DESPERTA FERRO OCTUBRE 2017

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

Londres 1920.

Thomas lo tenia todo preparado para la expedición, esta misma tarde partir hacia Europa para dirigirse hasta la inhóspita Islandia. Todo empezó cuando recibió en su casa aquel paquete proveniente de Hamburgo, al parecer era el familiar lejano de un tal profesor Otto Lidenbrock, en su momento prestigioso profesor de mineralogía. El paquete contenía un antiguo pergamino rúnico que ponía al descubierto un angosto pasadizo hacia la hipotética Tierra Hueca. El profesor descendió a un mundo subterráneo a través de la chimenea de un volcán apagado pero había anotaciones con una segunda entrada en la cara sur del volcán por la cual era accesible con una pequeña embarcación a través de vía de agua.
Thomas estaría acompañado por un experto explorador veterano del continente africano, su pareja la señorita Lindsay y la reportera Maggy.
Ya en Islandia se reunirían con Axel Lidenbrock, sobrino del profesor Lidenbrock y participante de su primera aventura en el centro de la tierra....

Bando aventureros: (Todos son personajes comodines con sus bennies y dado salvaje)

- Thomas Martin. Estudiante.
- Michael Connor. Explorador veterano.
- Señorita Lindsay. Aventurera.
- Señorita Maggy. Reportera.
- Axel Lidenbrock. Investigador.

Bando nativos: (Usar los perfiles de Solomon Cane de Savage Worlds)

- Jefe nativo con dos guardias de élite.
- Brujo nativo con dos guardias de élite.
- Grupo de 3 cazadores con cerbatana.
- Grupo de 3 cazadores con cerbatana.
- Grupo de 3 cazadores con lanza.
- Grupo de 3 cazadores con lanza.

ESCENARIO. La partida se jugará en una superficie de 120x120cm en la cual habrá obligatoriamente una vía de agua siendo esta la entrada de la embarcación del grupo. El terreno de juego necesita estar lo mas repleto posible de vegetación y arboleda. Los aventureros se van a enfrentar a los habitantes de la tierra hueca como dinosaurios, insectos gigantes y belicosos nativos.

Objetivo primario exploradores.

- Explorar y mapear todo el terreno de juego. Se conseguirá llegando al centro de los cuatro cuadrantes de 60x60 y realizando tres tiradas exitosas de Smarts a dificultad 4. (3 puntos por zona mapeada)

Objetivo secundario exploradores.

- Conseguir la reliquia del campamento nativo y llevarla a la embarcación. (3 puntos).

Objetivo primario nativos.

- Eliminar aventureros. (2 puntos por aventurero eliminado)

Objetivo secundario nativos.

- Incendiar la embarcación de los exploradores. Se conseguirá realizando dos tiradas exitosas de Agility) (5 puntos).

Montar campamento.

Los aventureros tienen la opción de montar campamento al final de cada turno completo siempre y cuando no estén combatiendo. Con esta acción recuperan los estados de salud perdidos y podrán intercambiar munición para sus armas. Como contrapartida lanzarán 2D6 y con un resultado de 2 a 4 usarán la tabla de Criaturas de la Tierra Hueca.

Tabla de terreno especial.

Al entrar en contacto con cualquier elemento de terreno deberán tirar en la siguiente tabla (2d6)

- 2-4 Terreno letal. Planta carnívora. Tirada de vigor 4+ o sufrir una herida.
- 5-7 Terreno difícil. Tirada de agilidad o el movimiento pasa a ser de 2"
- 8-10 Sin problemas.
- 11-12 Criaturas de la Tierra Hueca. Ver tabla.

** Los nativos ignorarán la regla de terreno especial al están en su propia casa.

Tabla de criaturas de la Tierra Hueca (2D6)

- 2-4 Araña gigante.
- 5-7 Jabalí salvaje
- 8-10 Escorpión prehistórico.
- 11-12 Felino prehistórico.

Dinosaurios

Al inicio del escenario colocaremos de forma aleatoria dos grandes dinosaurios herbívoros, al final de cada turno se moverán 1D6" en una dirección aleatoria, suponemos que están tranquilamente alimentándose y no son ningún peligro ni para los nativos ni para los exploradores, en caso de cruzarse la trayectoria de alguno de ellos de moverá el explorador o nativo a un lado sin problemas. Si durante el turno se han efectuado disparos estos herbíboros iniciaran una estampida corriendo 2D6" en una dirección aleatoria. Si en su camino se topan con algún explorador/ nativo estos deberán superar un chequeo de agilidad para evitar ser aplastados por el dinosaurio quedando automáticamente fuera de juego.

