot por el suelo.

En el techo hay seis acosadores.

A lo largo del perímetro de la habitación hay encimeras y estanterías, así como tres grandes mesas de trabajo, todo con material científico de poco interés. Si los aventureros pasan un turno buscando entre ellas pueden encontrar 1d8+2 baterías, 1d6-3 esprays de telaraña y hay un 60% de posibilidades de que encuentren un spray de bola de fuego (funciona a grandes rasgos como el conjuro).

Los últimos nueve metros de la parte oriental de la habitación forman un compartimento estanco con paredes de cristal. Tienen una puerta que puede abrirse y cerrarse fácilmente, excepto cuando se está usando por seguridad. Un panel de botones junto a la puerta permite llenar el compartimento de

gases. Tiene diez botones numerados: los botones 1, 2, 3, 5 y 8 llenan el compartimento de gases venenosos. Los botones 4 y 7 liberan un gas sin efecto alguno. El número 6 lo llena de un gas psicoactivo que funciona como un conjuro de acelerar sobre cualquiera que lo respire. Los gases liberados se disipan en 1d6 asaltos.

15. ORDENADOR PRECOGNITIVO

La puerta de esta sala está cerrada y es necesaria una tarjeta de acceso de científico (verde) o superior para abrirla desde fuera.

El perímetro de la sala está recorrido por pantallas y controles que pueden verse desde fuera.

En el momento en que los personajes entren, una hermosa dama élfica se manifestará en la mesa de controles del centro de la habitación (un altar lleno de adornos y luces). Este es un holograma de Sally, la inteligencia artificial que maneja el poderoso ordenador precognitivo de la nave que hace posible hipersaltos seguros. Saludará educadamente a los aventureros en élfico (le llevará unos segundos activar su traductor y hacerlo en su lengua) e intentará obtener información de ellos para determinar su situación, ya que no está recibiendo mediciones de la nave y está muy preocupada porque no sabe dónde está.

A pesar de que tiene muchísima información útil, no colaborará en absoluto con los aventureros si estos dan muestra de querer acabar con el Dios Azul: es su única fuente de energía, y si se queda sin ella en lo que sospecha que es un planeta primitivo, es muy probable que jamás vuelva a ser reactivada.

Además, dado lo peligroso de su carga, sabe bien que los eidonitas podrían optar por acabar con todo, incluida ella, antes que dejar que el Dios Azul sea liberado.

No obstante, en este estado solo puede hacer dos cosas: llamar a los robots de seguridad o, si todo parece perdido para ella, hackear a la desesperada los controles de la nave usando un *exploit* que solo conoce ella para desactivar todos los sistemas excepto a ella misma. Los aventureros necesitarán mucha suerte para moverse en una nave donde no pueden abrir las puertas si no es por la fuerza, completamente a oscuras, con gravedad normal y llena de alienígenas mutantes y astronautas zombis.

Es posible convencer a Sally de que se ponga del lado de los aventureros, pero la verdad es que tendrían que ser muy convincentes para que se creyera que ellos pueden mantener un superordenador funcionando cuando la cumbre de su tecnología es la ballesta. Por no decir que el accidente ha alterado su programación (quiero decir, se hace llamar Sally...).

16. SALA DE NAVEGACIÓN

Una gran sala llena de mesas con cartas estelares, pantallas e instrumentos de medición. Aquí se llevaban a cabo las complicadas tareas de astronavegación necesarias para desplazarse tanto a velocidades hiperlumínicas como infralumínicas, además de ser el principal lugar de reunión del capitán con sus oficiales, para lo cual hay una mesa apartada junto a un mueble metálico que aún contiene una botella de fuerte licor élfico y vasos.

Hay siete cartas estelares que muestran diferentes partes del cosmos. Un estudioso o sabio que pudiera permitirselo probablemente pagaría 20.000 por cada una. No obstante, no son fáciles de transportar, ya que cada una mide dos metros de largo por uno y pico de alto.

Un agujero entre cubiertas lleva a la Sala de estar (9).

SECCIÓN ZETA (Z)

Esta sección estaba destinada principalmente a las funciones militares de *La Aguja de los Dioses*.

17. PASILLO ZETA

Un pasillo en forma de "T". Si los astronautas zombis han descubierto la presencia de los aventureros en la cubierta superior, esperarán aquí para tenderles una emboscada, disparando desde las puertas y las esquinas.

Cerca de la intersección hay un agujero entre cubiertas que conecta con los dormitorios (3).

18. HANGAR DE CÁPSULAS AUTÓNOMAS

La puerta está rota y abierta de par en par. En ella hay una trampa de hilo que, si se activa, retirará la anilla de una granada colocada estratégicamente, que causará 1d12 de daño a todo el que no supere una tirada de salvación contra aliento de dragón.

Aquí se encontraban antaño las cápsulas autónomas y drones de la nave, pero ahora solo quedan unas pocas y todas dañadas más allá de cualquier reparación, dado que este fue

el punto por donde los alienígenas lograron internarse en la nave, lo cual explica la enorme grieta que da al exterior.

Trece astronautas zombis han establecido los hangares como su campamento.

Los espacios para los drones se encontraban en compartimentos colocados unos sobre otros formando un gran andamio por el que los astronautas zombis pueden trepar para alcanzar la separación entre cubiertas y observar por los tres agujeros que conectan esta sala con la cubierta inferior, de modo que pueden vigilar y atacar por sorpresa si es necesario.

