

Sisssnagagarrasssh

Un Patrón Menor para CDM (siguiendo el modelo de *It's a patrón Generation y patrón Worksheet* de Paul Wolfe, publicado en el blog de Mystic Bull Games)

Por James A. Pozenel, Jr.

Sisssnagagarrasssh es un demonio menor pero un maestro en la fabricación y el uso de venenos, lo que es un medio para alcanzar un mayor poder. En los días de antaño, era capaz de crear y situar poderosos servidores con sus sicofantes a lo largo del multiverso. Estos servidores tenían un aspecto serpentino, con un cuerno con el que podían comunicarse con ellos, incluso después de que muriesen.

Sisssnagagarrasssh por su parte tiene cuerpo de serpiente con escamas puntiagudas, y ojos y brazos de una mantis religiosa. Un enorme cuerno surge de entre sus ojos multifacetados, mientras que su mandíbula y colmillos de serpiente gotea un líquido de color verde enfermizo.

Su residencia es un pozo abisal donde está criando constantemente servidores serpentinicos, seleccionando entre ellos según sus diversas cualidades venenosas. Está siempre a la búsqueda de nuevos seguidores, o artefactos con los que ampliar su poder, para planificar el día en que pueda recuperar su poder de antaño, y vengarse de quienes lo han relegado a esta posición inferior.

En este momento, sus poderes están muy disminuidos; Sisssnagagarrasssh solo es capaz de ayudar a un suplicante que sostenga en sus manos un Cuerno Serpentino Demoniaco (consulta la sección de Foco a continuación). Si sus seguidores son capaces de ayudar a Sisssnagagarrasssh en su búsqueda del poder, podría superar esta limitación y proporcionar conjuros y resultados más poderosos de pruebas de patrón.

Resultados de la prueba de *Invocar Patrón*:

12-13	Sisssnagagarrasssh contesta las súplicas del peticionario y el lanzador recibe un +2 a su siguiente ataque y daño mientras use un foco de Cuerno Serpentino Demoniaco.
14-17	Una serpiente sombría cornuda surge del cuerno serpentino. Ataca a la criatura más cercana a la vista que no sea el portador, durante 1d4 asaltos. Si el objetivo muere, la serpiente atacará al objetivo más cercano mientras dure su invocación Serpiente sombría: Atq bite +2 cuerpo a cuerpo (1d4); ESP ignora la CA por armadura, es disipada si recibe 10 pg de daño, sólo puede ser golpeado por armas mágicas.
18+	Como la anterior, pero la serpiente permanece 1d4+1 asaltos. El usuario puede dirigir a la serpiente para atacar a un objetivo específico. Si no recibe órdenes concretas, atacará a la criatura más cercana, como en el resultado anterior. Serpiente sombría: Atq bite +3 cuerpo a cuerpo (1d4+1 más veneno); ESP ignora la CA por armadura, es disipada si recibe 10 pg de daño, sólo puede ser golpeado por armas mágicas, veneno (salvación Fort CD 16 o perder 1d6 Fuerza, sanados solo con magia).

Estigma de patrón: Sissnagarrassh

Sissnagarrassh es un maestro envenenador y sus habilidades superan la debilidad mundana del cuerpo y mente para incluir efectos mutagénicos. En ocasiones comparte con sus seguidores sus enseñanzas, aunque en otras el intercambio termina con el seguidor siendo la rata de pruebas del último experimento de su maestro.

Cuando se adquiriera un estigma de patrón de Sissnagarrassh, tira 1d4 en la tabla siguiente. Cuando un mago haya adquirido los cuatro estigmas con todos sus niveles de efecto no habrá necesidad de volver a tirar.

1	Envenenador: La primera vez que se obtenga este resultado, Sissnagarrassh comparte los secretos de los venenos; el lanzador desarrolla la habilidad de Manipular veneno como un ladrón que un Ladrón del mismo alineamiento. El nivel de ladrón es igual a la mitad del nivel del personaje, si el lanzador ya es un Ladrón recibe una bonificación de +1 a sus pruebas de Manipular veneno. La segunda vez que se obtenga este resultado, el nivel de Ladrón para calcular la habilidad de Manipular veneno es igual a su nivel de personaje, si el lanzador ya es un Ladrón recibe una bonificación adicional de +1 a sus pruebas de Manipular veneno. La tercera vez que se obtenga este resultado, el lanzador estará versado en fabricar venenos y recibe una bonificación de +2 a las pruebas de habilidad.
2	Escamas afiladas: Cuando se obtenga este la piel del lanzador adoptará una apariencia vagamente escamosa. En un segundo resultado, las escamas serán más pronunciadas y comenzarán a afilarse; el lanzador perderá permanentemente 1 punto de Personalidad y las ropas más ajustadas serán imposibles de vestir ya que se engancharán en las escamas y terminarán desgarradas. Con un tercer resultado, las escamas se endurecen y proporcionan un bono de +1 bonus a la clase de armadura, y cualquiera que agarre al lanzador recibe 1 punto de daño cada asalto que mantenga la presa.
3	Sissnagarrassh demanda al personaje que cumpla una peculiar misión. La primera vez que se obtenga este resultado, la misión es relativamente sencilla, no necesitando más de 1d4 días de viaje, y derrotar a un enemigo que tiene 1-2 niveles (o Dados de Golpe) menos que el lanzador. La segunda vez que se obtenga este resultado, la misión será más difícil. Requiere 1d4 semanas de viaje, y el enemigo más peligroso tiene el mismo nivel (o Dados de Golpe) que el lanzador. Si se obtiene este resultado por tercera vez, la misión requerirá 1d4 meses de viaje, y el enemigo tendrá 1d4 niveles más (o Dados de Golpe) que el lanzador. Fallar en esta misión afectará la relación del personaje con Sissnagarrassh a discreción del Juez.
4	Cuernos: Con un primer resultado, el lanzador desarrolla un bulto prominente en su frente. La segunda vez que lo obtenga el bulto se transforma en un cuerno incipiente, su pelo le caerá a mechones y su cráneo engrosará notablemente; el lanzador perderá permanentemente 1 punto de Personalidad y su cráneo será como un casco de acero. En un tercer resultado, el cuerno del lanzador crecerá hasta convertirse en un arma capaz de causar 1d5 puntos de daño con una tirada de ataque desarmado.

