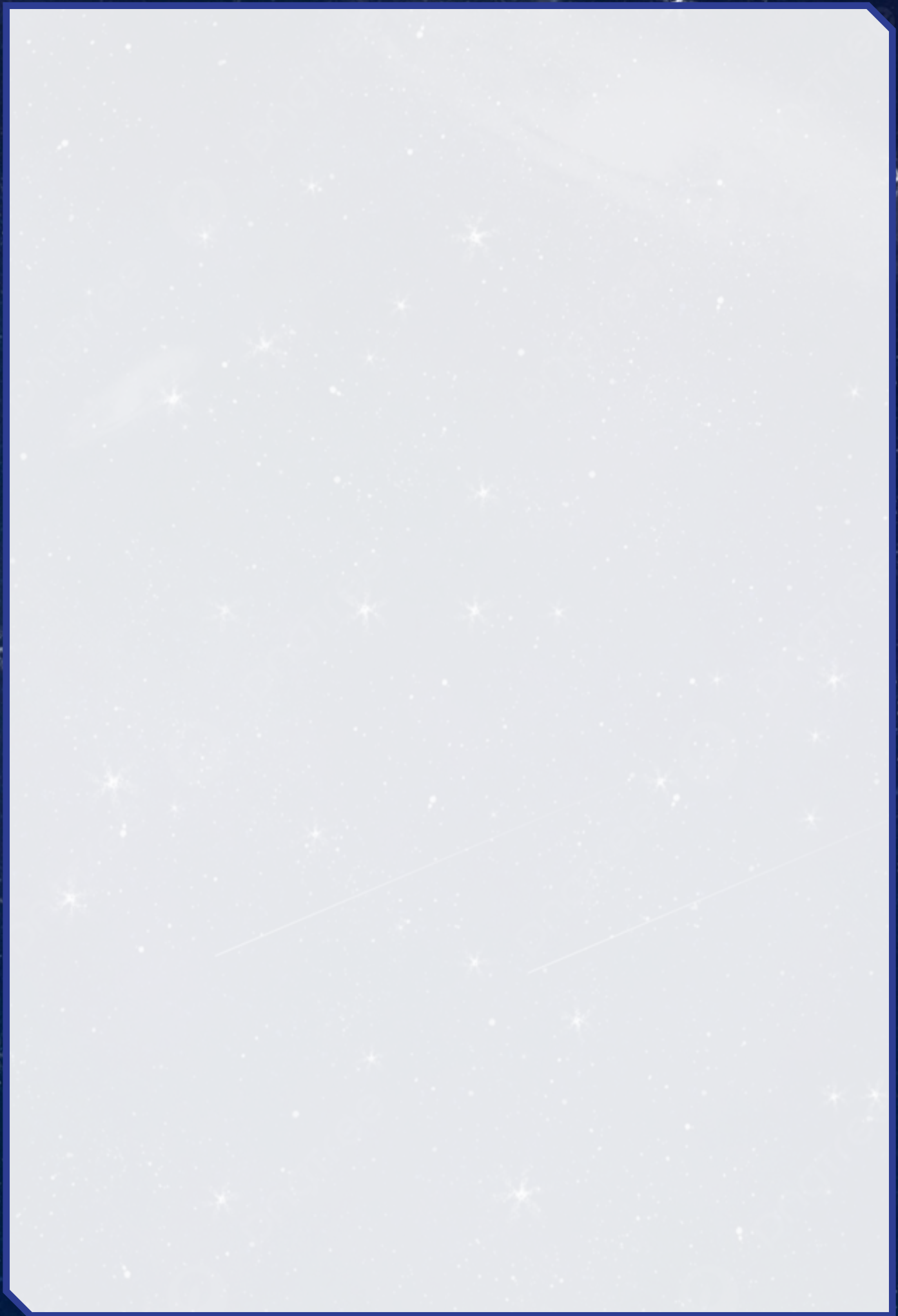


# Los Mundos de Saturno





## LOS MUNDOS DE SATURNO

Este suplemento está pensado para el juego de rol Space 1889, y es una continuación de "Los Mundos de Júpiter". La idea es ampliar las posibilidades del sistema solar de forma que se puedan tener aventuras en las lunas de Júpiter y Saturno siguiendo la misma tónica que se seguía en las descripciones de Venus, mercurio, la Luna y, evidentemente Marte.