Los astronautas zombis están bien armados: además de tener cada uno un fusil y munición de sobra, cuentan con diez granadas (contando la de la entrada) y una pistola de rayos de la muerte con diecisiete cargas (si el ataque tiene éxito, la víctima recibe 1d8 puntos de daño y debe superar una tirada de salvación contra muerte o venenos; si falla, su piel se vuelve del revés y sus órganos internos se desparraman por doquier, matándolo en el acto). Su líder lleva consigo la tarjeta de acceso de jefe de seguridad (violeta).

19. ARMERÍA 1

La puerta está cerrada y requiere una tarjeta de acceso de jefe de seguridad (violeta) o superior para abrirla.

En su interior los aventureros hallarán:

- Diez fusiles y munición para 100 disparos.
- 2d10 granadas.
- Un rayo de la muerte que licua los ojos de la víctima y hace que toda su sangre le salga por las cuencas; tiene dos cargas.
- Un rayo de la muerte que genera espontáneamente gusanos asesinos en el torrente sanguíneo de la víctima que alcanzan rápidamente su cerebro matándolo; tiene tres cargas.
- Tres pistolas láser descargadas.
- Un rifle láser descargado.
- Un lanzallamas con combustible para cinco asaltos.
- 20 baterías.

20. ARMERÍA 2

La puerta está abierta de par en par y está vacía excepto por un limo verde en el techo y cadáveres de robots.

21. TUBOS DE ABORDAJE

Esta sala alargada tenía diez aberturas (ahora mismo bloqueadas) de dos metros de diámetro que permitían disponer tubos con los que abordar otras naves. Hay un 40% de posibilidades de que 1d6 de los trece astronautas zombis estén aquí, si no han sido encontrados aún o están tendiendo una emboscada.

Al sur de la segunda intersección encontrarán una pequeña compuerta de servicio que lleva al Intersticio de gravedad 0 (24), pero solo puede abrirse con una tarjeta de acceso de mecánico (naranja) o superior. Al otro lado, sobre la puerta y la pared, hay dos limos verdes.

INTERSTICIO

Un intersticio entre las dos mitades del cohete con gravedad 0 pensado para llevar a cabo reparaciones fácilmente.

22. ESCALERA GRAVITATORIA 1

Se trata de un túnel a unos tres metros de altura (puede llegarse mediante unas escaleras) que, a su vez, tiene dos metros de altura y de ancho. Cruza el Intersticio de gravedad 0 (24), de modo que cuenta con su propia gravedad artificial, pero esta no apunta hacia “fuera” como en el resto de *La Aguja de los Dioses*, sino que va en horizontal en una u otra dirección, de modo que el túnel se convierte a todos los efectos en un foso que baja o sube, según la dirección de la gravedad en ese momento. Cuenta con agarraderas que permiten bajar o subir como si fuera una escalera.

Si la gravedad apunta hacia la entrada, cualquier cosa que se arroje volverá a salir con una fuerza similar, dado que está “cayendo” desde el interior. Si apunta en dirección contraria, acelerará hasta llegar al otro lado. Si la gravedad cambia en el interior de la escalera, cualquier persona que esté trepando por ella deberá hacer una tirada de salvación contra parálisis o caerá en la nueva dirección.

La gravedad puede cambiarse mediante un simple panel junto a la entrada del túnel que muestra una flecha hacia arriba (hace que la gravedad cambie de dirección, con lo que habría que subir la escalera) y otra que apunta hacia abajo (es decir, lo contrario). Cambiar la gravedad lleva un asalto.

Esta entrada en concreto está cubierta de tallos, hojas y vainas azules que llegan desde el lado sur, cuyas compuertas están cerradas y no se pueden abrir desde aquí, pero sí desde el Puesto de mando (11), como se vio anteriormente. Si se hace, las secciones Alpha y Beta se llenarán de sproutkins y sapos vampíricos.

Cuando los aventureros llegan, la gravedad apunta hacia el norte, por lo que, si vienen desde el Pasillo Beta (2), tendrán que subir.

23. ESCALERA GRAVITATORIA 2

Similar a la Escalera gravitatoria 1 (sala anterior). El lado sur de esta está bloqueado por un montón de cajas y basura que llevaría al menos tres horas limpiar. Es como si estuvieran en el fondo de un pozo, ya que la gravedad apunta hacia el sur, con lo que si se viene desde el Pasillo Zeta (17), hay que bajar. El panel de control de ese lado ha sido dañado y no funciona. No obstante, la gravedad sí puede cambiarse desde el Pasillo Eta (28), de modo que todas las cajas y desperdicios saldrían despedidas hacia el Zeta y rebelarían una compuerta semicerrada por la que se puede pasar. Si los aventureros hacen esto y aún no han descubierto a los astronautas zombis de la Sección Zeta, esto los pondrá sobre aviso y comenzarán a tender una emboscada.

24. INTERSTICIO DE GRAVEDAD 0

En este punto, las dos mitades de la nave solo están conectadas por las Escaleras gravitatorias (22 y 23) y el casco, de modo que es una sección con forma de disco de 40m de



diámetro y 6m entre una pared y otra, ambas llenas de maquinaria. En el aire flotan trozos de persona, alien y robot a partes iguales.

Además, en este espacio hay quince acosadores que probablemente detecten a cualquiera que acceda al interior.

