OBGENESIS

ATLAS







DEGENESIS

ATLAS

¿QUÉ ES ATLAS?

Atlas es un proyecto hecho por fans iniciado por Erwan Roudaut. El objetivo es recopilar la mayor cantidad posible de contenido hecho por fans del juego Degenesis: Rebirth, y colocarlos en un solo libro, cuyo valor de producción, diseño y organización estén lo más cerca posible del contenido original.

El proyecto está aprobado por el desarrollador y se basa en los recursos proporcionados amablemente por SIXMOREVODKA, el estudio detrás del juego.

En este libro se encuentran elementos hechos por fans que no están en armonía con el universo y sus últimas producciones. Por lo tanto, aconsejamos a los lectores que verifiquen si esos elementos son utilizables en su campaña o si su director autoriza su uso.

Versión 07/05/2020

Cada versión de Atlas cancelará y reemplazará la versión anterior, cuya fecha se indicará al comienzo del documento.

Puedes unirte a la comunidad de Degenesis en español en las siguientes direcciones:
Facebook
Mewe
Telegram

Más contenido fan en español:
Canal de Youtube
+ recursos

Puedes unirte a la comunidad de Degenesis internacional en las siguientes direcciones:
Canal de Facebook internacional
Canal de Discord internacional

CRÉDITOS

AUTORES

Erwan Roudaut
Thomas Choyer aka “Forgosth”
Antoine “Kirdinn” Nobilet
Huron
Azraël
Manhattan
Martinus Simplex
Haakon Danzig
Théotime Bourjeois
Thomas Fouilland
Illara Soto
Gideon
Spooky Boogy
KWilley
Fabian Smichdt
Ashen
Max Ryan
Duncan McLeod
Permanomad
Julian Wacquez
Skumgummi
Michelinette Flutiau
Theotime Galmiche

EDICIÓN ORIGINAL

Erwan Roudaut

CORRECCIÓN

Roberto Martín Testón

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL

Roberto Martín Testón

MAQUETACIÓN Y DISEÑO

Squirrel

CONTENIDOS

ATLAS

CONSEJOS DE DIRECCIÓN	04	09
CAPÍTULO 1 NUEVAS MECÁNICAS	10	19
CAPÍTULO 2 LA ARMERÍA	20	39
CAPÍTULO 3 INVENTARIO DE PERSONAJES	40	121
CAPÍTULO 4 EL MUNDO CONOCIDO	122	185
CAPÍTULO 5 LA FURIA DE LOS CLANES	186	231
CAPÍTULO 6 AVENTURAS	232	249
CAPÍTULO 7 CARTOGRAFÍA	250	267

CONSEJOS DE DIRECCIÓN

Este apartado recoge una serie de consejos y recomendaciones que pretenden ser una guía básica a seguir a la hora de preparar una campaña de Degenesis, o de cualquier otro juego de rol. Cada uno de esos consejos nace de mi experiencia y propios errores, así como de varias lecturas, observaciones o discusiones con otros directores.

Puede que no sean las mejores reglas del mundo, o las más originales, sin embargo, considero que pueden ser muy útiles para DJ inexpertos que busquen consejos para comenzar a dirigir. Por tanto, bajo ningún concepto han de ser tomadas como reglas universales e irrompibles, sino como consejos.

NO INCLUYAS TODA LA METATRAMA

Es recomendable comenzar con conflictos locales o regionales, nada demasiado específico para Degenesis, salvo quizás para un colectivo o clan concretos. Evita poner todo lo que hace que Degenesis sea único en una sóla aventura o demasiado al principio de la misma. Si intentas hacer eso en la primera campaña será difícil que tus jugadores puedan disfrutar del todo, o siquiera llegar a comprender, las implicaciones de cada elemento que les lances. Si quieres usar elementos de la metatrama, introdúcelos poco a poco.

EJEMPLO: *Si quieres empezar de forma ligera sin perder ese tono de horror que rodea la ambientación, usa el Elemental como amenaza. Haz ver los rastros de un psiconauta, pero no al propio psiconauta. Poco a poco, muestra las consecuencias de su paso: el símbolo de un chakra en el suelo, la anormal presencia de plagas en la zona o dándose un festín en un cadáver reciente, una aldea destruida por algún fenómeno sobrenatural. Deja claro cuán monstruosa y peligrosa debe ser esa criatura.*

Para dejar ver más del Elemental también es posible utilizar bosques cuyo suelo ha sido infectado, con micelios trepando árboles, corroyendo la corteza a su paso. También alrededor de cadáveres de animales, un ambiente donde las esporas del aire flotan, movidas por el viento, justo delante los ojos de los personajes. A sus pies, un pobre diablo agoniza mirándoles a los ojos, con la boca inundada y ahogada por el micelio y las esporas.

La sutileza es una de las clave más importantes al empezar a dirigir Degenesis. No tiene sentido hacer engullir a los jugadores todo lo que su ambientación ofrece. Momentos como éstos deben ser dosificados con cuidado; si dejan de ser la excepción y comienzan a ser la rutina pierden todo su encanto. Por otro lado, si las consecuencias de cada encuentro son enormes, es muy fácil que el ritmo y coherencia de la campaña se resientan.

En ocasiones, sacar a los personajes de su zona de confort, que puede ser desde una ciudad que conocen y les brinda seguridad o la presencia de aliados poderosos, es suficiente para infundirles de ese miedo y hacer que sientan su vida amenazada, que es tal y como este universo se supone que debe hacerte sentir en todo momento.

DESCUBRE EL MUNDO A TRAVÉS DE TU PERSONAJE

Opino que la mejor manera de descubrir el universo de Degenesis es a través de los ojos de un personajes que también esté en pleno descubrimiento de lo amplio y variado que es su mundo. Hay muchas formas de crear un personaje, o un grupo de ellos, que hayan vivido aislados de la gran mayoría del mundo hasta el comienzo de la campaña. Así un jugador novato tiene la oportunidad de aprovechar el poco conocimiento que pueda tener, y construir su propia visión del mundo a medida que juegue y vaya conociéndolo mejor.

EJEMPLO: *Puedes hacer un grupo compuesto por nuevos jugadores que viven en una región aislada de Europa. Un bosque perdido en Polen, o un valle aislado de los Alpes al que los hellvéticos vienen una o dos veces al mes para proveer de alimentos y productos básicos. Estas dos situaciones son diferentes, con un nivel de desarrollo y conocimiento sobre tecnología que puede variar y podría desembocar en dos campañas totalmente distintas; lo que ambas tendrán en común es la falta inicial de conocimiento que tienen sobre el mundo.*

También puedes comenzar con un grupo que vive en una gran ciudad, como Justiciano, Toulon o Trípoli. Aún siendo jugadores nuevos, sus personajes han estado viviendo en ese lugar durante la mayor parte de su vida. A todos les ha llegado la hora de salir de la ciudad por alguna razón, voluntaria o no, lo que les hará descubrir el resto del mundo a través de alguien que abandona su hogar por primera vez. Esta manera permite jugar con la falta de conocimiento general y, a la vez, con el conocimiento específico que tendrán los personajes de su lugar de origen, a pesar de que pueda no tener mucho que ver con los problemas que a partir de ahí les irán surgiendo.

La idea de crear un clan aislado es una que me gusta especialmente, sobre todo por el hecho de que te confiere la libertad de introducir tus propias creaciones dentro del universo de Degenesis. Todo tipo de creencias y ritos tienen cabida dentro de este clan, desde los más tribales a los más refinados. Por ejemplo, el aspecto central de un clan puede ser la recuperación de artefactos o conocimiento perdido. De esta forma, una vez los personajes hayan alcanzado

cierta edad, lo más probable es que quieran abandonar su aldea o región en busca de una mejor comprensión del mundo, acorde con los cimientos de su fe.

De hecho, la idea de un clan propio es también un genial ejercicio para empezar a escribir tu propio contenido para Degenesis. También hace que vayas acostumbrándote y sintiéndote cómodo con crear nuevas entidades y hacer más tuyo el universo a medida que lo recorres.

AÑADE ELEMENTOS TÍPICOS DE DEGENESIS POCO A POCO

Si tienes pensado seguir el anterior consejo, te recomiendo que sigas éste también. Incluso como DJ, descubrir el mundo de Degenesis puede ser una ardua tarea. Se necesita tiempo, paciencia y mucha lectura y relectura para comprender de qué se va todo esto y quiénes son las diversas fuerzas de este universo, su equilibrio y sus misterios.

Incluso si has hecho una introducción previa a tus jugadores, incluyendo los colectivos y la historia general del mundo, aún necesitarán tiempo para asimilar todo ese conocimiento y entender de qué estás hablando cuando utilices la jerga del juego. Términos como "preservista", "orgiástico", "ismaelita" o "damu" pueden resultar muy confusos si no se está familiarizado con ellos. Los nombres de los colectivos, su forma de vida, las particularidades de la región o ciudad en la que estén jugando, así como el propósito de la aventura en sí mismo… son un montón de ideas a tener en cuenta al jugar. Para hacerlo más llevadero, intenta introducir los colectivos uno por uno, lentamente y con tiempo suficiente para que los jugadores capten cuáles son los elementos importantes, así como los valores y propósitos, de dicho colectivo. Para empezar, aconsejaría no incluir más de dos o tres colectivos por aventura, aparte de los representados por los PJ.

EJEMPLO: *Tu intención es jugar en Justiciano, capital del Protectorado y estandarte de la civilización que se erige contra la barbarie de los clanes. Muy bien. Justiciano es probablemente una de las pocas ciudades en Degenesis donde se pueden encontrar representantes de todos los colectivos. Imagina cómo sería describir a tus personajes lo que se siente al caminar de un barrio a otro de la ciudad; está llena de diversidad, pero sin entrar a explicar cada detalle. Mi consejo sería comenzar con una misión simple, algo que uno de sus superiores les haya ordenado hacer por el bien de su colectivo.*

Digamos que su grupo está compuesto por este clásico conjunto: Hartman, un joven juez, recién ascendido; Nikolai Altergott, un famulante cuyo superior higienista es una mujer muy estricta; y Folder, un cronista cuya puntuación ha ido disminuyendo lentamente en las últimas semanas debido a que frecuentaba demasiado un garito de apocalípticos.

Todos esos personajes van a ser interpretados por nuevos jugadores y son sus primeros pasos por el mundo de Degenesis. Para empezar, viendo la composición del grupo, sus primeros oponentes podrían ser un grupo de apocalípticos, la chusma más común de Justiciano, y un probable aliado quizás sería un orgiástico que busca vengarse de uno de los apocalípticos. No es necesario añadir nada más.

¿Por qué? Porque cada jugador ya tiene cinco colectivos que asimilar y entender: el suyo propio, los dos de sus compañeros y los otros dos que no forman parte de su grupo. Añadir un neolibio charlatán acompañado de sus azotadores o un chatarrero apestoso no añadiría gran cosa a la ambientación, excepto más contenido que los jugadores no necesitan asimilar de momento. Déjales centrarse y entender lo que tienen ante ellos antes de ir más allá y añadir más colectivos y relaciones entre los mismos.

Por supuesto, puedes preparar esos encuentros con miembros de otros colectivos para más adelante. Pueden terminar descubriendo que, mientras estaba borracho, Folder habló más de la cuenta con una urraca y reveló información que había oído al orgiástico acerca de qué se traía entre manos su gente en otro punto de la ciudad, asuntos que seguramente atraerían a cualquier juez si llegase a sus oídos. Mientras tanto, el spitaliano lucha contra la tentación de aceptar la Quemazón que esta bandada de apocalípticos le ofrece como soborno. Sin duda tendría terribles consecuencias pero siempre le ha gustado experimentar y probar cosas nuevas…

Esto es un ejemplo de cuán complejo puede llegar a ser una campaña rápidamente. La mayoría de los DJ experimentados saben cómo controlar y dosificar esta clase de interacciones y cómo hacer que los nuevos jugadores se sientan cómodos en un nuevo universo.

En realidad, este consejo recuerda bastante al primero: no lo pongas todo al principio de la aventura. Tendrás tiempo de sobra para detallar y añadir complejidad y detalles a las relaciones entre los colectivos complejizar las relaciones de los colectivos, así que empieza con algo sencillo. Al menos de forma superficial. Deja que los personajes indaguen más una vez estén cómodos con el universo.