### CARACTERÍSTICAS DE LOS MUNDOS DE SATURNO

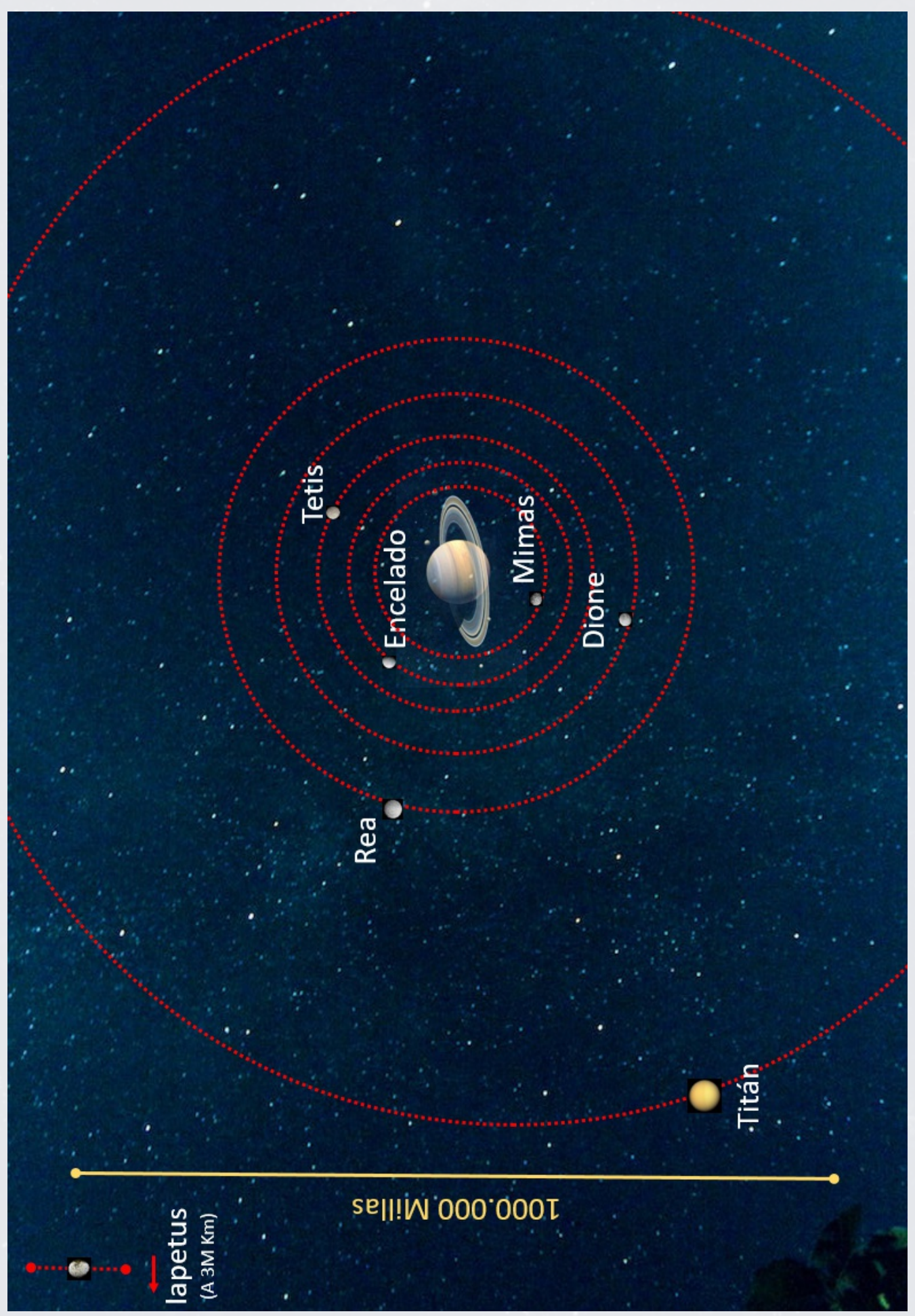
Al igual que en el suplemento de Júpiter, hay algunos factores físicos que son diferentes de la realidad:

- **La gravedad:** En esta ambientación es muy superior a la que tienen los satélites de Saturno es realidad. Se supone que el núcleo está formado por un material muy denso y compacto que les confiere una gravedad mayor (unas seis veces más).
- **La atmósfera:** La atmósfera de las lunas

es similar a la terrestre. Con variaciones que van a una densidad un 50% superior a una menor correspondiente a la que hay en las montañas más altas de la Tierra. Todas son respirables, aunque pueden tener altos contenidos de contaminantes como CO<sub>2</sub>, Metano, etc.

- **La luminosidad:** Saturno tiene una luminosidad mucho mayor que la que tiene realmente en esta ambientación. Así las lunas son iluminadas de forma que la luz habitual de día es como la de una tarde de la Tierra.
- **La temperatura:** Como tienen una atmósfera abundante y una luminosidad proveniente de Saturno mucho mayor, la temperatura también es más elevada que la real. Además, el interior tiene una gran actividad geológica que contribuye a la temperatura de superficie. Así se consigue que cada una de las lunas sea un mundo caracterizado por un tipo de clima concreto. Cada una tiene un clima global que puede ser: marismas, ártico, tundra, desértico, etc.





1000.000 Millas

Iapetus  
(A 3M Km)

Tetis

Encelado

Mimas

Dione

Rea

Titán

## HISTORIA PREVIA DE LOS MUNDOS DE SATURNO

En los Mundos de Júpiter nos inspiramos en el planeta Mongo y la ambientación de Flash Gordon. De forma parecida aquí nos hemos inspirado en la “mitología” lovecraftiana para poblar estos mundos con los seres descritos en sus novelas.

Describiremos las razas detallando sus características, forma, poderes y capacidades. Luego los mundos en las que habitan donde se detalla la atmósfera, hábitats etc. Además se especifica la tecnología, el sistema social, las relaciones con entre razas, etc.

Pero antes vamos a dar una visión general de lo sucedido en los últimos millones de años en la Tierra y Saturno.

### HACE MUCHO TIEMPO... LLEGARON LOS QHRELL

Hace casi un millón de años una raza que habitaba la Tierra, los Qhrell, llegaron a Saturno en su huida desde la Tierra, donde habían tenido que abandonar sus ciudades después de la rebelión de sus esclavos Shoggots y la guerra con otras razas invasoras muy agresivas como los Mi-go y los Xothians. Aunque también influyó en su decisión de emigrar la terrible glaciación que

sufrió la guerra en el cuaternario.

Los Qhrell abandonaron la Tierra en sus naves orgánicas (Shoggots de grandes dimensiones con habitáculos en su interior) y llegaron hasta Saturno que parecía estar deshabitado. Encontraron que Titán era un mundo muy adecuado a sus necesidades y se instalaron allí donde construyeron varias ciudades megalíticas. Como raza curiosa que era, exploraron el resto de satélites de Saturno y entonces vieron que no estaban solos.

### Y ENCONTRARON A LOS YITHIANOS

Había otra raza tecnológicamente avanzada (aunque en campos diferentes de los suyos) que habitaba el interior de Rea: los Yithianos, seres procedentes del espacio exterior. Como los dos pueblos eran de naturaleza pacífica llegaron a pactos cuya base era el mutuo respeto a la privacidad del otro.

### QUE CONOCÍAN A LOS YADDITHIANOS

Por ellos supieron de la raza habitante de Tetis, los Yaddithianos. Una gente de terribles poderes mentales, aunque de tecnología tan extraña que parece magia. Muy poco se sabía de ellos, aparte de que no parecían agresivos pero que no permitían



interferencias en su mundo. Con esfuerzo, los Yithianos habían logrado establecer una vía de comunicación después de muchos miles de años de intentos infructuosos.

#### Y A LAS ESFERAS GELATINOSAS DE LOS ANILLOS

En su labor de exploración los Qhrell descubrieron que los anillos de Saturno contenían inmensas riquezas minerales, pero también grandes peligros, como las terribles Esferas gelatinosas de los anillos. La extracción de minerales siguió, pero tomando las precauciones adecuadas (grupos de Shoggots soldado custodiando Shoggots mineros).