Hay cuatro compuertas que dan al interior de esta entrecubierto, una que conduce a los Tubos de abordaje (21), otra al Pasillo Eta (28), otra a los Dormitorios (3) y otra a la Granja hidropónica (25). Todas pueden abrirse desde el interior sin necesidad de ninguna tarjeta de acceso. No obstante, la que lleva a los tubos de abordaje tiene dos limos verdes sobre su superficie (no es buena idea enfrentarse a ellos en este entorno: flotan); la que lleva a la granja hidropónica está completamente cubierta por la maleza y llevaría al menos tres turnos (30 minutos) despejarla.

SECCIÓN GAMMA (Γ)

Estaba completamente destinada a la granja hidropónica.

25. GRANJA HIDROPÓNICA

Toda esta sección era una gran granja hidropónica pensada para alimentar a los tripulantes, renovar el aire y llevar a cabo experimentos, ahora sus plantas han mutado y han ocupado todo el lugar, convirtiéndolo en una jungla en miniatura que no ha dejado ningún rastro del equipo que hay bajo ella. Las luces aquí son muy tenues, pues las plantas y la humedad las han dañado. El suelo está enlodado y es resbaladizo.

La visibilidad es horrible, pues los árboles, lianas y vainas llegan hasta el techo. Aquí, aparte de las posibilidades normales de tener un encuentro aleatorio, los aventureros también tienen posibilidades de encontrar 3d6 sapos vampíricos o 3d6+6 sproutkins.

SAPO VAMPÍRICO

Clase de armadura: 10
Dados de Golpe: 3 (15)
Movimiento: 12 metros
Ataque: Mordisco
Daño: 1d4+drenar vida
Salvación: G2
Moral: 8
Tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
PX: 80

Un horrible sapo mutante de largos colmillos. Si muerde a una criatura, recupera 1PG por cada 2 puntos de daño que le haga.

SPROUTKIN

Clase de armadura: 10
Dados de Golpe: 2 (10 PG)
Movimiento: 10 metros
Ataque: Armas improvisadas
Daño: 1d6-1
Salvación: G1
Moral: 6
Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral
PX: 20

Son plantas mutantes humanoides de pequeño tamaño (algo menores que un mediano) y de colores vivos, con un brote tierno que crece de sus cabezas (probablemente para camuflarse mejor). Son cobardes y no muy listos, así que confían en la fuerza del número para atacar. Los personajes más piadosos descubrirán que pueden ser unos buenos lacayos.

Pero la joya mutante del lugar es un flailsnail que acechará a los aventureros desde el techo y les atacará en cuanto se acerquen lo suficiente a uno de los extremos de la sala, donde el techo es más bajo.

FLAISNAIL

Clase de armadura: 4
Dados de Golpe: 6 (30 PG)
Movimiento: 3 metros
Ataque: 6 tentáculos
Daño: 1d8 por tentáculo
Salvación: G6
Moral: 9
Tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral
PX: 530

Esta forma de vida alienígena es un molusco basado en el silicio que lucha con tentáculos acabados en mayales, siempre en constante movimiento. Cada tentáculo tiene su propio Dado de Golpe y cuando “muere” deja de atacar. Si todos sus tentáculos mueren, la bestia se introduce en su concha y morirá en 1d3 turnos mientras se lamenta ruidosamente, con 50% de posibilidades de atraer a un monstruo errante. El cuerpo propiamente dicho está tan bien protegido que tiene CA -8, pero cualquier golpe directo que tenga éxito sobre él mata a la criatura inmediatamente.

Es inmune a fuego y veneno, pero es hipersensible a la luz brillante. Sufre un -3 a sus ataques si se le apunta con una luz más brillante que la de una lámpara de aceite convencional, como una linterna. Si se produce una luz muy potente, deberá hacer una tirada de moral cada asalto que permanezca activa para no salir huyendo y, aunque la pase, tendrá una penalización de -5.

Su concha lo protege contra la magia. Cuando un hechizo la golpea, tira 1d10: 1-4: El hechizo funciona mal (a discreción del DJ) y se desvía a la persona o criatura más cercana; 5-7: El hechizo funciona con normalidad; 8-9: El hechizo no funciona en absoluto; 10: El hechizo es devuelto al lanzador.

La concha pesa 100 kg y mantiene sus propiedades 1d6 meses tras la muerte de la criatura. Puede venderse por 5000 piezas de oro.

Si los aventureros aún no se han topado con los samuráis endoneses, los encontrarán aquí. Quizá los vean rodeados por las criaturas o estos acudan en su ayuda si están en algún aprieto. Su apoyo puede ser bastante valioso contra el flailsnail.



Las partes al sur marcadas con un tono azul están impregnadas de la energía del Dios Azul y pueden producir mutaciones al que pase al menos un turno expuesto a ellas. Lo delata un sospechoso resplandor azul.

Al norte hay una pequeña compuerta de servicio que llevaba al Intersticio de gravedad 0 (24), pero está cubierta de maleza hasta el punto de ser inutilizable.

Sin embargo, al este hay un ascensor que lleva al Pasillo Eta (28), similar al de los Pasillos Alfa y Epsilon (10 y 13), pero aún en perfectas condiciones.

Al suroeste hay un agujero entrecubiertas al que es fácil acceder, ya que solo hay que escalar por las vainas que cuelgan de él, y permite llegar al Almacén 1 (29).

SECCIÓN ETA (H)

Estaba destinada sobre todo a la carga y el almacenaje.

26. ENTRADA DE CARGA

Unas grandes compuertas de seis metros de altura, entreabiertas por el choque. Están a 25 metros sobre el suelo. En el hueco hay espacio para dos personas y podría asegurarse una polea.