Además, al final de las primeras tres o cuatro sesiones, es recomendable hacer un resumen de lo que los jugadores han entendido del universo y de lo sucedido, para asegurarse de que no están mezclando cosas como nombres y funciones de los colectivos, o confunden a personas de diferentes colectivos. Si notas que las cosas no han quedado claras no te abrumes, aún tienes espacio para guiarlos en la dirección correcta. Explica a los jugadores los elementos que no les hayan quedado claros una vez haya acabado la partida, dales información general sobre lo que han vivido. No es necesario profundizar mucho en la explicación, no más allá de lo que sus personajes puedan saber en ese momento, o correrás el riesgo de sesgar su experiencia al descubrir el juego.

LAS GRANDES HISTORIAS ESTÁN HECHAS DE VÍNCULOS ENTRE PERSONAJES

La mayoría de las veces, los DJ novatos tienden a crear personajes de forma independiente. De hecho, es un error que yo mismo cometí con un grupo anterior y lo lamento desde entonces. Lo que se pierde al crear personajes de forma independiente es la oportunidad de permitir que los personajes tengan lazos y relaciones entre ellos.

EJEMPLO: *Hay gran variedad de vínculos que los personajes pueden tener: miembros de la misma familia, amigos de la infancia que se separaron en algún punto de sus vidas y trataron de encontrarse cuando se les dio la oportunidad, o al contrario, a pesar de sus diferentes caminos, lograron mantenerse cerca uno del otro.*

Pueden ser amantes, o antiguos amantes, lo que crea una tensión y una implicación dramática en la historia. Si usaste la idea del clan aislado del anterior apartado, todos pueden provenir de ese clan y haber sido separados por circunstancias de la vida. Ahora pueden estar tratando de encontrarse unos a otros como últimos supervivientes de su clan y, por tanto, herederos de su tradición. ¿Cómo han influido en ellos el tiempo, las enseñanzas del colectivo o sus propias vivencias personales?

Como puedes ver, cada uno de esos vínculos da lugar a una gran cantidad de ideas y situaciones dramáticas. También puede utilizarse para crear un objetivo común, que mueva a los personajes en la misma dirección incluso si no necesariamente están de acuerdo con sus valores, métodos o las razones por las que se debe tomar dicha acción.

EJEMPLO: *Un tropo muy común en los personajes de juegos de rol es la pérdida de algo preciado para un personaje. Es una motivación simple, fácil de entender y empatizar con ella. Esta pérdida puede ser un amigo, un ser querido, un mentor o incluso un lugar querido. Si solo uno de los personaje está ligado a este elemento sería una motivación muy débil para el resto del grupo. Sin embargo, si son varios los personajes vinculados al elemento, se convierte en un objetivo común: encontrar al amigo perdido, o al menos su cuerpo; recuperar al ser querido secuestrado incluso si dos de los PJ en teoría tienen consideraciones contrarias debido a esta persona; honrar al mentor fallecido volviendo a visitar su tumba una vez al año, pero de pronto la tumba ha sido saqueada; descubrir qué trajo la destrucción a su asentamiento natal... Cada una de esas motivaciones puede ser el origen de una aventura, y son mucho más poderosas cuando los personajes del grupo las comparten y les une. No actúan solo por un bien superior, sino que tienen razones personales para hacerlo.*

Tras haber leído esto debes de haberte dado cuenta de lo rico que puede ser un vínculo entre dos o más personajes, y las posibilidades que puede abrir, como la de escribir historias que no solo estén orientadas a los colectivos y su impacto en el mundo, sino que permitan explorar las diferencias individuales de tus personajes. Sobre todo, deja que tus jugadores se arriesguen y se diviertan explorando nuevas historias.

SOBRE EL ANTAGONISTA: NO LO HAGAS MUY OBVIO

Tu antagonista debe ser alguien con quien tus personajes quieran aliarse, pero por diversas razones no lo hacen. No todos los villanos necesitan tener una fuerte motivación y resultar empatizables para los personajes, a no ser que vaya a tener cierto peso y presencia; en tal caso, es mucho mejor cuando los personajes entienden por qué está haciendo lo que hace.

Hacerlo de esta forma da mucho más impacto a su trasfondo, ya que los personajes y los jugadores tendrán que pensar en la razón por la que se oponen a esta persona. Los juegos de rol son una herramienta para experimentar y reflexionar desde un espacio seguro sobre temas que pueden ser no convencionales, así que aprovecha esta oportunidad para crear momentos de reflexión sobre por qué los personajes deben interponerse en su camino.

EJEMPLO: *Muchas veces un villano efectivo puede ser algo tan simple como alguien que tiene el mismo objetivo que los personajes pero que pretende alcanzarlo de manera diferente; el clásico dilema de si el fin justifica los medios. Puede ser, por ejemplo, un spitaliano experimentando a escondidas con criaturas del Elemental. El spitaliano del grupo puede estar en contra de sus experimentos, pero es innegable que, a su modo, sigue luchando por la supervivencia de la raza humana. ¿No hay otra manera de pararle los pies?*

Por otro lado, también puede ser un asunto trivial. Alguien con intereses económicos distintos amenaza el negocio de los personajes y necesita que éstos sean eliminados para poder continuar con sus negocios sin interrupciones. Ahora bien, ¿es realmente necesario matarlos? ¿Tal vez es posible aliarse con ellos para hacer una alianza más fuerte en lugar de tratar de subyugarlos? ¿O sería ésta una buena estrategia para atraerlos a una trampa?

No olvides añadir matices también a esta clase de antagonista. No hagas que sea malo por el hecho de ser malo; el mundo real no funciona así. Debe tener una muy buena razón para actuar de esa manera, al margen de lo que esté haciendo. Humanizar una amenaza hace que sea mucho más difícil lidiar con ella de la manera más radical.

EJEMPLO: *El antagonista de la aventura se ha apoderado de los suministros de agua de la ciudad en la que se encuentran tus personajes en ese momento. Lo ha hecho porque cientos de miembros de su clan necesitaban esos suministros y habrían muerto si no los hubieran recibido. De hecho, la ciudad en la que los personajes están lleva décadas en conflicto con dicho clan, y jamás han acordado negociar las rutas de suministros con ellos. ¿Cuál es la decisión correcta? ¿Deberían ser castigados por haber tratado de salvar a su gente? ¿Por hacer algo que cualquier ser humano hubiera hecho en su lugar?*

Poner a un villano y sus acciones en contexto es una forma increíble de que los personajes se den cuenta de que no son mejor o peor que él. Tal vez ellos mismos habrían ac-

UTILIZA REFERENCIAS, TANTAS COMO PUEDAS

Películas, libros, cómics, videojuegos, imágenes, conversaciones. Cualquier cosa que pueda alimentar tu mente puede utilizarse para una aventura. Ésta es una de las pocas ideas infalibles y, lo que es más, tomar nota de estas inspiraciones ayuda a estimular enormemente la imagina-

ción. No es nada raro que cualquier DJ tenga un archivo de anotaciones con ideas para aventuras, quizás acompañado de las imágenes que le inspiraron. Este archivo puede ser revisado y cualquier idea moldeada y reutilizada cuando sea necesario. Cuantas más referencias contenga tenga, más fácil será improvisar o planear escenas e incluso obtener imágenes para ilustrarlas o encontrar más inspiración.

EJEMPLOS: *Una tubería de agua ha explotado y necesita reparaciones. Sin embargo, esta tubería se encuentra en un territorio peligroso, lo que significa que los trabajadores también necesitarán protección. Tardarán varios días en repararlo totalmente. Los personajes pueden ser contratados como trabajadores o como guardas. Al principio el trabajo es rutinario, pero a los pocos días un clan asalta el lugar. (Inspirado por la película Castillo de Arena)*
(Este es mucho más corto, da más para una escena que para una aventura completa) Un traslado de dinero está en marcha. El dinero está a salvo gracias a un PJ y un PNJ; en un momento dado el PNJ propone que se queden un par de fajos de letras como pago extra. (Inspirado por la película Castillo de Arena)

Un juez viene de un barrio peligroso de Justiciano. Dada su autoridad, a medida que pasa el tiempo comienza a considerarse a sí mismo el jefe del barrio. Poco a poco empieza a exigir pagos y sobornos a los habitantes. En algún momento, alguien del barrio tomará represalias y el juez comienza a cometer errores y excesos, socavando su propio poder. (Inspirado por la película Día de Entrenamiento).

Estos cortos párrafos pueden conducir a aventuras u objetivos secundarios si los personajes son lo suficientemente curiosos como para querer explorar esos caminos que pueden estar a su alcance. De nuevo, no sientas vergüenza alguna por anotar inspiraciones de otros medios, sin duda te ayudarán en situaciones en las que, de otra forma, quizás hubieras respondido con una frase sin más antes de continuar con la trama principal.

Algo que recomiendo es tener siempre a mano estas breves anotaciones. De esa manera, cuando haya que aportar trasfondo a un PNJ recién improvisado solo será cuestión de echar un vistazo si los jugadores quieren saber más de él. Esto da la impresión, además, de que era algo que estaba planeado de antemano, una trama que estaba ahí lista para que se topase con ella, aunque en realidad no sea más que una vaga idea de una historia que vi o leí en otro lugar.

APRENDE EL RITMO DE UNA CAMPAÑA

Incluso si planificas una campaña con un objetivo muy definido, hay que saber adaptar el ritmo cuando los jugadores necesiten ir más despacio. No siempre deben centrarse en salvar el mundo o la región en la que estén. Resulta agotador estar siempre tras la pista de un gran objetivo y no poder vivir ninguna otra aventura en un mundo tan diverso como Degenesis.

Para entender mejor este consejo, trata de imaginar tu campaña como si fuera una montaña. La mayoría de las veces, tus jugadores van a estar escalando esa montaña. Será agotador, y en algún momento, un poco de tiempo de descanso alrededor de una fogata va a ser más que bienvenido. Les permite centrarse en sus personajes, sus desarrollos personales, incluso elementos más mundanos del universo como juegos, trivialidades o simplemente un rato de charla ligera sin mayores consecuencias.

EJEMPLO: *Estás jugando una campaña muy intensa en la que los personajes han estado siguiendo la pista de un psiconauta durante mucho tiempo. Les ha llevado un tiempo reclutar un grupo de gente lo suficientemente chalada como para estar dispuesta a luchar contra esa abominación. La cacería de la criatura a través de los densos bosques de Polen les ha llevado días, si no semanas, y finalmente se han enfrentado a la bestia en una lucha agotadora y, sin duda, con más de una baja. Después de esto, todo lo que necesitarán es descansar. Dales un poco de tiempo para disfrutar del éxito y observar las consecuencias de sus acciones en el mundo. Probablemente serán recibidos como héroes en los asentamientos que han salvado de esta criatura, y también tendrán la oportunidad de centrarse en qué quieren hacer a continuación, cómo seguir después del clímax de esta historia.*

El manejo del ritmo es muy parecido a dosificar de la cantidad de metatrama que involucras en tu historia. Si la campaña es estresante, intensa y sin un solo descanso, lo más probable es que pierdan de vista el objetivo, y quizás el sentido de la realidad. Lo extraordinario se convertirá en ordinario, y será complicado darse cuenta de cuál es el estándar de este mundo. Saber variar entre diversos tonos y ritmos durante la campaña hará que cojas a los personajes con la guardia baja, o todo lo contrario, les proporcionará un poco de descanso en una situación demasiado tensa.

SABER CUÁNDO PARAR

En algún punto tus personajes estarán muy alto de la escala de poder del mundo. Cuando esto ocurra, quizás lo mejor sea ponerle fin y comenzar de nuevo. No tiene nada de malo comenzar desde una posición más baja, incluso desde cero; ahora los jugadores que van a crear un personaje nuevo tienen un mayor conocimiento sobre el mundo, o quizás querrán empezar en otro lugar del que sepan menos para seguir descubriendo otros elementos.

A no ser que quieras que esta campaña sea la que pondrá fin a tus andanzas en Degenesis, es probable que llegado cierto punto la posición de sus personajes sea demasiado relevante como para poder jugar sin cambiar por completo el mundo o una parte sustancial de él. No quiero decir que esa opción sea algo insostenible o indeseable, pero aprender cuándo parar es una habilidad básica para entender que toda historia debe tener un final digno, que acabe en el momento más adecuado en lugar de extenderse hasta el infinito por costumbre o tradición.

Es decir, no cometas el mismo error que tu serie interminable favorita.