#### Y LUEGO VINIERON LOS XOTHIANOS

Hace 50.000 años surgió una raza en el quinto planeta del sistema solar, que aquí llamaremos los Antiguos. Éstos fueron los que hicieron evolucionar a algunos primates creando los hombres primitivos, que los adoraron como dioses en la antigua Sumeria. Siempre se comportaron de forma benévola con la humanidad, aunque su objetivo real era servirse de ellos como mano de obra esclava.

Su tecnología era sumamente avanzada y ocupó la Tierra y otros planetas en su expansión. En el proceso, expulsaron a los Qhrell de la Tierra, destruyeron otros seres peligrosos e impidieron que los Mi-Go siguieran explotando sus minas en los planetas que ellos "protegían". Esta raza acabó autodestruyéndose hace 30.000 años y su planeta explotó en el conflicto creando el anillo de asteroides que hay entre Marte y Júpiter.

El caso es que algunos de los Xothians expulsados se refugiaron en los mares de Dione hace unos 40.000 años. Y desde entonces ha habido una guerra de baja intensidad entre ellos y las otras razas que habitan los mundos de Saturno.

#### Y NO HAY QUE OLVIDAR A LOS POBRES MERROW

Los Merrow habitan los océanos de Dione y Encelado. Son humanoides anfibios que, al parecer fueron abandonados hace mucho tiempo por sus amos en esos satélites

y ellos permanecen allí a la espera de su regreso. Mantienen un perfil muy bajo y no eran molestados por las otras razas de Saturno hasta la llegada de los Xothians que esclavizaron a los pobres que vivían en Dione.

#### PROBLEMAS CON LOS MI-GO

Desde siempre, los Mi-Go han estado viniendo desde su planeta natal, Plutón (que ellos llaman Yugoht) con sus naves para extraer minerales de los anillos. Sus incursiones eran sigilosas, intentando no ser descubiertos y necesariamente breves, evitando el enfrentamiento a toda costa ya que no eran rivales para la armada de terribles Shoggots dirigidos por los Qhrell, los otros interesados en la explotación minera de los anillos.

Para evitar las incursiones los Qhrell construyeron una base en Iapetus con grandes telescopios y equipos de detección. Pusieron allí una compañía de Shoggots de ataque para interceptar y destruir los platillos volantes Mi-Go.

Pero todo esto cambió cuando, hace unos años, los Mi-Go descubrieron un arma



contra ellos: el Color. Se trata de una nube de bacterias que cambian de fase entre nuestra dimensión y otra paralela y que son capaces de absorber la energía de los seres vivos. En el caso de los Shoggots tiene el efecto añadido de volverlos locos con lo que dejan de estar bajo el control de sus amos Qhrell. Su primer objetivo fue Iapetus donde acabaron con las fuerzas Qhrell. Luego se instalaron en Mimas construyendo una fortaleza desde la que parten con sus platillos volantes mineros.

## DESCRIPCIÓN DE LAS RAZAS

### QHRELL

Los Qhrell son inteligentes, radialmente simétricos y muy resistentes. Miden seis pies de longitud, y tres pies y cinco décimos de diámetro central que disminuye hasta un pie en cada extremo. Parecen un barril con cinco camellones en lugar de duelas. Roturas laterales, como tallos a mitad de los camellones. En los surcos hay llamativas excrescencias: crestas o alas que se despliegan como abanicos... que llegan a siete pies al estar extendidas. Tienen cinco de todo; ojos, bocas, alas, etc. Comparten características de animales y vegetales por igual. Son capaces de entrar en un peculiar estado de hibernación que les permite sobrevivir a fluctuaciones extremas de temperatura, al vacío, sin necesidad de comer ni respirar.

Su metabolismo se basa en dióxido de carbono en lugar de oxígeno; su sangre es de color verde oscuro. El sistema nervioso de los Antiguos es bastante complejo, con cerebros de cinco lóbulos y muchos centros ganglionares. Los cilios prismáticos en la parte superior de la cabeza de las criaturas sugieren que tienen otros sentidos además de la vista, el olfato, el tacto, el oído y el gusto. Se reproducen a través de esporas. Pueden obtener alimento de sustancias inorgánicas, pero prefieren alimentarse de vida orgánica

Tienen un alto nivel tecnológico, muy enfocado a la biotecnología en la que son



Yithianos

grandes maestros siendo capaces de fabricar todo tipo de constructos biológicos como los Shoggots. Les sirven humanos esclavos, descendientes de los que trajeron consigo en su huida, que dirigen los constructos orgánicos en sus quehaceres diarios al servicio de sus amos Qhrell.

### YITHIANOS

Los miembros de esta raza aparecen como grandes conos rugosos de unos tres metros de altura, con la cabeza y otros órganos dispuestos en los extremos de una serie de miembros distensibles, de unos treinta centímetros de grosor, que se extienden a partir de sus cimas.

Hablan chasqueando o arañando sus enormes zarpas o garras, articuladas al final de dos de sus cuatro miembros aunque su poder telepático hace innecesario este método primitivo. Pueden caminar por la expansión y contracción de una capa viscosa situada en la parte inferior de sus bases, que a su vez tienen un diámetro de casi tres metros.

Sus conocimientos son muy amplios ya que han recogido información de muchas civilizaciones durante sus largas existencias. Guardan estos conocimientos en cristales que guardan en inmensas bibliotecas. Acceden a los cristales mediante su poder telepático.



Yaddithianos

### YADDITHIANOS

Son humanoides provistos de zarpas y probóscides. Su piel es rugosa, parcialmente escamosa y sus articulaciones son parecidas a las de los insectos. Son maestros en magia y tienen grandes poderes psíquicos: telepatía, telequinesis y teleportación. Su ciencia y tecnología está totalmente basada en la magia. Su mayor logro ha sido la construcción de portales basados en el poder de teleportación en la que han llegado al nivel de poder unir puntos del espacio muy distantes.

Tienen como sirvientes a constructos mecánicos de forma humanoide parecidos a robots metálicos, que les sirven en todas las tareas que requieran esfuerzo físico. Evidentemente su origen es mágico y su fuente de poder es un núcleo de energía con magia consagrada.

Su hogar en Tetis es uno de sus muchos enclaves en el universo. Allí tienen un portal permanente que los une con su capital, Yaddith, situada en un planeta que orbita la estrella Deneb.