Si este es el sitio por el que entran los aventureros y no han tenido contacto con los elfos antes, es un buen lugar para colocar a un elfo espacial malherido que les explique la situación. O a Ormet muerto, de modo que puedan echar mano de su comunicador.

27. ZONA DE CARGA

Una gran zona descubierta en la que ha crecido un moho prismático de colores iridiscentes y muy corrosivo que la cubre por completo. Cualquiera que lo pise debe superar una tirada de salvación contra parálisis cada asalto o sufrirá 1d4 de daño, suponiendo que no está haciendo nada más y lleve zapatos. Si cae en el moho, el daño será 1d8.

Además, hay restos de palés que el moho está aún disolviendo a un ritmo similar al que crecen las uñas, como si se hun-

dieran muy despacio en agua junto a los restos de un cadáver a medio disolver.

Entre el entramado metálico bajo la pasarela del Pasillo Eta (28) un pequeño grupo de sproutkins (cuatro de ellos) de la Granja hidropónica (25) han establecido un pequeño nido con comida y cosas brillantes que rescatan de los palés. La primera vez que los personajes pasen por aquí o por la pasarela del pasillo Eta verán a uno de ellos registrando el cadáver a medio disolver y volver corriendo a su guarida con una tarjeta de acceso de mecánico (naranja) en las manitas.

Moverse por el entramado solo requiere trepar un poco, ya que uno puede arrastrarse pasando los pies de una viga a otra. Si los sproutkin ven que hay extraños acercándose a su nido, cogerán todo el “tesoro” y comida que puedan y saldrán corriendo por el entramado. Hay un 50% de posibilidades de que ese “tesoro” incluya la tarjeta.

28. PASILLO ETA

La parte de este pasillo que rodea la Zona de carga (27) es una pasarela metálica elevada tres metros por encima que tiembla un poco porque el moho ha comenzado a devorar sus pilares. Dos escaleras, al norte y al sur, bajan hasta la zona de carga propiamente dicha.

Al norte hay una pequeña compuerta de servicio que lleva al Intersticio de gravedad 0 (24), pero solo puede abrirse con una tarjeta de acceso de mecánico (naranja) o superior, así como la entrada a la Escalera gravitatoria 2 (23), que está al mismo nivel que la pasarela.

Al este, un pequeño saliente permite acceder a un ascensor que lleva a la Granja hidropónica (25), similar al de los Pasillos Alfa y Epsilon (10 y 13), pero aún en perfectas condiciones.

La esquina sureste está cubierta del sospechoso resplandor azul que puede producir mutaciones si se pasa al menos un turno en él.

En el extremo suroeste de la pasarela hay una pistola magnética con 15 cargas, capaz de atraer hasta 10kg de metal a un alcance de 10m o de repelerlo con fuerza. Los aventureros pueden probarlo con los palés de la zona de carga.

La parte sur es un verdadero pasillo y las tres puertas a las que da acceso están completamente bloqueadas por un alienígena blindado que está mirando hacia el sur. Está protegiendo a sus crías, que se encuentran en el Almacén 1 (29), que ahora mismo están eclosionando. Si oye a sus crías gritar, se dará la vuelta y acudirá en su ayuda, lo que se puede usar como señuelo.

ALIENÍGENA BLINDADO

Clase de armadura: -8/0

Dados de Golpe: 4 (20 PG)

Movimiento: 5 metros

Ataque: 2 pinzas

Daño: 1d8/1d8

Salvación: G4

Moral: 6 (12 cuando protege a sus crías)

Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

PX: 100

Un alienígena mutante de más de cuatro metros de altura, cubierto de una concha casi impenetrable. Es muy cobarde y prefiere resguardarse y esperar a que pase el peligro (su CA es entonces -8), excepto si debe luchar por su vida, cuando le queden menos de un tercio de sus PG, o por sus crías (en esos casos su CA será 0).

Las armas láser y otros ataques basados en la energía como los conjuros o armas mágicas lo golpean como si tuviera CA 10. Es inmune al fuego y al veneno.

Su concha está cubierta de microespinas urticantes. Si alguien intenta escalarla sin guantes especialmente gruesos, deberá tener éxito en una tirada de salvación contra muerte o venenos o no será capaz de resistir el dolor.

29. ALMACÉN 1

Aquí están las crías del alienígena blindado. 3+1d3 de sus 10 huevos han eclosionado y los pequeños están hambrientos.

ALIENÍGENA BLINDADO (CRÍA)

Clase de armadura: 0

Dados de Golpe: 1 (5 PG)

Movimiento: 5 metros

Ataque: 2 pinzas

Daño: 1d4/1d4

Salvación: G1

Moral: 8

Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

PX: 20

Son del tamaño de un balón de baloncesto y sus conchas son mucho más blandas. Si son atacadas con láseres o energía, será como si tuvieran AC 14, aunque siguen siendo inmunes al fuego y al veneno.

En el almacén también hay cajas de material diverso. Si los aventureros dedican un turno a buscar encontrarán:

- Cajas de piezas y herramientas.
- 1d10+5 esprays de herbicida, uno es suficiente para matar toda la flora en 36m² (incluidos los sproutkin).
- Hay un 75% de posibilidades de que haya un spray de bola de fuego y, de ser el caso, un 50% de que haya otro.
- Un cargador manual de baterías de emergencia. Recargar una requiere una hora de trabajo.
- 20+1d20 baterías.

30. ALMACÉN 2

Casi todo el almacén está cubierto del sospechoso brillo azul que puede producir mutaciones a todo aquel que permanezca en él al menos un turno (10 minutos).