NO TEMAS A LA METATRAMA

A menudo leo que los DJ principiantes tienen miedo de jugar Degenesis porque no pueden entender la metatrama y se ven incapaces de comenzar a jugar sin haber entendido todo lo que contiene el trasfondo. Mi respuesta es bastante simple: no todo en Degenesis tiene que estar orientado a la metatrama.

La metatrama debe usarse como un aderezo; un elemento más que sirve para aportar algo especial a la campaña y hacerla un poco más emocionante en ciertos momentos. Utilizarla constantemente como el ingrediente principal de la historia quizás no sea la mejor idea.

Si lo haces, lo más probable es que acabes sintiéndote un poco decepcionado por uno de dos motivos: bien porque no seas capaz de comprender todo el trasfondo o bien porque asumas algunos elementos que posteriores suplementos contradigan.

Puedo ser un fanático de la metatrama y tener teorías a montones porque descifrar los misterios que esconde es muy gratificante, pero en la práctica apenas está presente en mis partidas.

Como dije, lo utilizo como un extra, pequeñas pistas aquí y allá que les haga preguntarse por el pasado de su mundo, algo que encienda su imaginación. En mi opinión, convertirla en el elemento más importante de la campaña hace que corras el riesgo de que a tus jugadores no les guste tanto y pierdan el interés en Degenesis.

A veces las aventuras más triviales y corrientes son las mejores

PLANIFICA, PERO NO EN EXCESO

Este consejo no es específico de Degenesis, pero ha sido gracias a este juego que he llegado a perfeccionarlo. Planear lo inesperado es algo que todo DJ debe tener en mente al escribir una campaña. Lo que esto significa es que, en lugar de escribir una campaña como una novela, hay que enfocarla como una sucesión de eventos en la que van a influir los personajes.

EJEMPLO: *La campaña trata sobre un cronista que intenta acceder al búnker sellado que se oculta bajo el lugar de asentamiento de un clan. Los miembros del clan consideran sagrado ese lugar, y sería herejía profanarlo, así que no están dispuestos a dejar que el cronista entre en él, sin importar lo aterrador que parezca.*

El cronista necesita acceder a este búnker, y para ello piensa reunir a los rivales del clan y provocar un ataque. De esta forma podrá acceder al búnker y recuperar todo el conocimiento que se halla en su interior.

No prepares cada enfrentamiento y cada escena de esta aventura porque, en realidad, no sabes si es así como se va a desarrollar. Lo que sabes, por otro lado, son las motivaciones de las facciones implicadas, lo que planean hacer para lograr esos objetivos y la cantidad de tiempo que les llevaría hacerlo sin ayuda externa. Ten en mente que tus personajes tomarán posición con una u otra facción.

Por tanto, lo que puede escribir es un desglose de las distintas acciones que pueden tener lugar, ordenadas en una línea temporal y cómo cada una afectará al resultado final.

Esos elementos son el núcleo de lo que quieres narrar, pero no necesariamente lo que tus personajes seguirán. En general, esos elementos se activan llegado un determinado momento, como habrás descrito en la línea temporal.

Con esta forma de planear aventuras, solo preparas las cosas que no están directamente relacionadas con las particularidades y motivaciones de los personajes, y que ocurrirán de una forma u otra. Nunca prepares una escena con un solo resultado, ni trates de predecir qué harán los jugadores, porque lo más probable es que no aciertes la predicción.

Si preparas de antemano demasiados elementos, es bastante probable que acabes frustrado si tus personajes no siguen el camino que habías marcado. Por otra parte, lo que puedes preparar es el material de apoyo que podrás usar para improvisar. Cuantos más elementos de este tipo tengas preparados, más fácil te resultará mantener un desarrollo coherente acorde a las decisiones de tus jugadores. A continuación se expondrán algunos de los elementos básicos a tener preparados a la hora de improvisar en mitad de una partida.

NOMBRES Y OCUPACIONES DE LOS PNJ

Puede sonar muy obvio pero cuando estás dirigiendo una partida suele pasar que tu cerebro sea incapaz de pensar en un nombre de manera espontánea. Para estos casos, tener algunos preparados en una lista es la forma más simple de hacer que parezca que el encuentro estaba preparado. Una vez hayas dotado al PNJ de nombre, y tal vez de una ocupación, será más fácil improvisar el resto a medida que los jugadores interactúan con él.

NOMBRES DE ESTABLECIMIENTOS

También puede parecer muy básico, pero dar nombres a los distintos establecimientos en lugar de "la taberna de la esquina" aporta un extra de verosimilitud para a los jugadores que están deambulando y descubriendo una nueva localización.

EJEMPLO: *Los personajes acaban de llegar a una aldea cerca de Toulon, la capital de la Franka libre. Solo tienen intención de hacer noche en el lugar, así que preguntaron dónde podrían encontrar un sitio para dormir. En ese momento eché un vistazo a mi lista de nombres de tabernas y escogí un par de ellos. Mientras le daban vueltas a cuál de los dos deberían ir, anoté unas pocas particularidades de cada uno de los dos, algo que les hiciera destacar y fuese el encanto del lugar en cuestión.*

TRASFONDOS

Un trasfondo establecido puede llevar con facilidad a escenas interesantes entre un PNJ fortuito y los personajes, desde un nuevo gancho de aventura a una simple pero interesante conversación entre ellos. Lo más común es tener resumidos posibles trasfondos de PNJ en una o dos líneas. Esa información, junto al nombre, ocupación y actitud del PNJ en cuestión debería ser suficiente para llamar la atención de tus jugadores.

EJEMPLO: *Un orgiástico, veterano de la guerra del Adriático. Desde que acabó la guerra ha estado cuidado a la mujer de un jehammedano que cuidó de él hasta que se recuperó de sus heridas.*

Un chatarrero de Borca tiene la costumbre de presentarse en todo asentamiento que visita como bardo y cantante. Lamentablemente, su voz deja mucho que desear.
Un jehammedano que cree estar maldito. Todos los días acude a rezar al mismo lugar, con la esperanza de que algún día su maldición le sea retirada.

SEMILLAS DE AVENTURA

¿Recuerdas el consejo sobre acumular referencias de películas y obras de otros medios? Pues también puedes usarlas en este punto. No necesariamente vas a usar todos, o quizás a desarrollarlos como para una aventura completa, pero si los necesitas en un determinado momento son un recurso bastante útil.

ELEMENTOS ALEATORIOS PARA ENRIQUECER DESCRIPCIONES

Puede ser cualquier cosa que se te pase por la cabeza: la mercancía de un tenderete en el mercado, un objeto extraño que capta la atención de un personaje, un juego de apuestas que está caldeando los ánimos de un grupo de personas alrededor de una mesa, la diversidad de clientes que se pueden encontrar en una taberna de mala muerte en un momento determinado, etc.

EJEMPLO: *El mostrador de una verdulería: a la venta hay muchos tipos distintos de frutas y verduras que el dueño, un asceta local, cultiva en las tierras de alrededor de la ciudad. Está muy orgulloso de su cosecha.*
Un folleto tirado en el suelo que resulta ser una invitación que permite al portador a unirse a la bandada de apocalípticos local.

Un quesero jehammedano intenta hacer un trato comercial con el dueño de un bar. Ofrece al dueño una muestra gratis y señala a un jugador como catador imparcial. Si se anima a probarlo, deberá hacer una tirada de CUE+Resistencia (dif. 2), para no contraer una intoxicación alimentaria.

Estos son solo pequeños detalles que ayudan a crear un mundo más vívido y realista. Tener anotados varios de éstos de antemano también ayuda para cuando estés demasiado concentrado en manejar otros aspectos de la mesa y no puedas prestarle tanta atención a la improvisación.

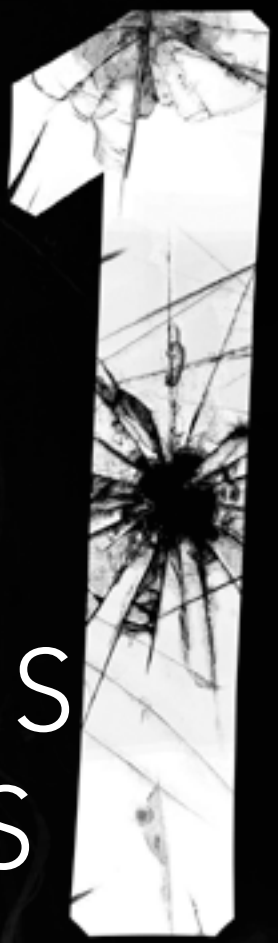
Este ha sido el último consejo que quedaba por comentar. Quizás sea el más útil de todos, para éste y cualquier otro juego de rol, y sin duda el que más me ha ayudado a mejorar como director. Una vez que se le pierde el miedo a improvisar y se adquiere un poco de experiencia, tener listos esta clase de elementos hará que dirigir sea algo más fluido y menos estresante.

FIN

Espero que estos consejos hayan resultado útiles y hayan proporcionado a cualquier DJ principiante unas referencias sólidas para que puedan empezar a escribir sus propias campañas de Degenesis. Estoy deseando leer vuestras creaciones. ¡Animaos a compartirlas con el resto de la comunidad!



CAPÍTULO



NUEVAS MECÁNICAS

VUELTA A LOS ORÍGENES

Los seis trasfondos (Aliados, Autoridad, Red, Renombre, Recursos, Secretos) sirven para definir al personaje dentro del mundo de Degenesis. Estos valores indican hasta qué punto se integra y es respetado dentro de su Colectivo, si se le conoce fuera, etc. A veces puede resultar difícil interpretarlos, así que nuestro objetivo es definir una escala que pueda ayudar a comprender mejor los matices de cada trasfondo. El mismo Marko Djurdjevic dijo unas palabras sobre el tema, que tomaremos como base.

ALIADOS

1. CAMARADA: Alguien que te cubre y te apoya. Toma prestadas municiones y esconde tu alijo de quemazón. Le debes una.
2. MECENAS: Le caes bien a alguien de un rango superior y eso te evita muchas preocupaciones. Al hipocrático que debía haberte hecho unas preguntas se le ordenó que te dejase en paz...
3. AMIGOS EN BUENA POSICIÓN: Unas cuantas personas en tu colectivo creen que tienes lo que hace falta. Quieren que tengas éxito y alcances más allá de tu rango y habilidades. Una vez llegues a la cima es muy posible que esperen algo de ti.
4. LEALES: Los demás miembros de tu colectivo piensan que eres alguien a quien vale la pena proteger. Te consideran un amigo o un ídolo. Algunos estarían dispuestos a arriesgar su rango y autoridad para evitarte problemas.
5. VETERANO: Bajaron contigo al infierno y regresaron de una pieza. Pondrían su mano el el fuego por ti. Comparten valores y principios contigo. Puedes contar con ellos para que carguen con las consecuencias de tus fracasos. Ya sufrirás las consecuencias más tarde.
6. FAMILIA: No dudarían en sangrar y morir por ti; hay un poderoso vínculo os une. Darían sus vidas para mantenerte a salvo del peligro. Para ellos, tu vida es más importante que las suyas.

AUTORIDAD

1. INSTRUCTOR: Te gusta cómo sienta gritar a los nuevos reclutas.
2. PEZ GRANDE, PECERA PEQUEÑA: Ordenas y diriges a miembros de tu colectivo en una aldea o en un puesto de avanzada.
3. PIONERO: Representas a tu colectivo en una región o ciudad. Los miembros locales de dicho colectivo esperan tus órdenes y recomendaciones. Ejemplo: Lucio Bastardo.
4. ARQUITECTO: Diriges el progreso de tu colectivo dentro de una cultura determinada. No permites objeciones ni pierdes de vista el objetivo principal. Quienes te siguen desprecian tu arrogancia.
5. EN LAS ALTAS ESFERAS: Expandes los objetivos de su colectivo más allá de las fronteras de una cultura. Ejerces autoridad sobre cuestiones económicas, políticas o religiosas. Eres capaz de romper lazos con otros Colectivos, pero también eres un objetivo para los enemigos del tuyo.
6. LÍDER: Un visionario que planea a años vista y convoca a su colectivo con una sóla palabra. Absolutamente todos los recursos materiales y militares están a tu disposición. Por otro lado, tienes más enemigos de otros Colectivos de los que puedes contar, así como posibles conspiraciones para quitarte de en medio dentro del tuyo. Ejemplos: Hamza, Bosch, Kranzler, Amós, etc.