### XOTHIANOS

Los Xothianos no son de esta dimensión, sino que provienen de otra en la que el universo fue consumido por estos seres. Por tanto, su cuerpo no es de materia ordinaria y posee una gran resistencia y durabilidad siendo prácticamente inmortales. Además tiene cierta capacidad para extender sus brazos o tentáculos. Sin embargo, la forma básica no cambia, que es la de un cuerpo verde algo corpulento, manos y pies con garras, pequeñas alas parecidas a las de un murciélago y una boca con tentáculos.

No necesitan comer ni respirar, adquieren la energía del propio espacio lo que produce un lento pero progresivo deterioro en el tejido espaciotemporal. Con el tiempo su sola presencia podría producir un desgarramiento en el espacio que abriría una entrada a otras dimensiones. Pueden sobrevivir sin problema en el vacío espacial.

Son individuos de unos 30 m de alto con una fuerza inmensa. Además, tienen un gran poder mental que utilizan para subyugar o destruir las mentes de sus enemigos. Se dice que pueden causar la locura en cualquier ser inteligente de forma irresistible. Sus alas les permiten volar impulsándose a través del éter con lo que pueden viajar a través del



Xothians





Merrow

espacio a una velocidad parecida a la de las naves de éter.

Tienen esclavizados a los Merrows nativos de Tetis, el mundo que ocuparon cuando llegaron a Saturno. Y viven en sus antiguas ciudades, aunque ellos no necesitan ningún sitio especial para vivir. Su pasatiempo favorito es infligir dolor y sufrimiento a sus esclavos que les reverencian como a dioses.

#### MERROWS

Los Merrows son seres humanoides con rasgos de pez, medio humanos y anfibios. Se les describe con una piel verde grisácea, brillante y resbaladiza con estómagos blancos. Tienen espaldas escamosas y rugosas, así como manos palmeadas y con garras y cuellos con branquias. En particular, tienen cabezas similares a las de un pez, con bocas llenas de dientes afilados y ojos incapaces de parpadear.

Hace mucho tiempo una raza antigua habitaba los mares profundos de todos los planetas del sistema solar. Algo sucedió y

escaparon rumbo a otras estrellas, dejando atrás a los miembros más bajos de su sociedad. Los que quedaron siguen habitando las grandes ciudades antiguas, ahora parcialmente en ruinas, pero han degenerado y perdido los conocimientos reemplazándolos por una religión cerrada e inmovilista cuyos dioses son un reflejo de los líderes antiguos que les abandonaron.

Su religión cultiva la culpa de sus seguidores con el concepto del pecado original que fue el que causó el abandono de los Antiguos. Su idea es que sólo volverán cuando la pureza de los Merrow sea perfecta y mientras tanto viven esperando su regreso.

Su cultura está actualmente al nivel del antiguo Egipto, con armas primitivas y tecnología rudimentaria. Los de Tetis fueron invadidos y dominados por los Xothians, que los han esclavizado y los tratan de forma brutal y cruel. Los de Encelado, al vivir en un mar subterráneo, permanecen escondidos y no son conocidos por los demás habitantes de Saturno.

#### ESFERAS PLASMOIDES

Seres parecidos a grandes amebas con tentáculos y bocas que aparecen y desaparecen en su superficie moviéndose sobre ella a voluntad. Proviene de otra dimensión por lo que están compuestos de



Plasmoide



una materia ajena lo que las hace increíblemente resistentes.

Aparecieron en el sistema solar hace millones de años. Suelen excavar grandes túneles que forman un intrincado laberinto subterráneo mediante un rayo desintegrador de terrible potencia que emiten desde sus "bocas".

### Mi-Go

Son más vegetales que animales, si es que tales términos pueden aplicarse a la materia de que están formados, y tienen un aspecto un tanto fungiforme, aunque con una sustancia semejante a la clorofila y un sistema nutritivo muy peculiar que les diferencia de los hongos.

Su aspecto es de seres rosados de unos cinco pies de largo, con cuerpos revestidos de un caparazón provisto de grandes aletas dorsales o alas membranosas y varios pares de patas articuladas, y con una especie de intrincada forma elipsoide, cubierta con infinidad de antenáculos, en el lugar en que normalmente se encontraría la

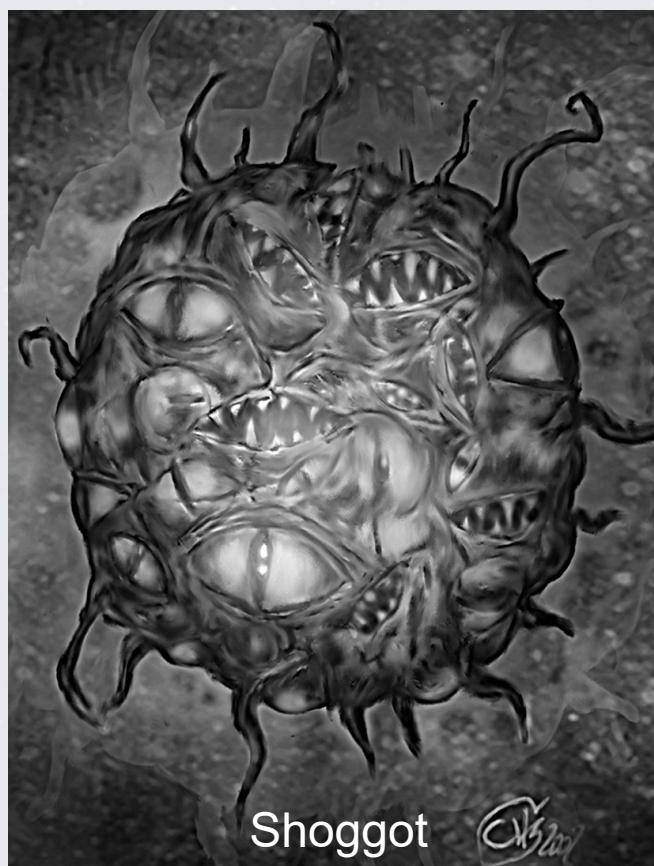
cabeza.

Pueden caminar sobre todas sus patas o solamente sobre el par trasero, utilizando las restantes para transportar grandes objetos de naturaleza tecnológica.

Los Mi-Go viajaron desde otro sistema solar hasta Plutón que ellos llaman Yuggoth hace muchos eones escapando de una guerra. Son tecnológicamente muy avanzados y han desarrollado extraños artefactos fabricados con un extraño metal que llaman Tokil que al parecer tiene propiedades extraordinarias.