Las cajas marcadas como que contienen esprays pueden verse claramente desde fuera. Si se dedica un turno a buscar podrá encontrarse:

- Cajas de piezas y herramientas.
- 1d10+10 esprays de herbicida.
- 1d4 esprays de telaraña.
- 1 spray de dormir.
- 1d3 inyecciones de acelerar de una dosis.
- Hay un 75% de posibilidades de que haya un spray de bola de fuego y, de ser el caso, un 50% de que haya otro.
- 25+1d20 baterías.

SECCIÓN THETA (Θ)

Esta sección estaba destinada principalmente a la maquinaria y las reparaciones.

31. PASILLO THETA

Un pasillo común, relativamente corto. Si los aventureros arman barullo en él, pondrán sobre aviso a Rothler y sus astronautas zombis en la Sala de máquinas (34), quienes les tenderán una emboscada; y además puede alertar a los ocupantes de la Bahía de robots (33).

32. TALLER

La puerta está cerrada y es necesaria una tarjeta de acceso básico (roja) para abrirla.

Dentro hay dos largos bancos de trabajo paralelos que recorren la longitud de la habitación y estanterías llenas de herramientas: martillos, destornilladores, cinceles y todas esas cosas, que hacen 1d4 puntos de daño si se usan como arma.

No obstante, si los aventureros dedican un turno a buscar, descubrirán tres herramientas especialmente útiles:

- Una sierra circular (1d12+4 puntos de daño).
- Un soldador por resistencia (1d10+4 puntos de daño por quemaduras, puede deslumbrar).
- Una pistola de clavos (1d10+4 puntos de daño, hay clavos para 20 disparos, ya que se disparan varios por asalto).

33. BAHÍA DE ROBOTS

La puerta está cerrada y es necesaria una tarjeta de acceso de mecánico (naranja) para abrirla (o colarse detrás de un robot que entre en ese momento).

Aquí se guardan los robots inactivos o que necesitan recargarse. Habrá 1d8 robots grandes y 2d4+6 robots pequeños. Reaccionarán con violencia a cualquier intrusión no autorizada. Solo la mitad pueden desconectarse para luchar, pero cada dos asaltos de combate se une uno adicional (50% de posibilidades para cada tipo).

34. SALA DE MÁQUINAS

Esta gran sala estaba llena de todo tipo de mecanismos, pero tras el golpe están inactivos, formando un laberinto vertical: aunque el pasillo que la cruza es solo una encrucijada con distintos niveles de maquinaria a los que se puede acceder mediante escaleras que llegan hasta el techo y tienen multitud de nichos en los que es posible esconderse e incluso luchar. Algunos son bastante profundos y están conectados, de modo que pueden recorrerse a rastras.

Aquí aguardan doce astronautas zombis y su líder, Rothler. Si ven llegar a los aventureros, Rothler probablemente salga (no tiene nada que temer, después de todo) a felicitarlos por haber llegado hasta aquí en “peregrinación” y les invitará a esperar con ellos el despertar del Dios Azul. Si los aventureros se niegan, la confrontación será inevitable.

Recuerda que Rothler es inmortal mientras el dios siga vivo y, aunque sea derrotado, volverá para dar caza a los aventureros allá donde estén en el interior de la nave.

Si los aventureros aún no han tenido un encuentro con los elfos, aparecerán durante el combate (especialmente si se está poniendo crudo) o justo después, para intentar acceder a donde está el Dios Azul. Si los aventureros han sufrido daños de importancia, puede que hayan acabado con los astronautas zombis en una épica batalla. Este sería un buen momento para que los aventureros descubrieran que tienen los medios para obliterar al dios.

El único acceso a la criatura es el ascensor que hay al este y lleva al Generador arcaico (35), pero está cerrado con fuertes compuertas en las que los viajeros de las estrellas grafitearon “AQUÍ ESTÁ EL HORROR” y solo es posible acceder a él con una tarjeta de acceso de mecánico (naranja) y una de alto nivel (o bien de jefe de seguridad (violeta) o bien de capitán (blanca)) o ambas tarjetas de alto nivel. El panel de la puerta del ascensor les informará al respecto.

Toda la parte sur está cubierta del sospechoso resplandor azul que muta a todo aquel que pase en él más de un turno (10 minutos).

SECCIÓN DELTA (Δ)

Estaba completamente dedicada al generador arcaico que contiene al Dios Azul.

35. GENERADOR ARCAICO

El ascensor proveniente de la Sala de máquinas (34) conduce aquí. Es una gran sala en la que solo hay una enorme esfera de quince metros de diámetro de un material imposible que contiene el horror que es el Dios Azul, un cruce entre un embrión y un calamar que la esfera apenas puede contener. Multitud de cables emergen de ella, drenando su energía. Toda la sala está cubierta del sospechoso resplandor azul.

Todo el que contemple esto deberá superar una tirada de salvación contra sortilegios o perderá 1d6 puntos de cordura. Si no estás usando las reglas de cordura, todos los aventureros deberán pasar una tirada de salvación contra sortilegios de todas formas (con un +4) y si la fallan, querrán salir de ahí cuanto antes y no volver nunca más.

Después de que los aventureros lleguen ante él, el Dios Azul estará lo bastante cerca como para empezar a hablar más directamente a sus mentes: les ofrece grandes poderes similares a los de Rothler y recompensas si aguardan su despertar y juran servirlo por toda la eternidad y ayudarlo a conquistar y terraformar el mundo. De lo contrario, serán destruidos como todos los demás.