RED

1. INFORMADOR LOCAL: Obtienes la información del dueño de la posada local.
2. RED: Obtienes la información a través del nicho local o de apocalípticos que viajen por la zona.
3. OÍDO INDISCRETO: Tienes información sobre toda la región. Sean Chatarreros o Jehammedanos, por lo general la gente es confiada.
4. MENSAJERO: Posees información fresca y de relevancia sobre tu cultura o colectivo. También tienes fuentes de fiar en otros lugares.
5. RED DE ARAÑA: Tu red se extiende a través de varias culturas y constantemente recibes novedades. Además, eres capaz de transmitir información importante a otros lugares.
6. MADRE DE CUERVOS: Nada escapa a tus oídos. Conoces el final de un conflicto antes de que éste comience, así como las facciones implicadas, aunque todavía no lo estén oficialmente.

RENOMBRE

1. CONOCIDO EN LAS CALLES: Te reconocen alrededor de tu propia barriada.
2. CONOCIDO LOCALMENTE: La gente de tu aldea o ciudad sabe quién eres.
3. CONOCIDO A NIVEL REGIONAL: Conocido dentro de una gran ciudad, en el Protectorado, en la costa sur de Franka, etc.
4. CONOCIDO DENTRO DEL COLECTIVO/CULTURA: Eres una persona de interés dentro de tu Colectivo o Cultura. Ejemplos: Neva, Lucio Bastardo, Carmino Ferro.
5. CONOCIDO ENTRE COLECTIVOS/CULTURAS: Tienes un papel activo y relevante dentro de tu Colecti-

vo Cultura y eres reconocido por ello en otros lugares. Ejemplos: Bosch, Kranzler.
6. CONOCIDO EN EL MUNDO ENTERO: Una leyenda viviente. Ejemplo: Argyre.

RECURSOS

1. LO JUSTO: Un refugio, una sopa aguada para cenar y el dinero suficiente para comprar una última bala. Todo el mundo parece tener más que tú.
2. ACEPTABLE: Suficiente dinero para una visita al burdel apocalíptico, quizás hasta un poco de Quemazón barata. Puedes permitirte algunas municiones y tu colectivo puede ayudarte si lo necesitas. Aún así, todo el mundo parece tener más que tú.
3. VIDA DIARIA: Tienes más que la mayoría de tus vecinos. Comida, una casa y tal vez incluso dinero suficiente para contratar a alguien que te vigile la propiedad. A la gente de tu aldea no les gustas, dicen que eres un tanto arrogante. Tienes acceso a material decente dentro de tu colectivo, pero siempre se puede conseguir más. Y el comerciante que acaba de pasar parece tener más letras que tú.
4. TACAÑO: Supervisas el flujo de dinero de tu zona. La gente te paga impuestos y puedes permitirte más personas que defiendan tus posesiones. No hay casi nada que el colectivo no pueda darte y además puedes decidir a quién van algunos recursos del mismo.
5. AGENTE: Observas el ir y venir del dinero desde lejos. Los números empiezan a perder significado, solo te interesa lo que el dinero puede hacer por ti. Financias expediciones y escaramuzas, diriges una vasta red comercial y pagas a un ejército de guardaespaldas para proteger tu sistema. Todos piensan que eres demasiado rico; tú crees que todavía no tienes suficiente.
6. OLIGARCA: Dominas el dinero, va donde tú quieres que lo haga. Con un chasquido de dedos puedes devaluar una moneda y subir los precios de una zona. Eres el dueño del mercado y cualquier recurso que el colectivo pueda ofrecer está a tu alcance. Tu mera existencia atrae el odio de los demás colectivos. Por suerte, el asesinato no es una opción; el mercado regional se hundiría en el caos.

SECRETOS

1. CONSPIRADOR: Crees que lo sabes todo. Los líderes. Las cosas que hacen a puerta cerrada. Los que se encargan de los problemas de verdad.
2. ILUMINADO: Acabas de darte cuenta de que no sabías nada de nada. Tienes que empezar de nuevo con el rompecabezas. ¿Qué? ¿Que esta persona tuvo un hijo psiconauta?
3. CONECTANDO LOS PUNTOS: Hace mucho algo cayó del cielo y causó todo este desastre. Los psiconautas se llaman Homo Degenesis y nacen de la contaminación por el Elemental. Bien, estás en el camino correcto.
4. INDIANA JONES: El Escatón, el mundo de los antecesores, los palacios de metal y vidrio. El mundo no siempre ha sido un lugar de mierda. Das rienda suelta a tu imaginación; solo quieres saber más.
5. PROFETA: Has podido contemplar la red fractal de información almacenada en la Corriente. Ves el mundo como un día fue y de dónde viene. Te estremeces ante el Proyecto Tannhauser y lo que los Agujas pretenden lograr. ¡Rápido! ¡Debes advertir a otros que buscan entender la verdad!
6. MODUS: Tienes acceso a los archivos de Ciudad Catedral. El tiempo vuelta. Ésto va a explotar.

Es importante tener en cuenta que los secretos están muy relacionados con los colectivos. Por ejemplo, un spitaliano con Secretos 1 va a conocer el Elemental pero no necesariamente a Triglaw. Del mismo modo, un hellvético con Secretos 1 tendrá información sobre la incursión de los merodeadores pero no tendrá ni idea del Elemental a menos que un spitaliano le enseñe.

SECRETOS DE LOS PÁLIDOS

1. Sabes que tú y tu gente nacisteis para proteger a los durmientes. Fuera hay otros búnkeres con durmientes esperando el momento adecuado para despertar y liberar al resto de su gente. También has oído menciones sobre la existencia de los merodeadores, aunque solo conoces sus nombres: Argyre, Áspera, Triglaw, Gusev, etc.
2. Conoces la ubicación de otros búnkeres y del GR. Extraer datos de las paredes de imagen del GR no te es desconocido. Se dice que los cronistas tienen, de alguna manera, una conexión con los merodeadores.
3. Reconoces el uso de técnicas meméticas por parte de un demagogo y sabes que sus insinuaciones se utilizan para recopilar información o controlar las mentes de los demás. Trabajas activamente para encontrar y despertar a los durmientes. Ni por un momento te crees lo que dicen los cronistas.
4. Helios, Uriz, Trice, Enceph y Karaján. Los nombres de los profetas durmientes te son conocidos. También conoces los objetivos del Espíritu Libre y tratas de descifrar los códigos para entrar en la sagrada Exáltar.
5. Se te han informado de la existencia del Triszyklikon, la Voluntad de Jehammed, el Carbón y lo que esconde Baikonur. Dominas la memética de Getrell y la usas a voluntad. Los fragmentos te han designado como objetivo.
6. Los merodeadores te consideran uno de los hombres de Getrell. Harán cualquier cosa para evitar que el Proyecto Tannhauser sea completado.

TRATA DE RECUPERAR LA FE
QUE AYER TUVISTE EN MÍ.
TRATA DE COMBATIR AL INFIEL QUE HAY DENTRO DE TI
Y A SU VEZ COMO PARTE DEL BOTÍN
SERÁS CAPAZ DE SOBREVIVIR
LEJOS DE AQUÍ.

MUY LEJOS DE AQUÍ...

[PUEDE SER]

POTENCIALES

PACIFISTA
El personaje nunca tratará de devolver un golpe y resulta inofensivo. Ignorar tal acto da lugar a un gran sentimiento de culpa. Tras cada ataque, el atacante debe realizar una tirada de PSI+Fe/Voluntad (3). Si falla, recibe tanto daño a sus puntos de Ego como nivel del potencial.

RABIA DE SANGRE
Nada hará que el coloso hinque su rodilla. Durante una pelea, cada ataque exitoso recupera una cantidad de puntos de Ego igual al nivel del potencial.

MIEDO
El personaje puede actuar de forma intimidante para asustar a sus oponentes mediante una tirada de PSI + Dominación. Cualquier enemigo que falle una tirada de Defensa Mental tendrá una penalización de -2D en cualquier tirada durante una ronda por nivel del potencial.

FURIA ANCESTRAL
Los espíritus de los ancestros están al lado de todos aquellos que defienden a la tribu de sus enemigos. Los guerreros ya no tienen nada que temer: serán capaces de repeler a los atacantes o se unirán a su familia en la muerte. Si el personaje defiende su aldea, o algo sagrado para su tribu, obtiene +1D en CUE+Fuerza y en PSI+Fe por nivel del potencial.

PLASMA
REQUISITOS: Cortadora de plasma, INT+Ciencia 10.
El personaje es un genio de la tecnología. Ha conseguido fabricar una cortadora de plasma, pero del tamaño de una cuchilla, que ha acoplado a su brazo derecho. Gracias al descubrimiento, puede medirse codo con codo contra el campeón de un clan. Las armaduras se funden ante el extremo calor de la hoja; antes de aplicar el daño, el objetivo pierde tantos puntos de armadura como nivel del potencial hasta que ésta sea reparada.

FURIA BESTIAL
REQUISITOS: Primordial.
Los desafíos reavivan los instintos primarios del personaje, que se vuelve más salvaje cuanto más difícil sea el reto. En cada ronda de combate tras la primera, el personaje añade +1D a CUE+Fuerza y AGI+Movilidad. Puede añadir +1D por ronda una vez nivel del potencial.

HIJOS DEL CIELO
REQUISITOS: Nacido y criado en Dolor.
Los niños nacidos en Dolor crecen fascinados por los ornitópteros y viven con la esperanza de volar en uno de ellos algún día. Para prepararse, observan a las aves, saltan a los lagos desde los acantilados para aprender a moverse en el aire. En el momento en el que no toca el suelo, el Dolorense se siente como pez en el agua y recibe +1D por nivel del potencial para cada acción que realice en el aire.

ORCA
REQUISITOS: Clan Náutragos.
El náutrago se siente como pez en el agua, incluso a bajas temperaturas. Cada vez que luche en el agua, sus acciones reciben +1D por nivel del potencial

TRANCE CHAMÁNICO
REQUISITOS: Chamán.
El chamán realiza alguna clase de acto ritual, danza o cánticos. A continuación realiza una tirada de PSI+Fe. Los personajes con Fe deben defenderse con una tirada de Defensa Mental, con dificultad igual al número de éxitos del chamán más el nivel del potencial. Si fallan, considerarán al chamán como un hombre sagrado y su palabra no será puesta en duda.

LOCALIZAR PUNTO DÉBIL
El personaje es un luchador nato que instintivamente sabe dónde golpear para herir a su oponente de manera profunda y duradera. El personaje, una vez al día, recibe +1D4 de daño por nivel del potencial en un ataque físico o mental.

LOBO DE MAR

REQUISITOS: Ser propietario de una embarcación, AGI+Conducción 7.

A fuerza de haber tenido que aprender a navegar con tu propio barco, empiezas a entender cómo funciona esta máquina. Sabes cómo vira, cuándo acelerar y cuándo pisar el freno. Cada nivel del potencial reduce en una ronda el tiempo necesario para acelerar o frenar un nivel de velocidad. Es imposible bajar de una ronda por nivel.

LAS PAREDES TIENEN OÍDOS

REQUISITOS: PSI+Astucia 6, INS+Percepción 6.

El personaje está acostumbrado a escuchar conversaciones ajenas mientras simula estar haciendo otra cosa. Recibe +1D por cada nivel del potencial cuando trata de escuchar algo mientras finge estar a otra cosa.

BUSCADOR DE ARTE

REQUISITOS: Resistance.

El objetivo de la Resistance es reconstruir su país a través de la búsqueda de su pasado cultural. Los saqueadores de ruinas saben dónde encontrar información para descubrir nuevos lugares que saquear. Por cada nivel del potencial, el personaje añade +1D a Red cuando realiza una investigación para encontrar obras de arte.

DESTINO DEL ISAAQUITA

REQUISITOS: Isaaquita o superior.

El sentimiento de sacrificio de Isaac le honra. Con tal de proteger a los suyos, está listo para liderar tropas en el campo de batalla. Cuando comienza un combate, el isaaquita reza para que Jehammed le acompañe y guíe su espada hacia el corazón de sus enemigos. Al comienzo de cada ronda, el isaaquita puede lanzar PSI+Fe (6) para tener +1D en su iniciativa. La dificultad de esta tirada se reduce en 1 por cada nivel del potencial.

LLUVIA DE FLECHAS

REQUISITOS: Tirador nato 2, no funciona con armas de fuego.