Invadieron la Tierra en el Jurásico y arrinconaron a los Qhrell buscando rastros de ese metal hasta que lo encontraron en gran cantidad en los anillos de Saturno.

Tienen un código moral en el que prevalece la lógica sobre la moral o los sentimientos, que consideran una debilidad, y por tanto, no tienen problemas en realizar experimentos con seres inteligentes, incluyendo la extracción de cerebros que son contenidos en extraños cilindros donde la mente permanece consciente.



## SHOGGOTS

Son una raza diseñada y construída por los Qhrell. Enormes criaturas parecidas a amebas hechas de limo negroiridiscente, con múltiples ojos "flotando" en la superficie. Es como un cúmulo informe de burbujas protoplásmicas, débilmente autoluminosas, y con miríadas de ojos temporales de luz verdosa que se forman y deshacen.

Un shoggoth típico mide entre 5 y 10 metros de diámetro aunque hay otros mucho mayores de hasta 100 m de diámetro (utilizados como nave de transporte). Tienen un control gravitatorio sobre su cuerpo que les permite flotar y desplazarse en entornos de baja gravedad. Si la gravedad es alta, como en la Tierra, se desplazan arrastrándose ayudados de su enorme fuerza.

Carecen de una forma corporal predeterminada pero pueden formar extremidades y órganos a voluntad adoptando cualquier forma que se necesite. Por ello los Qhrell los utilizan para todo lo que necesita su sociedad tecnológica. Además son muy resistentes, con un gran poder de regeneración, capaces de soportar las extremas condiciones del espacio.

## LOS SATÉLITES – MUNDOS DE SATURNO

Aquí se describen cada uno de los satélites que se puede considerar como un "Mundo" donde jugar las aventuras de Space 1889. Dentro de la descripción de cada mundo se incluirá la de la raza dominante que lo habita, así como las razas menores (normalmente esclavas) más importantes.

### IAPETUS

Este es un mundo frío que originalmente era tipo tundra ártica con bosques de retoños oscuros, unos árboles gigantescos con masas de ramas que actúan como tentáculos dotadas de varias bocas y que caminan sobre tres patas acabadas en pezuñas. Miden de 3'60 a 6 metros de altura. También había fauna salvaje en forma de arañas púrpuras del tamaño de un caballo y otros seres menores.

Aquí los Qhrell edificaron una base de observación en las montañas, donde también excavaron grandes salones subterráneos para albergar a su ejército de Shoggots. Todo esto fue destruido por el ataque de los Mi-Go y ahora solo quedan ruinas. Los Shoggots y

	Órbita	Radio (Km)	Gravedad	Temperatura Media	Atmósfera	Clima	Especies
<b>Iapetus</b>	3,5 Mkm	735	3,6	5°C	Muy ligera	Páramo desolado	Retoños, Shoggots, Color
<b>Titan</b>	1,25 MKm	2574	9,6	30°C	Densa con alto contenido en CO2 y trazas de Metano	Selva y Marismas con algunos mares y océanos	Qhrell y razas esclavas
<b>Rea</b>	0,53 MKm	764	3,9	10°C	Muy ligera	Tundra helada con inmensas cavernas subterráneas	Yithianos, habitantes de ciudades subterráneas
<b>Dione</b>	0,38 MKm	561	3,6	20°C	Ligera, con algo de CO2 i Metano	Acuático con algunas islas dispersas	Xothians y razas esclavas en la ciudad sumergida de R'lyeh
<b>Tetis</b>	0,29 MKm	574	3,1	5°C	Ligera	Ártico, con océanos donde flotan inmensos icebers	Yaddithianos
<b>Encelado</b>	0,24 MKm	252	2,8	-20°C	Muy ligera	Congelado, con un océano interior	Merrow en la ciudad sumergida de Y'h-anthlei
<b>Mimas</b>	0'19 MKm	200	2,5	-40°C	Muy ligera	Superficie rocosa y helada	Base Mi-Go
<b>Anillos</b>	0'1 MKm	1 mm - 10 m	0,0	-250 °C	no existe	mar de rocas flotantes	Esferas de los anillos



toda la fauna está impregnada por las bacterias del color y rondan enloquecidas atacando y destruyendo todo a su paso. Si una nave se acerca desde el espacio, probablemente será atacada por hordas de Shoggots rabiosos.

Existe la posibilidad de ser infectado por las bacterias si el cuerpo es expuesto a la atmósfera. Cualquier protección que sea completa y aislante impide la contaminación. Hay que tener en cuenta que las bacterias avanzan en forma de una nube de colores imposibles que van cambiando rápidamente en halos irisados. Por tanto, son muy fácil de ver y evitar ya que su avance es lento. Todo lo orgánico que dejan a su paso ha perdido su color inicial volviéndose gris y si hay algún rastro de color se muestra muy tenue, como apagado.

## TITÁN

Este es el mundo principal del sistema saturniano. Tiene una gran densidad atmosférica, con grandes nubes que cubren todo el cielo y producen un intenso efecto invernadero de forma que las condiciones climáticas son las mismas en todo el satélite: temperatura media de 22°C y una humedad relativa del 90%, con grandes precipitaciones de duración prolongada.

El ecosistema es muy húmedo y similar al de los humedales y las marismas, con algunos terrenos más secos correspondientes a las montañas y algunas mesetas elevadas donde el terreno es boscoso llegando a menudo a formar grandes extensiones selváticas. También hay grandes mares y océanos, con islas dispersas.

Las espesas nubes tienen una población de insectos bioluminiscentes, parecidos a las luciérnagas, que hacen que la superficie del planeta tenga una iluminación muy superior a la que le correspondería y que, además, produce que no haya apenas diferencia entre el día y la noche. No es posible observar las estrellas o a Saturno desde la superficie del planeta sin medios artificiales.

En este planeta habitan los Qhrell, raza inteligente y muy desarrollada tecnológicamente, especializados en bioingeniería. Han construido grandes ciudades con edificios ciclópeos de estilo parecido al de las pirámides mayas. Utilizan constructos orgánicos de todo tipo para realizar las tareas que necesitan. Los más importantes son los Shoggots, verdaderas máquinas de matar que utilizan para su defensa, pero también hay otros especializados en las tareas concretas que han de realizar.