Al final de cualquier turno en el cual se hayan usado armas de fuego lanzaremos un D6, con un resultado de 5+ aparecerá un gran dinosaurio carnívoro (T-Rex, Carnosaurio...) en un cuadrante aleatorio de la mesa. A partir del siguiente turno tendrá su carta propia de iniciativa pero se moverá según las siguientes reglas:

Atacará al objetivo mas próximo en un radio de 12" que haya disparado un arma de fuego o bien asaltará a un gran herbívoro dentro de ese radio, lo que tenga mas cerca. En caso de no tener nada dentro de esas 12" se moverá aleatoriamente hasta ocurrir uno de esos dos casos.
Tanto si ataca a un explorador como a un herbívoro se resolverá el combate hasta finalizarlo, lógicamente los exploradores no tendrán muchas posibilidades contra un gran carnívoro...

FICHAS DE PERSONAJES

THOMAS MARTIN		PASO 6	PARADA 4	DUREZA 4
ESTUDIANTE UNIVERSITARIO				
AGILITY	SMARTS	STRENGTH	SPIRIT	VIGOR
D8	D8	D6	D6	D4
HABILIDADES				
NOTAR D6	TREPAR D6	INVESTIGAR D8	DISPARO D6	PELEAR D4
VENTAJAS				
INVESTIGADOR (+1 A LAS TIRADAS DE SMARTS)				
EQUIPO				
CUCHILLO	STR+1D4			
ESCOPETA	2D6	12 (+1)	24 (+0)	48 (-1)

MICHAEL CONNOR		PASO 6	PARADA 6	DUREZA 7
EXPLORADOR				
AGILITY	SMARTS	STRENGTH	SPIRIT	VIGOR
D8	D6	D8	D6	D8
HABILIDADES				
NOTAR D6	TREPAR D8	INVESTIGAR D6	DISPARO D8	PELEAR D8
VENTAJAS				
CAZADOR CERTERO (+1 AL IMPACTAR CON ARMA DE FUEGO)				
EQUIPO				
MACHETE	STR+1D6			
RIFLE DE CAZA	2D10	30 (+1)	60 (+0)	120 (-1)

SEÑORITA LINDSAY		PASO 6	PARADA 5	DUREZA 5
ARQUEOLOGA				
AGILITY	SMARTS	STRENGTH	SPIRIT	VIGOR
D8	D8	D6	D8	D6
HABILIDADES				
NOTAR D8	TREPAR D8	INVESTIGAR D6	DISPARO D6	PELEAR D6
VENTAJAS				
SENTIDO DEL PELIGRO (+1 A NOTAR)				
EQUIPO				
CUCHILLO	STR+1D4			
PISTOLA	2D6	12 (+1)	24 (+0)	48 (-1)

SEÑORITA MAGGY		PASO 6	PARADA 4	DUREZA 5
REPORTERA				
AGILITY	SMARTS	STRENGTH	SPIRIT	VIGOR
D6	D6	D6	D6	D6
HABILIDADES				
NOTAR D6	TREPAR D4	INVESTIGAR D8	DISPARO D4	PELEAR D4
VENTAJAS				
SUERTE (IGNORA LA PRIMERA HERIDA SUFRIDA CADA TURNO)				
EQUIPO				
PISTOLA	2D6	12 (+1)	24 (+0)	48 (-1)

AXEL LIDENBROCK		PASO 6	PARADA 4	DUREZA 5
REPORTERA				
AGILITY	SMARTS	STRENGTH	SPIRIT	VIGOR
D6	D10	D6	D6	D6
HABILIDADES				
NOTAR D8	TREPAR D4	INVESTIGAR D6	DISPARO D6	PELEAR D4
VENTAJAS				
ENTORNO FAMILIAR (SI ES ELEGIDO PARA MAPEAR SOLO NECESITA 2 TIRADAS)				
EQUIPO				
PISTOLA	2D6	12 (+1)	24 (+0)	48 (-1)

TYRANNOSAURUS REX

King of the dinosaurs, the T-rex is a deadly predator, capable of taking on prey much larger than itself. T-rex are poorly suited for mountainous and dense forest terrain, and can most often be found in hilly areas or on plains, where they hunt large herbivores.

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

Skills: Fighting d8, Notice d8, Stealth d6

Pace: 8; **Parry:** 6; **Toughness:** 15 (2)

Treasure: Worthwhile, in lair

Special Abilities:

- **Armor +2:** Thick hides.
- **Bite:** Str+d8; AP 2.
- **Large:** Creatures add +2 when attacking a T-rex due to their great size.
- **Roar:** As an action a T-rex can emit a terrifying roar. All those who hear the roar—typically anyone within a mile—must make a Spirit roll or be Shaken.
- **Size +7:** These fearsome creatures stand 30′ tall and weigh over 20,000 pounds.