El cazador se ha convertido en un luchador. Mientras que un arquero cualquiera lanza una fecha por disparo, eres capaz de disparar varias de uno solo. Si el personaje dispara una salva de flechas, aumenta el daño en 1 por cada flecha de la ráfaga,hasta un límite igual el nivel del potencial

CYBORG

El personaje ha sido gravemente herido y posteriormente tratado por algún grupo de spitalianos, cronistas o pálidos que utilizó un artefacto experimental de nivel tecnológico V. Ahora una de las partes de su cuerpo ha sido reemplazada por un aparato de bioingeniería. El implante es visible y provoca curiosidad en quien preste atención al mismo: una placa de circuitos en la cabeza, un ojo completamente negro, etc. Aumenta un atributo elegido en +1 por nivel del potencial.

LOBO ALFA

REQUISITOS: Autoridad 4.

El personaje no está acostumbrado a que lo desafíen. Cuando es necesario, sabe aplicar presión para conseguir lo que quiere. Si el personaje tiene éxito en una tirada de PSI+Dominación, la siguiente acción hacia ese objetivo tendrá +1D por nivel del potencial.

COMPAÑERO DE PENURIAS

REQUISITOS: CAR+Conducta 5.

Cuando no te queda nada es más fácil apegarte a todo lo que pueda venir. El chatarrero tiene facilidad para ser aceptado como uno más en una nueva comunidad. El personaje gana +1D por nivel del potencial en tiradas de CAR+Arte y CAR+Conducta cuando se utilizan para congeniar con una comunidad pobre.

COMPENSACIÓN

REQUISITOS: Fusil Maravilla.

Un análisis rápido e instintivo de las condiciones de disparo permite compensar el difícil apuntado y aumentar el alcance del fusil Maravilla. El alcance aumenta en 10 metros por nivel del potencial.

INMUNOEFICIENTE

El personaje desciende de una estirpe de supervivientes de epidemias y su cuerpo es más resistente a contraer enfermedades e infecciones. Recibe +1D por nivel del potencial a CUE + Resistencia al entrar en contacto con cualquier agente nocivo como venenos, enfermedades o esporas.

ABRAZO DE LA DAMA NEGRA

REQUISITOS: Clan Darmes.

Los Darmes son fríos, su piel es gélida, y sus músculos duros como una roca. Cuando luchan cuerpo a cuerpo se lanzan hacia sus enemigos con intención de propinarles un abrazo hasta que sus huesos se hagan pedazos. Reciben +1D por nivel del potencial en las tiradas de CUE+Pelea.

TIRADOR NATO

REQUISITOS: No funciona con armas de fuego.

Entrenado desde niño, el cazador es capaz de apuntar su arco o ballesta de forma certera en las condiciones más difíciles, en movimiento, con visibilidad reducida o incluso estando malherido. Al usar una de estas armas añade +1D por nivel del potencial a las tiradas de AGI+Proyectiles.

SECUACES

REQUISITOS: Autoridad 4 o Renombre 4.

Los personajes tienen fuertes conexiones con el mundo criminal: señores de la guerra, clanes locales, bandadas de apocalípticos, etc. Donde quiera que esté, el personaje encuentra a alguien que sabe de su reputación. Una vez por partida, el personaje puede hacer llamar a un número de secuaces igual al nivel del potencial.

ANTICUERPOS

REQUISITOS: Spitaliano,CUE+Resistencia 6.

El entrenamiento básico en el Apéndice no es cosa de débiles. Quienquiera que sobreviva durante todo ese tiempo puede estar seguro de tener una resistencia innata a las enfermedades más comunes. Combinado con un estricto plan de vacunación, el sistema inmunológico de los spitalianos se vuelve tremendamente eficaz.

Recibe +1D por nivel del potencial a las tiradas de CUE+Resistencia para resistir enfermedades. Además, el personaje puede ignorar un punto de daño a Ego o Trauma por nivel del potencial. Si está enfermo, el recupera 1 punto de Ego adicional por nivel del potencial.

NOÚMENO

REQUISITOS: Spitaliano, INT+Ciencia 8, INT+Ingeniería 5.

La formación de todo spitaliano conlleva un manejo básico del vocalizador del noúmeno. Algunos llegan a conseguir bastante habilidad con el aparato, pero un personaje con este potencial tiene talento natural. Debido a su capacidad de comprensión inmediata de los patrones de ondas y los matices de la llamada del éter, son esenciales para rastrear a psiconautas.

La experiencia con patrones de ondas psiconáuticas reduce la dificultad para utilizar el vocalizador del noúmeno en 1 por nivel del potencial. Un vasto conocimiento en la materia, adquirido a lo largo de horas de formación práctica y de estudio de los datos de misiones proporciona +1D las tiradas de INS+Percepción para analizar las ondas del noúmeno.

DESARMAR

REQUISITOS: Spitaliano (mín. Famulante), CUE+Cuerpo a cuerpo 8, INT+Medicina 7.

Si no quieres morir como un mosquito en mitad campo de batalla, tienes que conocer bien al enemigo. Los spitalianos con este potencial han adquirido cierta experiencia y táctica en combate a la hora de localizar los puntos débiles del objetivo.

Al luchar contra psiconautas, el personaje recibe, por nivel del potencial, +1E en CUE+Cuerpo a cuerpo y +1D a la defensa activa.

FE INQUEBRANTABLE

PRERREQUISITO: Fe 7.

Mientras la espada se dirige hacia el hombre desprevenido que está a tu lado, sientes una voz en lo más profundo de tu ser que te incita a recibir el golpe en su lugar. Rezas una oración rápida antes de salir a recibirlo.

El personaje puede hacer una tirada de PSI+Fe (dif. éxitos de la tirada de ataque del rival) con +1D por nivel del potencial. Si tiene éxito, para a ser el objetivo del ataque. Se puede elegir utilizar Defensa Pasiva o Activa. Solo puede activarse una vez por asalto.

ADULTERADOR

REQUISITOS: Spitaliano, INT+Ciencia 4, INT+Medicina 4, PSI+Astucia 5, agente adulterante.

La escasez es el pan de cada día de un spitaliano. Esto hace que muchos de ellos sepan cómo estirar las raciones, los medicamentos y otros suministros. Los más talentosos saben cómo hacer esto sin debilitar demasiado el efecto.

Para estirar cualquier dosis, el personaje tiene que lanzar una tirada combinada de INT+Ciencia y PSI+Astucia. La dificultad es igual al nivel de la sustancia -1 por nivel del potencial y menos el nivel del agente adulterante. Si tiene éxito, la cantidad de dosis aumenta en una cantidad igual al nivel del agente adulterante +1 por nivel del potencial. Por otro lado, el nivel de la sustancia disminuye en un nivel si el resultado de ambas tiradas no acumula 5DT. Si alguna de las tiradas falla, el nivel de la sustancia baja 1D niveles y se pierde la mitad de la cantidad.

EL LEGADO DE VASCO

REQUISITOS: Spitaliano, INT+Ciencia 8, INT+Leyendas 6, INT+Medicina 8, Red 4, Secretos 8.

Cualquier spitaliano conoce los rumores e historias circulan en torno al legendario Dr. Hérnez Vasco. Muchas de ellas son pura fantasía y se contradicen entre sí, pero unos pocos saben la verdad detrás del mito. Este personaje ha demostrado ser digno de ganarse la confianza de Petrova y llegar a conocer algunos de los secretos del Spital. El verdadero potencial de las investigaciones sobre el Elemental es enorme y, a todas luces, resulta bastante controvertido. No todos los spitalianos están listos para saberlo; no todavía.

Recibe +1D por nivel del potencial a las acciones relacionadas con localizar, combatir o interactuar con psiconautas o criaturas relacionadas con el Elemental. Aumenta los trasfondos Recursos y Secretos en 2.

INSTIGADOR ELEMENTAL

PRERREQUISITOS: Spitaliano (Epigenetista), INT+Medicina 6, INT+Ciencia 8.

El personaje ha estado investigando el Elemental en todas sus formas de manera casi religiosa durante años, hasta el punto que sus pensamientos han empezado a retorcerse como si fueran los extraños patrones fractales que observa al microscopio.

El personaje gana +1E por nivel del potencial cuando analiza flora y fauna relacionada con el Elemental, además de +1D por nivel del potencial cuando lucha contra criaturas infectadas por el mismo.

DIANA

REQUISITOS: AGI+Proyectiles 8D, fusil con mirilla.

Está instalado en su parapeto de francotirador. Lleva allí tumbado durante la última hora. La trayectoria de su objetivo lo hará vulnerable durante unos 10 segundos. Levantando su fusil, expulsa el aliento y relaja los músculos mientras se prepara para disparar. 30 segundos después, dispara. A decenas de metros, un hombre cae al suelo. Otra misión completada.

Al usar un arma con mirilla, si el personaje pasa 2 asaltos seguidos apuntando sin que le interrumpan, gana +3D a AGI+Proyectiles.

CARNICERO DE HONNERBURG

REQUISITOS: Primordial, Muerte de un ser querido.

Por nada del mundo quiere volver a experimentar la pérdida de alguien cercano. Explotará si uno de sus amigos está a punto de morir. Si uno de sus aliados sufre daño de trauma, la furia del personaje aterroriza a sus enemigos. Si los oponentes fallan una tirada de defensa mental (dif. 3 + nivel del potencial), sufren una penalización de -2D a todas las acciones relacionadas con el combate.

VISTA DE LINCE

REQUISITOS: INS+Percepción 8.

El personaje posee una extraordinaria vista de águila, no tiene problemas para distinguir con claridad objetos situados a mucha distancia. Recibe +1D por nivel del potencial a las tiradas de INS+Percepción relacionadas con la vista y la penalización por disparar a largas distancias disminuye en 1D por nivel del potencial.

A DOS MANOS

REQUISITOS: CUE+Cuerpo a cuerpo 6.

El personaje está entrenado para manejar dos armas de corta distancia simultáneamente con una precisión mortal. La penalización por combatir a dos manos disminuye en 1D por nivel del potencial.

FINTA

REQUISITOS: CUE+Cuerpo a cuerpo 8, AGI+Movilidad 6.

Un luchador con este potencial es capaz de engañar a su oponente mediante movimientos rápidos y complicados que le resultan confusos, para luego golpear de manera inesperada. Seguramente, el golpe será en alguna parte vulnerable del cuerpo del rival.

Al realizar un ataque, el personaje puede realizar la tirada de CUE+Cuerpo a cuerpo con -2D por nivel del potencial. Si tiene éxito en el ataque, éste ignora 1 punto de armadura por dado retenido si utilizó una Defensa Pasiva, o sufre una penalización de -1D por dado retenido su utilizó una Defensa Activa.

AS

REQUISITOS: AGI+Conducir 4.

El personaje es un maestro cuando se trata de peleas montado en un vehículo. En lugar de tener penalizaciones, gana +1E a las tiradas de AGI+Conducir y +1D a la primera acción del asalto por nivel del potencial.

INFILTRADOR

REQUISITOS: Fusible.

El Fusible ha planeado toda la operación, recuerda de memoria cada paso. Todas las precauciones han sido tomadas para la discreción del equipo y, una vez la operación haya empezado, nada la detendrá.

Antes de la operación, el Fusible obtiene +1D por nivel del potencial a todas las acciones que cubran los rastros del equipo. Una vez haya empezado, obtiene +1D por nivel del potencial para todas las acciones planeadas.

APNEA

REQUISITOS: CUE+Vigor 8.

El agua es su hábitat natural, una segunda piel para el personaje. Gracias a un intenso entrenamiento y mucha disciplina, es capaz de bucear a grandes profundidades durante largos períodos de tiempo, solo con la ayuda de sus pulmones. Recibe +1D por nivel del potencial a todas las acciones que realice bajo el agua. La cantidad de rondas que puede contener la respiración es igual a la puntuación de CUE+Vigor multiplicada por el nivel del potencial.

FIRME

REQUISITOS: CUE+Fuerza 10, CUE+Vigor 6, AGI+Movilidad 6.

El personajes capaz de convertirse en un objeto inamovible gracias a unos músculos tensos como cables de acero; nada puede hacerle perder el equilibrio.

Este potencial permite realizar una tirada de CUE+Fuerza (dif. 5 - nivel del potencial). Cada 2DT aumenta en 1 la dificultad de las tiradas para someter o desequilibrar al personaje. Además, el personaje puede hacer una presa a un enemigo con una tirada de CUE+Pelea (dif. 5 - nivel del potencial). Si tiene éxito, la víctima no puede moverse hasta que no supere una tirada de CUE+Fuerza o AGI+Movilidad (dif. igual a los DT de la tirada de presa).