Además de los Qhrell, también habitan humanos descendientes de los humanos esclavos que se llevaron con ellos en su huida. Éstos humanos, aunque esclavos, no son maltratados, sino que participan en la sociedad Qhrell como miembros de un nivel inferior. Son la mano de obra para tareas que requieren de un cierto grado de inteligencia y pericia para lo cual los humanos están ampliamente cualificados. Por ejemplo, son los operadores de los constructos. De esta forma las naves Shoggot Qhrell tienen humanos como tripulación y tan solo uno o dos Qhrell como oficiales al mando.

Los oficiales humanos de rango superior llevan un pequeño constructo en forma de ojo con tentáculos adherido a la frente que sirve para que sus amos puedan ver lo que hacen y se comuniquen con ellos mentalmente. El ojo tiene un párpado que se cierra cuando el humano está libre de servicio.

Después de que los Mi-Go desarrollaran su arma definitiva contra los Shoggots, los Qhrell han quedado indefensos. A toda prisa han construido grandes satélites rocosos que han puesto en órbita alrededor de su planeta que, en su

interior, contienen súper cañones capaces de destruir una nave a cientos de millas de distancia operados por tripulación humana.

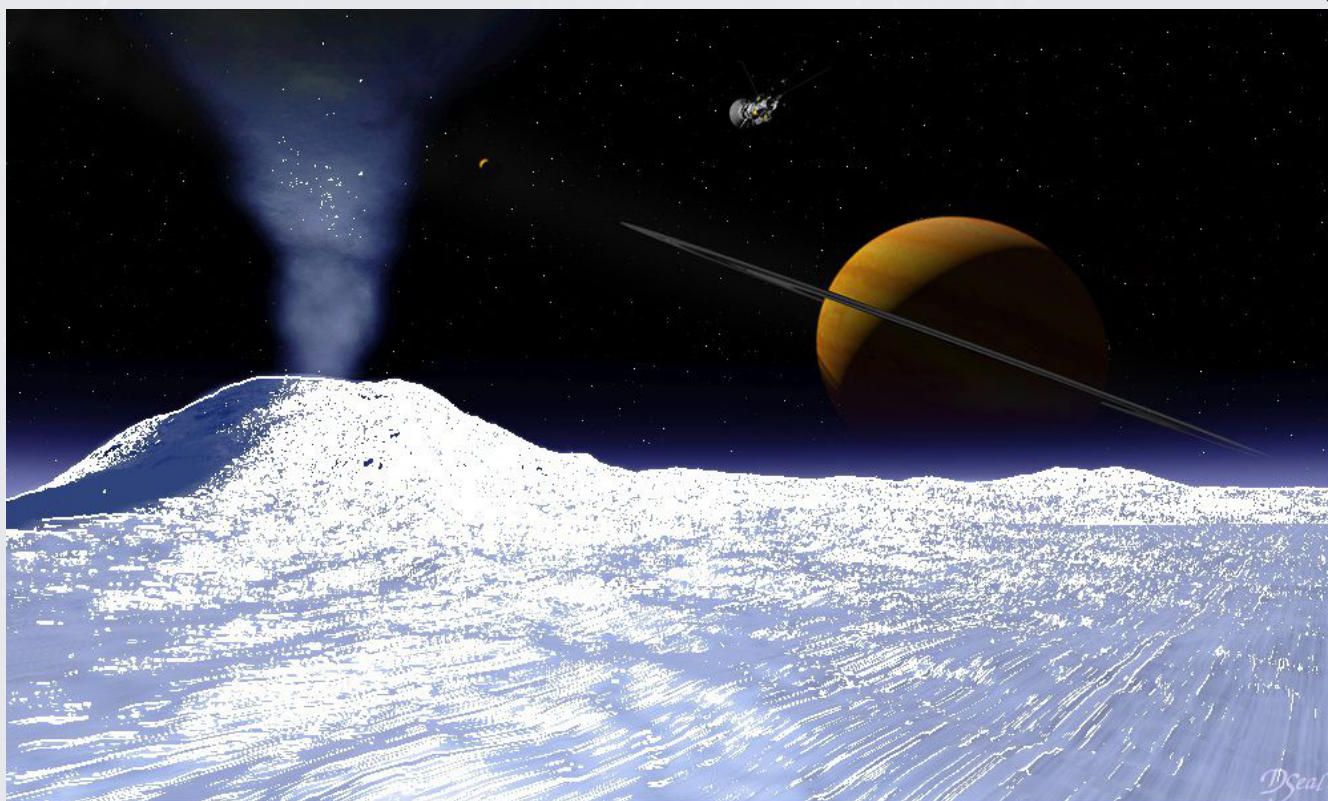
Hay 6 satélites orbitando el planeta, vigilantes al acercamiento de las naves Mi-Go. Y tienen preparado un contingente de Shoggots con trajes aislantes capaces de intervenir si es necesario. Su efectividad está muy reducida a causa del traje debido a que los tentáculos no pueden actuar libremente, pero al menos pueden hacer algo.

Ante la amenaza Mi-Go han contactado con sus aliados Yithianos a fin de encontrar alguna estrategia común. Éstos a su vez contactarán con los Yaddithianos.

#### REA

Éste es un planeta helado, cubierto por una gran tundra que prácticamente lo cubre en su totalidad. El planeta tiene una atmósfera muy tenue y está salpicado de cráteres formados hace millones de años. En las profundidades de estos cráteres la energía geotérmica y el incremento de la densidad atmosférica, hacen que las condiciones de vida sean mejores. Allí han proliferado unos insectos biotérmicos que se alimentan de la