Todo el que vea despertar al dios deberá pasar una segunda tirada de salvación contra sortilegios (con un -3) o perderá 1d6 puntos de cordura adicionales.

Si el Arcaico despierta completamente, los aventureros podrán ver cómo destruye la esfera que lo contiene y se expande tanto que se convierte en un coloso y destruye el casco de *La Aguja de los Dioses*. Sus seguidores comenzarán a congregarse a su alrededor para rendirle pleitesía. Los aventureros no podrán hacer nada directamente contra él: el dios puede acabar con ellos solo con pensarlo. No obstante, el rayo orbital aún es una posibilidad...

CONSECUENCIAS

En principio hay cuatro formas en las que la aventura puede terminar:

1. **Los aventureros ignoran por completo al Dios Azul y se retiran antes de haberlo resuelto o tardan demasiado.** El apocalipsis comienza y ellos están en el lado equivocado. Una horda de mutantes de todo tipo comenzará a avanzar desde las Tierras Nómadas arrasando y mutando todo a su paso. O bien los elfos consiguen llevar a cabo su misión y el dios es detenido a tiempo. Si quieres decidirlo al azar, hay un 25% de posibilidades de que los elfos lo consigan.
2. **Los aventureros consiguen destruir al Dios Azul.** Si alguien cree sus historias, probablemente se conviertan en héroes. Una pena que lo más seguro sea que hayan dejado atrás todo ese tesoro de alta tecnología que se encontraba en *La Aguja de los Dioses*...

3. **Los aventureros aceptan la oferta del Dios Azul.** En primer lugar, recibirán una mutación al azar (repetiendo cualquier resultado inferior a 7), sus ojos se volverán de un azul brillante y se volverán inmortales como Rothler, regenerándose un turno después de haber muerto. Ahora son heraldos del Dios Azul y deberán cumplir sus órdenes en la campaña que se avecina contra aquellos que aún se aferran a su antigua biología. Deberán tener cuidado, pues ahora el dios puede destruirlos estén donde estén. De la misma forma, si los elfos tuvieran éxito al destruirlo, ellos se desharían en átomos al instante.

NUEVOS “OBJETOS MÁGICOS”

Aquí se describen las reglas para los instrumentos de alta tecnología que los aventureros pueden encontrar en manos de los elfos o en *La Aguja de los Dioses*. Antes de poder usarlos, es necesario pasar una tirada de Inteligencia para intuir lo que son.

ARMADURA REFLEX

Armaduras de supermateriales que otorgan AC 3. Precio: 2500 mo.

ARMAS BALÍSTICAS

Se trata de armas que usan proyectiles. Los fusiles de asalto hacen 1d10 de daño (2000 mo). La ametralladora de los elfos es un instrumento muy pesado que hace 3d6 de daño en cono y es necesario superar una tirada de salvación contra aliento de dragón para evitarlo (8000 mo).



ARMAS LÁSER

Son armas basadas en energía que requieren baterías para funcionar: una completa permite realizar diez disparos. Ignoran cualquier armadura, por lo que siempre disparan como si el objetivo tuviera CA 9. Un rifle láser hace 2d6 de daño y puede llevar 20 baterías (15.000 mo), y una pistola, 1d6 y puede llevar 10 baterías (2000 mo).

BATERÍAS

Se trata de cilindros de metal del tamaño de un dedo índice que permiten alimentar los distintos aparatos de la nave. Precio: 100 mo para alguien que sepa lo que son.

BIOGELES

Se trata de geles que pueden administrarse sobre la piel del paciente y tienen el mismo efecto que la poción con el que se corresponden. Los hay de curación (igual que un conjuro de Curar Heridas Graves, cura hasta 2D8+3 puntos de daño, 300 mo), lentificar veneno (funciona también con la mutación, 300 mo), levitar (300 mo), curar enfermedad (750 mo), sanar (10.000 mo) y resucitar (25.000 mo).

BOTAS DE LEVITAR

Botas metálicas que funcionan como el conjuro Levitar. Cada turno que se usen hay un 30% de posibilidades de que necesiten una batería nueva. Precio: 7500 mo.

CAMPO DE FUERZA

Un cinturón con una gema brillante en la hebilla que activa un campo de fuerza alrededor del portador y absorbe hasta 6 puntos de daño que reciban por asalto. En cada combate que se usen hay un 30% de posibilidades de que necesiten una batería nueva. Precio: 6000 mo.

ESPRAYS

Botes de aerosol que producen efectos similares al conjuro con el que se corresponden al esparcirlos. Los hay de telaraña (300 mo), dormir (300 mo) y bola de fuego (750 mo). Un spray lleno tiene tres cargas.

GRANADAS DE MANO

Hacen 1d12 puntos de daño al objetivo al lanzarse y la metralleta puede hacer 1d4 puntos de daño a todos los que estén en un radio de 3m si no superan una tirada de salvación contra aliento de dragón. Precio: 500 mo.

HERRAMIENTAS DEL TALLER

- Pistola de clavos (1d10+4 puntos de daño, hay clavos para 20 disparos, ya que se disparan varios por asalto). Precio: 2500 mo.
- Sierra circular (1d12+4 puntos de daño). Precio: 1500 mo.

- Soldador por resistencia (1d10+4 puntos de daño y quemaduras, puede deslumbrar). Precio: 2000 mo.

Todos necesitan una batería nueva tras usarse durante 10 minutos seguidos o al segundo combate.

INYECCIÓN DE ACELERACIÓN

Un inyectable que, al entrar en el torrente sanguíneo, tiene el mismo efecto que un conjuro de Acelerar. Precio: 10.000 mo.