Consunción: Sissnagarrassh

Cuando el lanzador utiliza Consunción, tira 1d4 en la tabla siguiente cuando sea necesario.

1	The Cuerno Serpentino Demoniac se revuelve de manera inexplicable contra su portador, y le causa un pequeño pinchazo que rezuma veneno. A medida que el veneno recorre el cuerpo del portador, este se debilitará (expresado como la pérdida de Fuerza, Agilidad, y Vigor).
2	El lanzador desarrolla un cuerno demoniac de su frente. Crecerá durante 1d4 asaltos, para desprenderse a continuación y convertirse en polvo. La angustia física de la experiencia se expresa como una pérdida de Fuerza, Agilidad, y Vigor.
3	Sissnagarrassh ofrece al lanzador el doble de la Consunción que ha solicitado, sin coste, a cambio de que realice una tarea para el.
4	Irritado por el lanzador, Sissnagarrassh solicita el doble de la Consunción requerida para el beneficio ganado. La piel del lanzador se volverá escamosa, para desprenderse al poco. El proceso de muda de la piel dura 1d2 días. Durante ese plazo, el lanzador recibe un penalizador de -1 a la Personalidad para interacciones sociales.

Conjuros de patrón: Sissnagarrassh

Sissnagarrassh no otorga ningún conjuro de patrón en este momento... si aumentase en poder gracias a las acciones de sus seguidores, una versión invertida de conjuro de clérigo de nivel Neutralizar veneno o enfermedad sería una de las primeras sugerencias del autor.

Foco: Sissnagarrassh

Un personaje lo suficientemente afortunado para haber sobrevivido El pórtico bajo las estrellas y que tenga el cuerno de Sissuraaaaggg, el demonio-serpiente inmortal, será el poseedor de un Cuerno Serpentino Demoniac Menor.

Una vez que el personaje ha participado en un vínculo de patrón exitoso con Sissnagarrassh, este puede indicar a su nuevo seguidor que existe un cuerno más poderoso en otro lugar. Puede o no pertenecer o estar unidas a una criatura aún mayor...

Cuerno Serpentino Demoniac Menor: Una vez día el usuario puede meditar con el cuerno y – con a una prueba de conjuros de CD 12 – es capaz de lanzar invocar patrón. Trata el cuerno como una daga mágica +0 si se emplea como arma.

Cuerno Serpentino Demoniac Mayor: Como el Cuerno Serpentino Demoniac Menor, con los siguientes cambios: La Prueba de conjuros durante la meditación se realiza contra una CD 10. Lanzar invocar patrón recibe un bono de +2 a la prueba de conjuros. Trata el cuerno como una daga mágica +1 si se emplea como arma. Un cuerno mayor también añade la siguiente entrada en el conjuro de invocar patrón:

20+	Como la entrada anterior, pero la serpiente permanece 1d4+2 asaltos. Serpiente sombría: Atq bite +5 cuerpo a cuerpo (1d4+2 más veneno); ESP ignora la CA por armadura, es disipada si recibe 10 pg de daño, sólo puede ser golpeado por armas mágicas, veneno (salvación Fort CD 18 o perder 1d6 Fuerza, sanados solo con magia)
-----	--

Notas del diseñador:

En varias ocasiones a lo largo del texto, he hecho alusión al incremento en los poderes de Sissnagarrassh. Lo que os presento aquí es un patrón listo para ser desarrollado por ti, como juez, y por tus jugadores, ya que El pórtico bajo las estrellas es una aventura fantástica con varios ganchos de trama que pueden expandirse. El objetivo de este documento es proporcionarte un punto de partida de los hechos posteriores a El Pórtico bajo las estrellas. Deberían añadirse más resultados de invocar patrón y conjuros a medida que se incrementa el poder de Sissnagarrassh. Quería darle más contenido al cuerno de serpiente y a su creador, pero al mismo tiempo no quería darte un patrón completo como los del manual de CDM.

El trabajo de Paul Wolfe sobre patrones ha influido durante la creación de este patrón. Ha aportado a la comunidad de CDM un punto de vista muy interesante sobre como desarrollar patrones con diferentes niveles de poder. Como desarrollar Sissnagarrassh y sus poderes, o el de otro patrón queda a discreción tuya o de tus jugadores.