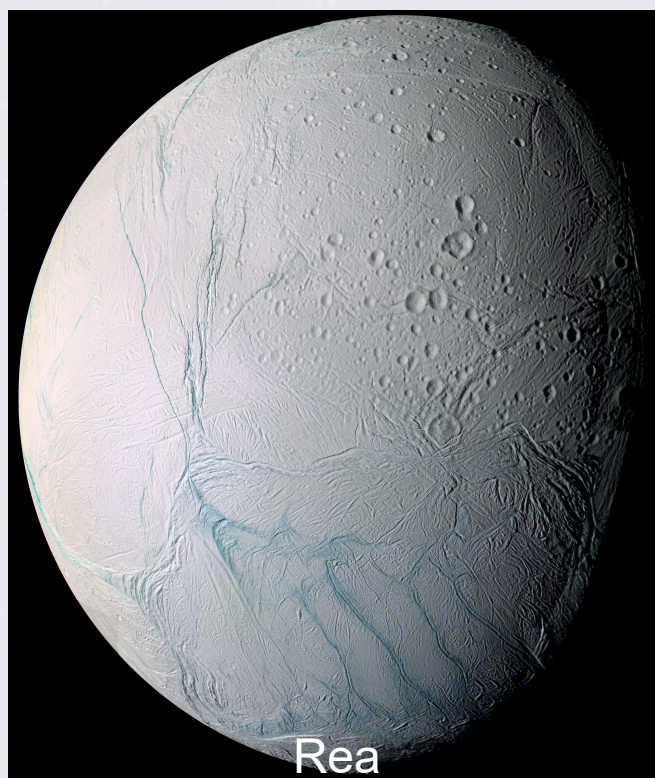
propia tierra y emiten una radiación calorífica de forma que las grutas y cavernas que recorren el subsuelo tiene una tenue luminosidad rojiza.

Cuando los Yithianos llegaron a este planeta, vieron que las inmensas cavernas subterráneas eran un refugio ideal para los de su especie. Y construyeron grandes ciudades subterráneas, escondidas de la vista de posibles visitantes. Desde allí vigilaban el espacio cercano, siempre temerosos de los seres terribles que sabían lo habitaban.

En esa vigilancia localizaron los peligros cercanos y se escondieron de ellos, pero también detectaron la presencia de una raza aparentemente benigna y poderosa: los Yaddithianos. Intentaron durante décadas contactar con ellos de forma infructuosa hasta que un día, quizás por la voluntad de los propios Yaddithianos, lograron contactar de forma mental con ellos mediante un complicado ritual de conexión mental. Así se estableció un intercambio de ideas entre ambas razas. Un intercambio poco frecuente y escaso pero existente, al fin y al cabo.

El ritual de conexión mental requiere la participación de varios Yithianos que, después de tomarse una droga que multiplica sus capacidades mentales durante unos

minutos, ejercitan una complicada visualización mental que permite la comunicación. Tras el ritual quedan exhaustos y no se recuperan hasta pasados varios días. Los Yithianos seleccionados para ello son los que superan un cierto nivel de capacidad mental y su número actual es de apenas una docena de individuos. Con la llegada de los Qhrell, éstos vieron a una raza hermana que al igual que ellos habían luchado y perdido



contra entidades horribles y malvadas. Así que se dieron a conocer y acordaron una alianza contra los enemigos que acechaban alrededor.

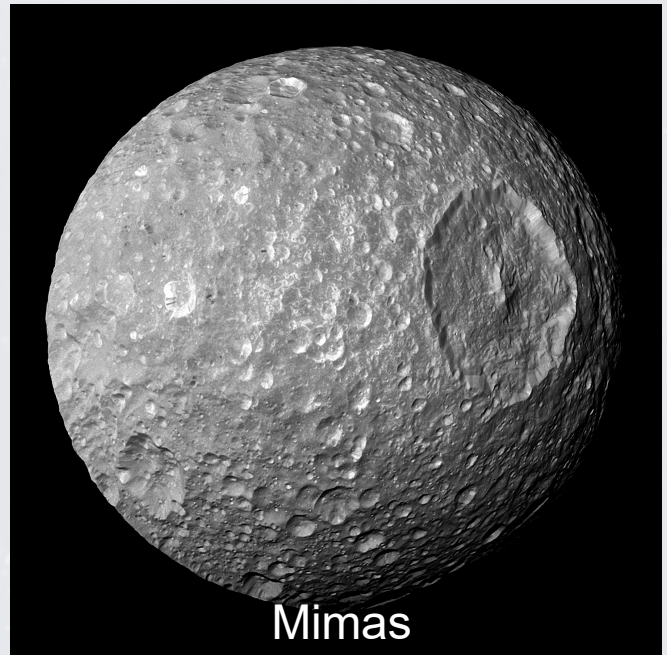
### DIONE

Éste es un planeta totalmente cubierto por un profundo océano. Sólo existen un puñado de islas pequeñas que son las cumbres de las montañas más altas. El fondo oceánico está a una profundidad de unas cuatro millas y allí es donde habitan los Xothians y sus esclavos Merrows, en grandes ciudades de piedra y palacios colosales. Los Merrow han deformado su religión original en la que esperaban la vuelta de los antiguos diciendo que los Xothians son los antiguos que al fin han regresado.

Los Xothians son temidos por todas las otras especies de Saturno y nadie osa acercarse a sus dominios. Ni siquiera los Mi-Go se acercan a explorar.

### ENCELADO

Los Merrow de Encelado habitan la ciudad sumergida de Y'ha-nthlei, la más grande de las ciudades Merrow, que aún mantiene alguno de los servicios originales de antaño. Siguen la religión original Merrow y viven esperando la vuelta de los antiguos.



Mimas

El exterior del planeta es una bola helada con una atmósfera muy tenue y temperaturas bajo cero. Hay unas grietas enormes en cuya base, a decenas de Km de profundidad, hay entradas a un sistema de cuevas y cavernas inmensas que contienen lagos que conducen al enorme océano subterráneo del interior. Allí la temperatura es superior debido a la energía geotérmica y la luz proveniente de las algas bioluminiscentes que iluminan el fondo marino. La vida marina es muy abundante y los Merrow no tienen problema de recursos alimenticios. Las leyendas cuentan que este paraíso fue creado por los antiguos antes del abandono.





## MIMAS

Es un planeta rocoso sin rastro de vida en su superficie. Tiene una atmósfera muy ligera y una temperatura extremadamente baja. Aquí los Mi-Go han construido una base en el gran cráter Herschel desde la que salen sus naves exploradoras hacia los otros satélites de Saturno y las expediciones mineras a los anillos. Ahora que han expulsado a los Qhrell su única preocupación para minar tranquilamente son las Esferas plasmáticas de los anillos.

También desde aquí salen los rebaños de Shoggots contaminados que guían hacia el interior del sistema solar.