DEDOS HÁBILES

El personaje tiene buena mano para las actividades que requieren precisión y control manual. Recibe +1D por nivel del potencial a las tiradas de AGI+Fabricar que involucren habilidad motriz fina y +1D por nivel del potencial a las de PSI+Engaño cuando involucren el uso de las manos.

RESISTENCIA A VENENOS

REQUISITOS: CUE+Fuerza 6, CUE+Resistencia 8.

Debido a la toma de pequeñas dosis de sustancias tóxicas de forma constante durante un largo período de tiempo, el cuerpo del personaje ha desarrollado una resistencia natural a venenos y otros compuestos tóxicos para el organismo.

Recibe +1D por nivel del potencial a las tiradas de CUE+Vigor para resistir el efecto de venenos y narcóticos. Una vez por día, una tirada exitosa de CUE+Resistencia le permite ignorar todas las penalizaciones por efectos de venenos o narcóticos durante 1 minuto por nivel del potencial.

FABRICANTE DE VENENOS

REQUISITOS: AGI+Fabricar 7, INT+Medicina 8.

Un fabricante de venenos es, en muchos sentidos, similar a una enciclopedia andante sobre plantas peligrosas y mortales, así como de animales de todo tipo y procedencia. Recibe +1D por nivel del potencial a las tiradas de INT+Medicina cuando se trate de elaborar o analizar venenos y narcóticos. Con una tirada combinada de INT+Medicina y AGI+Fabricar, ambas con +1D por nivel del Potencial (dif. igual al doble del nivel del veneno), el personaje puede aumentar el nivel del veneno en 1 por cada 4DT.

DADO A LA IMPROVISACIÓN

A menudo, las cosas que más necesitamos no están al alcance de la mano. Un personaje con este potencial tiene una mente dada a resolver problemas de forma creativa e imaginativa creativamente. Cada día, recibe +2D por nivel del potencial para poder añadir a cualquier tirada que escoja.

DEPORTE DE CONTACTO

REQUISITOS: CUE+Fuerza 6, CUE+Resistencia 7, CUE+Vigor 10, AGI+Movilidad 8.

Un luchador con este potencial ha recibido entrenamiento en un estilo de combate concreto y es capaz de aplicarlo de forma natural a su manera de pelear. Recibe, por nivel del potencial, +1D a su iniciativa y +1D a CUE+Cuerpo a cuerpo.

RATÓN DE BIBLIOTECA

REQUISITOS: INT 4.

La imperiosa necesidad de leer todo lo que caiga en las manos del personaje le ha proporcionado un importante conocimiento general sobre una amplia cantidad de temas. No importa si se trata de informes de misión, protocolos, libros de los antepasados, o un simple manual de instrucciones, todo lo que tenga letras es interesante. Recibe +1D por nivel del potencial en pruebas de INT. Puede utilizar esto tantas veces al día como sea su nivel del potencial.

MAESTRO DEL METAL

REQUISITOS: CUE+Fuerza 10, CUE+Vigor 10, AGI+Fabricar 12.

A lo largo de años de duro trabajo, práctica y experimentación, el herrero ha logrado dominar su oficio y elevarlo hasta la perfección. Cuando trabaja en algo que involucre metal, el personaje obtiene +1D y +1E por nivel del potencial en AGI+Fabricar.

MAQUINADOR

REQUISITOS: CAR+Liderazgo 8 o CAR+Seducción 8, CAR+Conducta 8 o CAR+Expresión 8, PSI+Astucia 10 or PSI+Engaño 10.

El maquinador juega con las personas como si fueran cartas. Susurra, insinúa, aparenta ser tu mejor amigo o te guía hacia sus propias metas. Recibe +1D por nivel del potencial a las tiradas de CAR+Cualquiera y PSI+Cualquiera que estén relacionadas con la manipulación o el engaño.

REFLEJOS DE COMBATE

REQUISITOS: AGI+Movilidad 8, PSI+Reacción 6.

El personaje posee unos reflejos extraordinarios en combate. En situaciones de peligro, siempre es la primera persona capaz de reaccionar. Durante la primera ronda recibe, por nivel del potencial, +1DT a su iniciativa y +1 a su Defensa Pasiva.

LENGUAJE CORPORAL

REQUISITOS: INS+Empatía 8, INS+Percepción 8.

La gente cuenta mucho sobre sí misma sin necesidad de decir una palabra. Un personaje con este potencial es capaz de leer las acciones y movimientos de alguien como si fuera un libro abierto. Recibe +1D por nivel del potencial a las tiradas CAR+Cualquiera que tengan que ver con descifrar el lenguaje no verbal. Además, reciben +1D por nivel del potencial a INS+Doma e INS+Empatía.

BESTIA DE CARGA

REQUISITOS: CUE+Fuerza 6, CUE+Vigor 10.

Si no puedes cargar con tus trastos, no llegarás demasiado lejos. Un personaje con este potencial es capaz de llevar encima gran cantidad de peso durante más tiempo que los demás. Las penalizaciones por impedimenta se reducen en -1D por nivel del potencial. Una tirada combinada de CUE+Fuerza y CUE+Vigor (dif. igual al exceso de impedimenta total) le permite, además, doblar la cantidad máxima de impedimenta durante 1D+nivel del potencial rondas.

VISIÓN NOCTURNA

Los ojos del personaje están acostumbrados a la oscuridad; hasta la más mínima fuente de luz es suficiente para poder orientarse. La penalización por oscuridad se reduce en 1D por nivel del potencial.

TOPO

El mundo posterior al Escatón del sombrío y duro. El peligro siempre está al acecho a la vuelta de la esquina. Un personaje con este potencial se esconde cuando siente que su vida corre peligro, y se mantiene oculto hasta que el peligro haya pasado.

Recibe +1D por nivel del potencial a AGI+Sigilo cuando sienta que su vida está en peligro y busque un lugar donde esconderse. Además, recibe +1D por nivel del potencial a las tiradas de INS+Orientación e INS+Percepción que involucren buscar refugio, ruta de escape o escondite.

PARÁSITO

REQUISITOS: CAR+Conducta 8, CAR+Expresión 8, PSI+Astucia 10 o PSI+Engaño 10.

¿Por qué pasar tomarse tantas molestias cuando puedes hacer que alguien lo haga por ti? Cuando haya localizado a su objetivo, se aprovechará de todo lo que pueda ofrecerle para su propio beneficio. Cada vez que quiera sacar partido de alguien, el personaje debe realizar una tirada enfrentada de PSI+Astucia o PSI+Engaño y CAR+Conducta contra la de CAR+Conducta e INS+Empatía de su objetivo. Si tiene éxito, añade las puntuaciones de Trasfondos de su objetivo a las suyas propias. Si falla, pierde de manera permanente 1 punto de Renombre y 1 punto de su trasfondo más alto durante una temporada de entre uno y tres meses.

TECNÓFILO

REQUISITOS: Pertenecer a un colectivo con acceso a tecnología, INT+Artefactos 4.

Manejar artefactos y chatarra ocupa una porción importante de la rutina diaria del personaje, hasta tal punto que se han convertido en aquello que más quiere en su día a día. ¿Y qué no arriesgarías por tus seres más queridos? Un personaje con este potencial ignora la penalización de 1 punto de Trauma por nivel del potencial durante 1D horas si el equipo tecnológico de su colectivo corre riesgo o está en peligro. El efecto se agota cuando el peligro desaparece o pasa suficiente tiempo.

CARNE PRIETA

REQUISITOS: CUE+Resistencia 8, CUE+Atletismo 6 o AGI+Movilidad 6 .

Los personajes con este potencial son muy conscientes de las señales de su cuerpo y saben a la perfección cómo interpretarlas. Con el ejercicio adecuado y la dieta correcta, el cuerpo funciona como una maquinaria bien engrasada y lleva el metabolismo a su cénit.

Recibe +1D por nivel del potencial a una tirada de INT+Concentración o INS+Primordial (dif. igual a la suma del número de heridas superficiales y trauma). Si tiene éxito, recupera 1 punto de herida superficial adicional por nivel del potencial. Puede repetir esta tirada una vez cada dos días.

AMANTE DE LOS ANIMALES

REQUISITOS: CAR+Conducta 8, CAR+Empatía 8

Quizás por su olor natural o su lenguaje no verbal, el personaje suele calmar a los animales al acercarse a ellos. De manera intuitiva, sabe cómo tratar con bestias y criaturas. Recibe +1E por nivel del potencial a las tiradas de CAR+Cualquiera e INS+Cualquiera que tengan que ver con interactuar o predecir el comportamiento de los animales.

TELARAÑA

REQUISITOS: CAR 3, INT 3, Red 3, Secretos 3.

La araña siempre permanece oculta en la sombra, moviendo los hilos de su vasta red de informadores, dispuestos a proporcionarle cualquier secreto, rumor o noticia que sean capaces de descubrir.

Cuando intenta obtener información o escuchar rumores recibe +1D por nivel del potencial, además de su puntuación en Red y Secretos, a las tiradas de INT+Leyendas. Si consigue información sobre su objetivo, cada 3DT en la tirada de INT+Leyendas se traducen en +1D para las futuras tiradas de CAR+Negociación, PSI+Dominación y PSI+Engaño.

PISTOLERO

REQUISITOS: AGI+Movilidad 10, AGI+Proyectiles 10, PSI+Reacción 10.

Cualquiera puede manejar una pistola, pero hace falta mucha habilidad para manejar dos al mismo tiempo. La letal puntería de sus armas y su extraña agilidad inspira miedo en sus rivales. La penalización por usar dos pistolas a la vez disminuye en 1D por nivel del potencial. Recibe +1D por nivel del potencial a AGI+Proyectiles si se ha desplazado de posición entre un disparo y otro, pero incrementa la penalización por movimiento en -1D por nivel del potencial.

CINTURÓN DE GRASA

REQUISITOS: CUE 4.

Los luchadores y gladiadores saben que una buena capa de grasa puede proteger tanto o más que unos músculos tonificados. La protección natural del cuerpo aumenta en 1 punto por nivel del potencial, lo que se traduce en haber ganado unos 30 kilos de peso no magro. Esta bonificación desaparece si el personaje pierde esa cantidad de peso.

VENTRÍLOCUO

REQUISITOS: CAR+Arte 10, INS 3, INS+Percepción 8.

El personaje tiene un oído fino a la hora de distinguir los diferentes sonidos que emiten los animales. A través de práctica y observación, incluso los sonidos más complejos pueden ser imitados de forma correcta. Recibe +1D por nivel del potencial cada vez que intente imitar un ruido animal.



CAPÍTULO 2

LA ARMERÍA

ALIMENTOS Y SERVICIOS

EFECTOS

CONSERVA DE LARGA DURACIÓN
Bien protegido de la luz y el calor, estos alimentos pueden mantenerse en buenas condiciones durante mucho tiempo. Ideal para viajes largos.

DE LUJO
Si te ven comprando comida de lujo impresionarás a las personas que lo presencien. Aunque claro, también puedes atraer compañías indeseadas.

NUTRITIVA
Esta ración resulta ser muy nutritiva, lo que permite al personaje saltarse una comida sin repercusiones negativas.

PLATO CALIENTE
Es mejor no aventurarse por el frío del norte de Polen sin haber tenido antes una comida caliente. Recupera +1D de puntos de Ego al ingerirlos como manera de combatir el frío.

TÓXICA
"¿En qué estabas pensando para comerte eso?". Estas comidas pueden desencadenar molestias intestinales, dolores de estómago... y esperemos que eso sea todo. Tras ingerir la comida, si falla la tirada de CUE + Vigor (dificultad igual a la toxicidad del plato) el personaje cae enfermo. La gravedad varía según la comida en cuestión.