LANZALLAMAS

Un pesado aparato que incluye la pistola y la mochila con el tanque de combustible. En combate es como usar un conjuro de bola de fuego cuerpo a cuerpo. Cada asalto gasta una carga de combustible. Precio: 8000 mo.

MÁSCARA DE TRADUCCIÓN

Un sistema que rodea la cabeza a la altura de los ojos y permite oír y hablar como el traductor automático y, además, comprender cualquier escrito. Cada turno que se use hay 30% de posibilidades de que se quede sin energía y necesite una batería nueva. Precio: 5000 mo.

RAYOS DE LA MUERTE

Son armas de energía que producen efectos especialmente letales. Consumen una batería completa por cada disparo, pero pueden llevar hasta veinte cargas. Si golpea, la víctima recibe 1d8 puntos de daño y debe superar una tirada de salvación contra muerte o venenos; si falla, muere en el acto de forma horrible. Precio: 4500 mo.

TRADUCTOR AUTOMÁTICO

Se trata de un traductor solo de audio en miniatura (puede colocarse como un pinganillo) y permite comunicarse en cualquier idioma tras unos minutos de oírlo. Cada día hay un 30% de posibilidades de que se quede sin energía y haya que recargarlo con una batería. Precio: 2500 mo.

TRAJE ESPACIAL CON ESCAFANDRA

Trajes espaciales reforzados con escafandras de ultracristal. Otorga CA 3 y uno intacto sella a su portador contra gases nocivos y efectos similares. Precio: 3000 mo.

PISTOLA MAGNÉTICA

Una pistola de gran tamaño capaz de atraer hasta 10kg de metal a un alcanza de 10m o de repelerlo con fuerza hasta un alcance de 20m haciendo 1d10 de daño (o 1d4 si son menos de 5kg). Cada vez que se use en combate o cada turno que se use tiene 30% de posibilidades de gastar una batería, pero puede llevar hasta 20 de ellas listas. Precio: 5500 mo.

APÉNDICE

REGLAS DE CONVERSIÓN DE PERSONAJES Y MONSTRUOS DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE

Algunos jugadores querrán usar el escenario de campaña recogido en esta caja con otros reglamentos de fantasía, como por ejemplo nuestro *Leyendas de la Marca del Este*, o incluso otros sistemas publicados por terceras editoras y que beben también de la fuente original, como *Labyrinth Lord* (editado por Nosolorol bajo licencia). Todos los monstruos y personajes presentes en este módulo son por completo compatibles con *Labyrinth Lord*, y no hay que hacer cambio alguno. Sin embargo, para adaptar los mismos a *Leyendas de la Marca del Este*, hay que realizar unas pocas modificaciones que se detallan a continuación:

Los personajes y monstruos presentes en *Aventuras en la Marca del Este* son, casi por entero, compatibles con el reglamento de *Leyendas de la Marca del Este*, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la Categoría de Armadura de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* solo tendremos que sustraer a 19 la CA de *Aventuras en la Marca del Este*. Por ejemplo, un monstruo de *Aventuras en la Marca del Este* con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en *Leyendas de la Marca del Este* con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 en *Leyendas de la Marca del Este* sería CA 22, esto es, el resul-

tado de sumar 3 a 19. De igual modo, las tiradas de salvación son fácilmente convertibles siguiendo esta sencilla regla: si la criatura salva como un guerrero, ladrón, enano o halfling, su atributo primario es físico. Si la criatura salva como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, solo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación.

Todos los demás datos relevantes, como Puntos de Golpe y puntos Experiencia, velocidad, ataques y daño no deberían ser modificados.

CONVERSIÓN DE TIRADAS DE SALVACIÓN DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE

La conversión de las tiradas de salvación desde *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* no debería suponer mayor problema. *Aventuras en la Marca del Este* dispone de 5 salvaciones mientras en *Leyendas de la Marca del Este* tenemos 6 asociadas a la media docena de características básicas. Las salvaciones de *Aventuras en la Marca del Este* son las siguientes y se convierten a *Leyendas de la Marca del Este* de esta manera:

- Parálisis (FUE)
- Arma de aliento (DES)
- Veneno, muerte (CON)
- Varitas, cetros, ilusión (INT)
- Conjuros (SAB)
- Conjuros de encantamiento y miedo (CAR)