## LOS ANILLOS

Para el propósito de esta ambientación se puede coger la descripción actual de la estructura de los anillos. Para su composición usaré una opción más fantasiosa. Hacemos un breve resumen:

### ESTRUCTURA

El cuerpo principal del sistema de anillos de Saturno incluye los brillantes anillos

A y B. Hay una distancia entre uno y otro de 4800 kilómetros: la división de Cassini. El anillo A está dividido en dos partes por la división de Encke. Tomados en su conjunto, los principales anillos de Saturno miden unos 275.000 kilómetros de anchura anular, lo que representa tres cuartas partes de la distancia que separa la Tierra de la Luna.

### COMPOSICIÓN

La composición de los anillos es de multitud de rocas que flotan a pocos metros unas de otras y están compuestas en su mayor parte de hielo cuyo tamaño oscila entre los pocos milímetros a las decenas de metros. Alguna de estas rocas puede alcanzar mayores tamaños, unos cientos de metros, pero son muy escasas. Las rocas de tamaño superior a los 10 metros de diámetro suelen estar agujereadas. Esto es debido a la acción de las Esferas Plasmoides que devoran el hielo y la piedra de las rocas.

La parte pétreo de las rocas es rica en Tokil y por ello los Mi-Go están interesados en ellos. Los enfrentamientos entre los Mi-Go y las Esferas Plasmoides es frecuente causando importantes pérdidas a los Mi-Go.





## AVENTURA: LA AMENAZA DE SATURNO

En esta aventura se supone que los personajes han conseguido llegar a Júpiter. Y que ya habrán tenido sus aventuras en este lugar usando la información del suplemento “Los Mundos de Júpiter”. Los personajes estarían pues de alguna forma integrados en alguno de los reinos y habrán establecido relaciones con algunos de los personajes descritos allí.

Con esto en mente, aquí proponemos una situación inicial en la que los personajes jugadores han establecido una relación cordial con algún grupo de personajes de Aram (Ganimedes).

### UNA LLUVIA EXTRAÑA

Los personajes son invitados a una fiesta que da la Baronesa Sanira del Imperio Kaldian en su palacio de verano situado cerca de la costa, al sur de la capital.

Mientras están cenando en los jardines del palacio y la velada transcurre de forma placentera, amenizada con música y algún espectáculo de variedades (magia, baile, cantantes, etc.) cuando de repente en el cielo aparecen varias estelas luminosas como si de asteroides cayendo se tratara.

La gente está extrañada pero no alarmada. De hecho, la caída de asteroides es algo tan inusual que nadie piensa que pueda ser peligroso. Así que contemplan el espectáculo mientras toman una copa, mirando al cielo desde la amplia terraza de los jardines.

Uno de los “asteroides” cae en las cercanías, a poco más de un Km de distancia. Y un grupo de los invitados quieren ir a ver. Es de suponer que los personajes jugadores sean parte de ese grupo.

### EL “METEORITO”

Cuando se acerquen verán que la caída ha provocado un pequeño incendio. Cosa lógica ya que el objeto al caer se ha calentado y ha calentado el aire a su alrededor de forma que cuando impacta en el suelo crea una onda de fuego a su alrededor que produce incendios menores.

Cuando lleguen hasta el cráter de impacto verán que éste es bastante grande (unos 20 metros) pero no muy profundo. En el centro del cráter hay una acumulación de tierra que cubre un objeto que parece estar caliente porque desprende un humo verdense. Si son valientes y se acercan al cúmulo, verán que éste emite cierto calor, pero no mucho, y que se puede percibir un tenue resplandor verdense cubierto por la tierra.



El “meteorito” es en realidad un Shoggot enloquecido que de momento está atontado por el golpe de la caída. Está contaminado por las bacterias Mi-Go pero éstas han perdido su efectividad después de tanto tiempo y muchas han sido destruidas por el calor de la entrada en la atmósfera.

De todas formas, si una persona se acerca, el humo se moverá de forma claramente artificial y avanzará hacia ella. Es fácil evitar la nube de bacterias, pero si no se hace, las bacterias infectarán a la persona empezando a consumir su vida.

El proceso es el siguiente. Las bacterias tienen una potencia reducida de tan solo 30%. Se hacen tiradas enfrentadas de este valor contra la CON de la víctima y se comparan los resultados:

- Nivel de éxito igual: La víctima pierde un punto de vida y la potencia aumenta en 1%
- Ganan las bacterias: 1 punto + niveles que sobrepasen al resultado de la víctima que se pierde de vida y se gana en potencia
- Gana la víctima: La potencia baja en 5% por nivel de éxito superado. La nube desaparece si su potencia baja del 5%

- Si muere la víctima, ésta vuelve a alzarse como un zombi al cabo de 1D6 turnos. Usar un zombi normal del manual con la única diferencia de que, si impacta, hay una probabilidad del 30% de infectar con bacterias a la víctima.

#### EL SHOGGOT DESPIERTA

Al cabo de un cierto tiempo, el Shoggot al fin deja de estar aturdido y despierta. Como está enloquecido, ataca a todo lo que tenga cercano y continuará su ataque hasta que lo maten.

Sus características son las de un Shoggot normal, pero con sus puntos de vida reducidos a la mitad y hay que tener en cuenta que, si impacta, hay un 30% de infectar con bacterias. Si matan al Shoggot, las bacterias que le infectan mueren también con él.



## VIAJE A SATURNO

Después de lo sucedido los jugadores tendrán una visión de primera línea de lo que sucede. Las autoridades, que han tenido que lidiar con los otros monstruos que han caído, les pedirán si pueden investigar lo que sucede en Saturno.

Hay que tener en cuenta que las naves cohete del imperio no son muy adecuadas para una investigación sigilosa. Además, su capacidad en hombres es muy reducida (la mayor parte son de un tamaño parecido a un caza de combate). Es de suponer que la nave de los jugadores sea más adecuada.

## LOS SIGUIENTES PASOS

Y lo que suceda lo dejamos en tus competentes manos como máster. Sólo unas pocas ideas por si te sirven:

- Empieza primero por Iapetus (si puedes). Allí podrán encontrar más información sin tener que contactar con otra especie inteligente.
- Sería interesante que luego fueran a Titán. Los Ghrell de Titán puede que les reciban
- Y los Yithianos les pondrán en contacto con los Yarithianos
- Y éstos les pueden enviar mediante portal al interior de la base Mi-Go de Mimas
- Y una vez allí destruir la base...