COMIDAS Y BEBIDAS

Nombre	Precio	Descripción	Cualidades
Desayuno	3-7	Cuenco de avena/ puré de tubérculos con trozos de remolacha y una taza de té/agua	
Almuerzo	5-20	Plato de estofado con algunos trozos de carne grasa, un mendrugo de pan y una jarra de agua	
Torta de avena	4	Torta de pan, básica y esencial	Nutritiva
Pincho de rata	5	Brocheta con trozos de rata asados	Tóxica (2)
Cecina	8-12	Carne seca de origen desconocido	Conserva de larga duración
Estofado de cucarachas	3	Plato de caldo con cucarachas cocidas	
Pan de ceniza	2	Al final del invierno las reservas de harina escasean y se añade serrín, cortezas o ceniza a la masa	
Pincho de cucarachas	3	Brocheta con una docena de cucarachas a la brasa	
Gato callejero	15	Probablemente un gato viejo, cocinado con verduras y un poco de alcohol	
El Justiciano	10	Trozo generoso de carne de procedencia desconocida pero bien cocinada y colocada entre dos rebanadas de pan duro. Plato regional.	Región: Protectorado
Fritura de insectos	7	Varios insectos fritos con salsa de alcohol servidos en una rebanada de pan	
Filete de gendo	30	Un generoso corte de carne de gendo fresca	De lujo
Lamprea a la brasa	20	Una o varias lampreas hechas a la brasa	Región: zonas marítimas o fluviales
Puré de cucarachas	4	Mezcla de patatas trituradas y cucarachas	
Pincho de topo	15	Trozos de topo cocinados en un asador	
Salteado de verduras	8	Hierbas fritas acompañadas de trozos de carne grasa	
Sandwich jehammedano	12	Pan de pita caliente relleno de verduras y queso de cabra	
Pizza	4-12	Pan sobre el que se ha untado una mezcla preparada con restos de comida	
Pizza húngara	10-15	Empanada rellena de verduras, queso y, en ocasiones, carne	
Tortilla	12	Mezcla horneada de patatas y huevos batidos	Nutritivo
Kashaya	5-10	Harina típica de Borca hecha a base de semillas de Kasha a la parrilla, mezclada al fuego con leche animal o vegetal	nutritivo, plato caliente
Sopa de sobras	2-8	Caldo a base de cualquier resto magro que se tenga a mano	
Torta de orgiástico	5	Hierbas y cebollas ralladas y fritas	
Guiso de gendo	25	Cortes finos de gendo cocinadas en una olla con patatas, verduras y caldo	Nutritivo, plato caliente
Queso de cabra	15	Delicioso queso	
Croquetas	7	Patatas trituradas y mezcladas con carne picada. Luego la mezcla se recubre de pan rallado y se fríe	
Nomis	5-10	Repollo picado mezclado con harina y huevo que forma una masa y se cocina en una placa de acero caliente. Se le puede incorporar cualquier cosa: carne, verduras, etc. Cada persona tiene su propia receta para la salsa que recubre los nomis	
Salchicha	6-10	Coge un animal y quítale todas las partes buenas. Lo demás trocéalo y envuélvelo en el estómago del animal. Cocinar en agua hirviendo	
Tarta	5-40	Muchas variedades: verdura, carne, frutas, etc	Variable
Tarro de miel	10-15	Pequeño bote de miel, incluye panal y quizás alguna abeja	
Caramelo de cucaracha	3	Cucaracha asada con recubrimiento de azúcar de remolacha	

TARIFAS DE PEAJE EN LA FORTALEZA ALPINA

- **Viajeros comunes sin prioridad: turistas, aventureros, vagabundos, peregrinos, comerciantes sin mercancías, etc:** Dependiendo del número de viajeros y de la benevolencia del hellvético: entre 25 y 200 LC por persona, animal o vehículo.

- **Diplomáticos: emisarios, negociadores, jueces itinerantes, mensajeros, etc.:** Dependiendo de la relación con el hellvético y el propósito del viaje: entre 0 y 200 LC por persona, animal o vehículo.

- **Comerciantes con bienes de interés para Hellvética:** Entre 0 y 50 LC por persona, a cambio dar prioridad de compra al hellvético sobre la mercancía transportada.

- **Comerciantes con productos de poca utilidad para Hellvética o que no tienen intención de concederles la prioridad de venta:** Entre 0 y 50 LC por persona, animal y vehículo, más una comisión extra de entre el 5% y el 10% del valor estimado de las mercancías transportadas.

- **Viajeros de origen dudoso o con intenciones poco claras: anabaptistas de camino al frente o africanos en un "viaje de compras exóticas":** Dependiendo de la posición política del viajero y del estado del hellvético, entre 0 y 300 LC por persona, animal o vehículo, o la prohibición de paso.

- **Cualquier clase de trato de preferencia como cruzar rápidamente los controles de la aduana o avanzar en la cola:** Comisión extra de 50 LC por persona, animal o vehículo.

- **Solicitud de escolta y protección para atravesar cruzar zonas peligrosas, incluyendo el Golpe del Segador:** Comisión extra de 100 LC por persona, animal o vehículo.

- **Contrabando:** Si un contrabandista es capturado, debe pagar una multa del 25% del valor de los bienes incautados. Si no puede pagar, la mercancía le es confiscada.

ARMAS Y ARMADURAS

ARMAS DE CUERPO A CUERPO

BATE DE LLAMAS

Cuando estás planeando pasar las próximas dos semanas entre ruinas con el objetivo de traer de vuelta tantos tesoros como puedas, es mejor que viajes ligero. Lo mejor para ello es compactar varias herramientas en una sola. En eso mismo consiste el bate de llamas, seguramente inventado por un chatarrero con mucha maña. Se trata de un cuenco de metal perforado múltiples veces y montado sobre un mástil. El bol se llena de material inflamable y permite al usuario calentarse, defenderse y asustar a los gendos salvajes. Obviamente, este arma es enteramente personalizable con, digamos, una palanca al final del mástil o clavos soldados al bol de metal. ¡Todo lo que se te ocurra es posible!

ESPECIALIDAD: El bate de llamas ofrece una protección decente para el fuego que porta. Es sencillo de transportar y de utilizar para mantener una hoguera (+2D a INS+Supervivencia para encender un fuego). Si el oponente lleva armadura ligera (2 o menos), es posible infligir quemaduras considerables (2DT). Se recarga con carbón, turba, estiércol o cualquier otro material combustible.

ESCLAVIZADOR

Una larga vara de madera rematada por un círculo de hierro abierto al final y con púas orientadas hacia el centro. Con este artefacto una persona puede atrapar a una víctima del cuello y controlarla con facilidad.

ESPECIALIDAD: El usuario puede elegir entre golpear con su arma, en cuyo caso se toma como un ataque normal. Por otro lado, puede intentar atrapar el cuello del oponente. Esa tirada se realiza con -2D e inflige la mitad del daño pero gana la cualidad Enredadora (4). Cada intento de liberarse causa 1D3 de daño a la víctima.

FLAMBERGE

Transmitido de un campeón a otro durante generaciones, el flamberge es algo sagrado para los clanes. Esta arma se asemeja a un machete largo y consiste en una cuchilla atravesada por cables metálicos y un mango hueco que contiene un E-Cubo con una palanca de bombeo. Cuando se presiona la palanca, la hoja se calienta al rojo vivo al cabo de de unos pocos segundos. La aleación utilizada para hacer la cuchilla debe ser excepcional dado que el filo nunca se ha deformado. Una vez calentada, los golpes de este arma son devastadores dado que pueden prender en llamas al objetivo.

ESPECIALIDAD: El flamberge, al ser activado, comienza a calentar la cuchilla. Después de 30 segundos, esta estará al rojo vivo y ganará la cualidad Incendiaria. El E-Cubo en su interior puede mantener funcionando el mecanismo antes de descargarse por completo durante 5 minutos, que no tienen por qué ser consecutivos.

MAZA DE FIERA

Arma del clan Salvajes. Una maza atravesada por numerosos clavos, mal equilibrada pero causa ataques devastadores. Adornada con numerosos trofeos de las batallas acumuladas por cada Fiera.

GARRAS DE HUESO

Arma del clan Salvajes. Tres largos y afilados huesos unidos a un guante de cuero. Los miembros de este clan los utilizan para tener las manos libres al escalar o nadar, y para poder atacar a sus enemigos sin tener que pararse desenvainar ningún arma. Esta arma se utiliza con CUE+Pelea.

HACHA DEL FEROZ

Arma del clan Salvajes. Solo existe una, que los Feroces han ido transmitiendo de generación en generación. Se trata de una gran hacha de madera robusta cuya hoja está hecha de multitud de trozos de vidrio, piedras talladas y alambre de espino. El mango está pirograbado con las hazañas que el arma ha presenciado a lo largo de sucesivas batallas. Adornado con numerosos mechones de pelo: cada Feroz sigue la tradición de agregar una parte de su cabello al arma.

ESPECIALIDAD: El daño infligido en la piel expuesta es devastador. Contra un enemigo sin protección o tras un golpe exitoso que haya dejado expuesta una parte del cuerpo, esta arma gana la cualidad Fatal (2).

ABRECRÁNEOS

Arma del clan Salvajes. Esta corta maza de madera tiene pesada bola de metal en un extremo. Las Bestias lo utilizan a diario como herramienta, sobre todo como martillo. En buenas manos, el abrecráneos puede ser formidable; con un golpe preciso fácilmente capaz de romper un hueso.

ESPECIALIDAD: Cada Bestia pasa el tiempo suficiente con su abrecráneos como para poder manejarlo a la perfección. Una Bestia gana +1D a sus ataques cuando empuña su abrecráneos. Si un golpe dirigido a la cabeza acierta, esta arma gana la cualidad Aturdidora (F/3). También puede ser lanzado; en tal caso la tirada se realiza con -2D y el daño es de 2+F/3.

CUCHILLO PLEGABLE DE CULTERINI

Arma del clan Culterini. Ofrecido a todos los miembros jóvenes del clan, está fabricado por completo en acero resistente y de color oscuro. La hoja puede plegarse y guardarse dentro de la empuñadura, lo que reduce bastante el tamaño y permite que pase relativamente desapercibido. Un miembro del clan puede, con entrenamiento, aprender a abrirlo de nuevo con un simple giro de pulgar.

LANZA TÉRMICA

Mediante oxígeno altamente presurizado, las lanzas térmicas sirven para fundir y cortar el acero, aunque esto no significa que el arma no funcione también contra humanos. Sin embargo, el usuario debe tener muy claro lo que conlleva utilizarla, ya que es una herramienta voluminosa y peligrosa debido a que cualquier depósito de combustible puede prenderse y explotar, matando en el proceso a su desafortunado dueño. La lanza puede funcionar sin descanso durante un máximo de una hora.

ESPADA MOTOSIERRA "BLUTBAD"

Cuando la Compañia Carbonari comenzó a extenderse inició una exhaustiva búsqueda de armamento de calidad. Varios contactos entre los chatarreros, algunos cronistas sobornados o expertos armeros y listo, un arma terrorífica acaba de nacer. Este artefacto es peligroso incluso en manos de un matón de tres al cuarto, pues las heridas y desgarros que la Blutbad hace son difíciles de curar incluso con la ayuda de los Spitalianos. Un rugido de esta espada en marcha puede hacer temblar al Cucaracha más salvaje.

ESPECIALIDAD: En tiempos antes del Escatón, una espada motosierra funcionaba con pequeñas baterías avanzada compactas, permitiendo funcionar durante horas sin detenerse. Ahora, con la caída de aquella civilización, hay que usar toda la imaginación, y recursos como algún E-Cubo, para hacer que este mecanismo funcione unas cuantas horas. Una tirada de INT+Ingeniería (4) permite puede cargar esta arma durante 1+DT minutos, siempre que tenga un E-Cubo cargado y conectado.

ARMAS DE CUERPO A CUERPO

(CUE + ARMAS DE CUERPO A CUERPO)

Nombre	Manejo	Distancia	Daño	Cualidades	Imp.	NT	Ens.	Precio	Recursos	Colectivo
Abrecráneos	-	1	2+F/2	Contundente, Especial	2	I	1	200	1	Clanes
Bate de llamas	-1D	1	4+F/3	Especial	2	III	4	400		Chatarreros
Cuchillo plegable de Culterini	+1D	1	2+F/3	Camuflaje (2E), Operatividad Óptima (2DT)	-	III	1	400		Clanes
Esclavizador	0/-2D	2	3+F/3	Especial	3	II	2	500		
Flamberge		1	6+F/3	Especial	2	V	2	300		Clanes
Garras de hueso		1	3+F/2	Operatividad Óptima (3DT)	1	I	1	100		Clanes
Hacha del Feroz	-2D	2	6+F/2	Desequilibrada (2DT), Estandarte (+1D), Especial	-	I			Único	Clanes
Maza de Fiera	-1D	1		Desequilibrada (1DT), Talismán (+1D)	2	I	1	400	2	Clanes
Lanza térmica	-2D	1	10	Especialidad (oxígeno), descontrolada (5)	3	III	2	800	3	
Espada motosierra "Blutbad"	-1D	1	7+F/3	Cortar (2DT, +1 daño), descontrolada (5)	3	IV	1	3000	3	

ARMAS DE FUEGO

CARBONIZADOR

Un arma bastante aparatosa, desarrollada gracias a los restos de un soplador de hojas. El resultado, sin embargo, es terriblemente efectivo: debajo del largo tubo que sirve de cañón hay un depósito lleno de carbones incandescentes. Requiere de un sistema mecánico alimentado por un motor de vapor que se lleva a la espalda y permite cargar parte del carbón en el cañón y dispararlo a altas velocidades mediante aire comprimido.