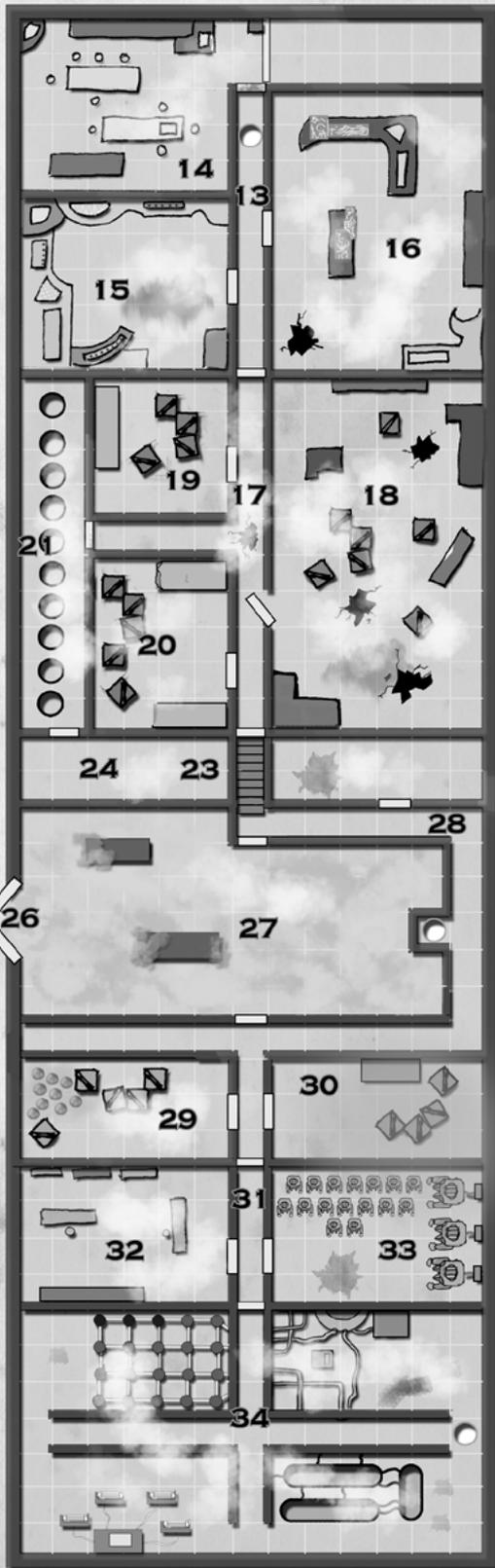


E

Z

H

Ⓢ

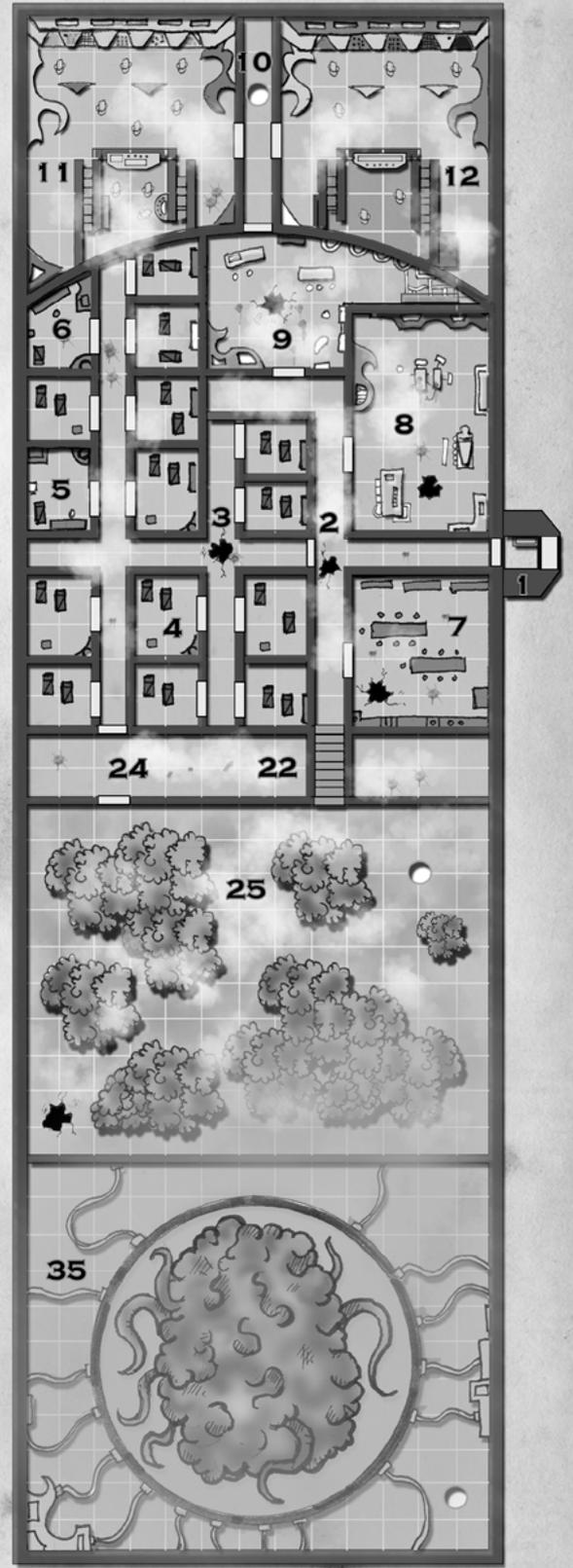


A

B

Г

Δ



THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este*, *La Marca del Este*, *Clásicos de la Marca* and *Gökday Bag*, when used in any context, are Product Identity. All logos and artwork are product identity.

Designation Open Game Content

All text not identified as Product Identity is Open Game Content.

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2003. Wizards of the Coast Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rick Baker, Andy Collins, Dave Noonan, Rick Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thoma Reid, James Wyatt, based on original material from Ernest Gary Gyax and Dave Arneson.

Aventuras en la Marca del Este 2014. Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C.



INCURSIÓN A LA TIERRA DEL DIOS AZUL

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 4 - 5

Una estrella ha caído en el corazón de las estepas de las Tierras Nómadas y de ella ha empezado a extenderse una extraña jungla de hojas azules. Los animales mutan en sus cercanías, el cielo nocturno se llena de portentos y la gente tiene sueños y profecías nefandas. ¿Podrán los aventureros descubrir qué secretos encierra lo que los nativos ya llaman Gökday Baq: el Jardín del Dios Azul?



Labyrinth Lord
Compatible Product



LEYENDAS DE LA
MARCA DEL ESTE