VELOCIRAPTOR

These smart, bipedal dinosaurs are pack hunters, and use remarkably well-developed tactics. True velociraptors were the size of turkeys—the larger variety made famous in the movies are actually dinonychus, a related species.

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

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

Pace: 8; **Parry:** 6; **Toughness:** 9 (2)

Treasure: Meager, in lair.

Special Abilities:

- **Armor +2:** Velociraptors have thick scaly hides.
- **Bite or Rake:** Str+d8.
- **Size +1:** Velociraptors are about 7′ tall.

Attributes: Agility d6, Smarts d4(A), Spirit d8, Strength d12+6, Vigor d10

Skills: Fighting d10, Guts d8, Intimidation d6, Notice d8

Pace: 8; **Parry:** 7; **Toughness:** 15/17 on head (2/4)

Special Abilities:

- **Armor +2:** Tough hide. Head Armor is +4 and Heavy Armor due to a thick bony plate. Triceratopses instinctively maneuver to put their head between themselves and danger, so if the creature is aware of the threat, all attacks are considered to hit the head unless a –2 Called Shot is made.
- **Gore:** Triceratopses use the Charge maneuver to gore their opponents with their long horns. If one can charge at least 6″ before attacking, it adds +4 to its damage.
- **Horns:** Str+d8, AP: 2; Heavy Weapon.
- **Large:** Medium characters add +2 to all attack rolls against a triceratops due to its size.
- **Size +6:** A triceratops weighs more than a bull elephant.

Giant Spider

Giant spiders live in the remote wilderness regions the wanderers are likely to travel. Spinning great webs to ensnare their prey, these monstrous beasts' lairs are littered with the bones of their unfortunate victims.

Attributes: Agility d10, Smarts d4 (A), Spirit d6, Strength d10, Vigor d6
Skills: Climbing d12+2, Fighting d8, Guts d6, Notice d10, Shooting d10, Stealth d10
Pace: —; **Parry:** 6; **Toughness:** 5
Special Abilities:

- **Bite:** Str+d4.
- **Poison (–4):** The bite of the spider causes instant paralysis for those who fail their Vigor roll. It lasts for 2d6 minutes.
- **Webbing:** The spiders can cast webs from their thorax that are the size of Small Burst Templates. This is a Shooting roll with a range of 3/6/12. Anything in the web must be cut or broken free (Toughness 7). Webbed characters can still fight, but all physical actions are at –4.
- **Wall Walker:** Spiders can move on vertical or inverted surfaces at their full Pace.

Giant Scorpion

This monstrosity is one of the most dangerous beasts of the Red Desert. As big as a pony, it can be found wandering among ancient ruins or hunting in the deep desert. It is very aggressive but, luckily, quite stupid. Its almost impenetrable armor and extremely lethal venom make it suitable prey only for the most skilled desert hunters.

Attributes: Agility d6, Smarts d4 (A), Spirit d6, Strength d10, Vigor d6
Skills: Fighting d6, Notice d4.
Pace: 7; **Parry:** 5; **Toughness:** 9(3)
Special Abilities

- **Armor +3:** Thick exoskeleton.
- **Poison-2:** A Giant Scorpion's stinger delivers Lethal venom.
- **Size +1:** As big as a pony.
- **Stinger:** Str+d4, Reach 2.

Frost Wolf

Frost wolves haunt arctic climes, roaming the tundra in packs. Their thick fur is pure white, allowing them to blend in with the snow and ice.

Attributes: Agility d8, Smarts d4(A), Spirit d6, Strength d10, Vigor d8
Skills: Fighting d6, Guts d8, Notice d10, Stealth d10
Pace: 8; **Parry:** 5; **Toughness:** 7
Treasure: None
Special Abilities:

- **Bite:** Str+d6.
- **Chill Bite:** The icy bite of a frost wolf can paralyze prey. Anyone Shaken or wounded must make a Vigor roll or be paralyzed for 1d6 rounds.
- **Fleet Footed:** Frost wolves have a d10 running die.
- **Go for the Throat:** If a frost wolf gets a raise on its attack roll, it strikes its opponent's least armored location.
- **Immunity (Cold):** Frost wolves take no damage from cold.
- **Size +1:** Frost wolves stand 5′ tall and are over 7′ long.

Boar

Wild boars are hunted for their rich meat. They are tenacious fighters, especially when wounded.

Attributes: Agility d6, Smarts d4(A), Spirit d6, Strength d8 , Vigor d10
Skills: Fighting d6, Guts d8, Notice d6, Stealth d6
Pace: 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 7
Treasure: None
Special Abilities:

- **Berserk:** When a boar is Shaken, it goes berserk. It gains +2 to all Fighting and Strength rolls and its Toughness, but Parry is reduced by 2.
- **Gore:** If a boar can charge at least 6″ before attacking, it adds +4 to damage.
- **Tusks:** Str+d4.