ESPECIALIDAD: Para funcionar, el depósito debe estar lleno de carbones incandescentes, por lo que no resulta muy práctica en caso de emboscada. Por otro lado, los carbones pueden mantener la temperatura en el arma durante unas horas.

ARMAS DE PROYECTILES

JABALINA

Arma del clan Salvajes. Una simple vara de madera endurecida al fuego, a veces con una piedra tallada en forma de punta atada a un extremo para mejorar la penetración. Los miembros del clan usan jabalinas durante sus ataques para derribar a los fugitivos o para proteger a sus propios hombres.

ESPECIAL: La jabalina también puede ser utilizada cuerpo a cuerpo, con las mismas características que una lanza si tiene una punta de piedra (si no, el daño se reduce a 3+F/3).

PROTECCIONES

PROTECCIONES DE OBRERO

Estas protecciones son prestadas a trabajadores en puestos de especial riesgo: minería, construcción, explotación de ruinas, etc. Consta de una serie de placas de metal unidas por correas de cuero que protegen la cabeza y las articulaciones, permitiendo movimiento cómodo todo el resto del cuerpo. Aun con todo, esta armadura no está adaptada para el combate, pues muchas partes vitales están expuestas.

CUERO DE SALVAJE

Armadura del clan Salvajes. Piel humana curtida adornada con plumas, pelaje y materiales vegetales. El conjunto está firmemente unido al usuario: además de brindar protección, le permite nadar sin que se desprendan trozos y, mientras esté cubierto de barro, su silueta es irreconocible. Muy útil para emboscadas.

ESPECIALIDAD: Si se cubre con barro o fango, la armadura gana la cualidad Camuflaje (2E)

ARMADURA DE HUESO

Armadura del clan Salvajes. Consiste en numerosos huesos firmemente unidos a una base de cuero humano curtido. No hay riesgo de que se desprendan al nadar, pero un golpe violento puede hacer que parte de la armadura se rompa.

ESPECIALIDAD: Cuando la armadura necesite ser reparada debido a la cualidad Inestable, no hay que utilizar chatarra sino huesos, tantos como sean necesarios para volver al valor de protección original.

ROPAJES DE BRAMÁN

Armadura del clan Salvajes. Este atuendo es una mezcla de pelaje, piel de caras humanas y cuernos y astas de animales; todo hecho para que el Bramán tenga un aspecto más imponente y aterrador de lo que realmente es. Gracias a esta vestimenta, solo es necesaria una mirada para entender que portador lleva consigo los espíritus de los antepasados del clan.

CASCO DE CARBONARI

Aunque los Carbonari no creen en dioses, sí que tienen algunas supersticiones. Por ejemplo, los mercenarios suelen dibujar cráneos y esqueletos en sus cascos, con la creencia de que les hará parecer hombres muertos ante la Parca y poder escapar así de la muerte durante una batalla.

ESPECIALIDAD: Con un cráneo o esqueleto pintado en su casco un Carbonari no teme a la muerte. Reciben +1D a las tiradas de PSI+Fe/Voluntad.

ARMADURA DE CAPARAZÓN

En los tiempos previos al Escatón, la armadura de caparazón era utilizada por los oficiales del ejército. Hecha de placas de armaplás y cerámica, resultaba bastante pesada y difícil de manejar. Por otro lado, proporcionaba protección contra casi cualquier arma conocida en el siglo XXI. Ahora, 500 años después, con la producción en serie de equipo militar cesada para siempre, una armadura de caparazón solo puede ser llevada por los más afortunados que la han desenterrado o heredado de sus ancestros.

ESPECIALIDAD: La reparación de esta armadura requiere materias primas que no se pueden encontrar fácilmente en un mundo en ruinas. Es necesaria una tirada de INT+Ingeniería (6); cada DT recupera en 1 el valor de protección de la armadura.

ARMAS PESADAS

(AGI + ARMAS DE PROYECTILES)

Nombre	Calibre	Manejo	Distancia	Daño	Cargas	Cualidades	Imp.	NT	Ens.	Precio	Recursos	Colectivo
Carbonizador	Carbones, gásol	-2D	5-20	10	3	Dispersión, Incendiaria (2DT)	4	IV	2	200		

ARMAS DE PROYECTILES

(AGI + ARMAS DE PROYECTILES)

Nombre	Calibre	Manejo	Distancia	Daño	Cargas	Cualidades	Imp.	NT	Ens.	Precio	Recursos	Colectivo
Jabalina		-	5-20	2+F/2	1		2	I	1	40		Clanes

PROTECCIONES

Nombre	Valor de la protección	Cualidades	Imp.	NT	Ens.	Precio	Recursos	Colectivo
Armadura de caparazón	5	Masiva (5), A prueba de balas (7)	4	IV	1	6500	4	
Armadura de Hueso	4	Inestable (7)	4	I	2	700	3	Clanes
Casco de Carbonari	2	Masiva (2), Talismán (+1D)	1	III	2	500	2	Clanes
Cuero de Salvaje	1	Especial	1	I	3	500	1	Clanes
Protecciones de obrero	2		2	II	2	200	3	
Ropajes de Bramán	2	Aterradora (4)	2	I	1	1000	4	Clanes

MODIFICACIONES A LAS ARMAS

ARMAS DE CUERPO A CUERPO

Nombre	Efecto	Detalles	NT	Ens.	Precio
Cápsula de veneno	Envenena al objetivo. Tiene una capacidad de tres dosis de antes de necesitar rellenarse de nuevo.	Dispositivo metálico lleno de veneno a presión que puede ser rociado sobre el arma gracias a un gatillo.	IV	1	1000
Cápsula de gásol	Inflige +4 puntos de daño durante un turno debido al fuego que cubre la hoja. Tiene una capacidad de dos dosis antes de necesitar rellenarse de nuevo.	Dispositivo metálico lleno de gásol a presión que puede ser rociado y prendido sobre el arma gracias a un gatillo.	IV	1	1500
Desgarradora	Cada herida hace sangrar al objetivo, causándole un punto de daño adicional por ronda. El daño se acumula con sucesivos ataques.	Hojas con bordes dentados, estas armas causan heridas terribles que hacen que la víctima pierda sangre a un ritmo alarmante.	II	2	800

ARMAS DE FUEGO

Nombre	Efecto	Detalles	NT	Ens.	Precio
Mira térmica	+2E a INS+Percepción cuando trate de localizar un objetivo en la oscuridad, +2D a AGI+Proyectiles al disparar en la oscuridad	Permite al usuario localizar a su objetivo en la oscuridad debido al calor que emite su cuerpo	IV	1	10000
Silenciador	+2 a la dificultad para encontrar al tirador, daño -1	Un simple silenciador que reduce la velocidad de la bala a cambio de amortiguar el sonido del disparo	III	1	400
Culata reforzada	+1D a AGI+Proyectiles	Culata reforzada que mejora el retroceso del arma al disparar	III	1	300
Purificador	Impedimenta +1, lanzallamas de un solo uso (Daño 8, Incendiaria) que debe ser recargado tras usarlo.	Un dispositivo alojado bajo el cañón del arma diseñado para ser utilizado como lanzallamas de una sola ráfaga. Útil en situaciones desesperadas	IV	1	900

ARMAS PESADAS

Nombre	Efecto	Detalles	NT	Ens.	Precio
Armazón de fibra de carbono	Daño +2, Impedimenta -1	Sustitución del armazón del arma original por una avanzada estructura de fibra de carbono	IV	3	700

ARMAS DE ENERGÍA MODERNAS

Nombre	Efecto	Detalles	NT	Ens.	Precio
Sobrecarga	+2 Daño, limita a la mitad la cantidad de energía disponible	Sobrecargando los E-Cubos es posible realizar disparos más potentes, al coste de conllevar el doble de gasto de energía	V	2	2500
Regulador de intensidad	Permite al usuario cambiar el daño del arma a Ego, con una penalización de -2 al daño	El arma puede realizar disparos menos potentes capaces de aturdir al objetivo	V	2	2000
Gatillo digital	El arma solo puede ser utilizada por el usuario registrado	Un sensor de huella digital actúa como gatillo del arma. Se necesita una tirada de INT+Artefactos (dif. 6) para desactivarlo	V	1	1500

MUNICIONES

Nombre	Efecto	Detalles	NT	Precio
Balas expansivas	Daño +2 en objetivos con protección 2 o inferior	Balas diseñadas para expandirse al impactar, provocando daños mayores	III	2 veces el precio de la munición normal de dicho calibre
Balas perforantes	Perforante (2), ignora la cualidad A prueba de balas	Balas con núcleo de acero diseñadas para atravesar todo tipo de protección.	IV	3 veces el precio de la munición normal de dicho calibre
Aliento de dragón	Inflige +4 puntos de daño y gana la cualidad Incendiaria	Solo aptas para calibre 12. Contienen fósforo que se prende al ser disparada.	V	3 veces el precio de la munición normal de dicho calibre

DROGAS

Este apartado añade un variado repertorio de drogas para Degenesis. La Quemazón es la única clase de droga descrita en los manuales, y por encima de cualquier otra, es considerada la droga más dura. Sin embargo, su uso implica tantas penalizaciones que a menudo no incita a los jugadores a consumir nada. Por tanto, aquí se presenta una lista de sustancias que los jugadores pueden utilizar para drogarse sin riesgo de hacer temblar un solo molusco. Aclarar antes de nada que los precios presentados en la tabla corresponden a la versión débil de la droga; una dosis de más potencia dobla los efectos, pero también triplica el precio.

COSTES DE CONSUMICIÓN

ADICCIÓN: Si el DJ lo considera necesario, puede pedir una tirada de PSI+Fe/Voluntad (dificultad según la droga) para evitar caer en la adicción. Si el personaje sucumbe deberá consumir regularmente dicha droga o sufrir síndrome de abstinencia.

Los efectos de la abstinencia se acumulan con cada período de tiempo sin consumo de drogas. Este período y el efecto pueden ser modificados por la droga en cuestión pero todas causan -2 puntos de Ego e imposibilidad de regenerar puntos de Ego sin consumir drogas. En cuanto vuelve a consumir la droga, los puntos de Ego perdidos se recuperan instantáneamente.

DESINTOXICACIÓN: Si el personaje ha pasado tres períodos completos sin probar la droga a la que es adicto, debe hacer una tirada de CUE+Vigor con dificultad al doble del nivel de la última dosis consumida. Si el personaje falla esta tirada, su adicción se hace más fuerte y, cuando esté en presencia de dicha droga, tiene problemas para concentrarse en dejar de pensar en el chute que tanto necesita (-2D a todas las acciones).

Si, por el contrario, tiene éxito en la tirada recobrará la capacidad de regenerar puntos de Ego. Tras otro periodo más sin consumir, puede repetir la tirada de CUE+Vigor con dificultad igual a la anterior. Si tiene éxito, habrá superado su adicción; si no, no ocurre nada y será necesario esperar otro periodo sin consumir para volver a intentarlo.

NELUMBO NUCIFERA

La Nelumbro es una droga que los anubianos utilizan en ocasiones para entrar en trance y poder acceder a recuerdos del pasado y destellos del futuro. Sin embargo, la sustancia psicotrópica de esta flor de loto de las regiones al sur del Cairo es peligrosa si no se maneja con cuidado. Se cree que la planta tiene diversas propiedades: la flor, al ser masticada, alivia los dolores de cabeza, pero no es nada en comparación a los efectos del liviano polvo marrón que se obtiene al aplastar los rizomas de la planta. Una simple inhalación proporciona un periodo de extrema euforia de un cuarto de hora. Tras eso, el agotamiento del subidón es muy repentino y suele causar episodios de paranoia aguda.

ESPECIALIDAD: Tras la inhalación, el DJ puede dar al jugador alguna pista en forma de visión. El personaje recibe un daño de 5 puntos de Ego y 2 puntos de trauma.

SOBREDOSIS: En caso de sobredosis, el usuario está en peligro de muerte. Se dice que algunas personas nunca se han recuperado del todo y su percepción del mundo se ha visto alterada de forma permanente.

FURIA

La Furia es una droga poco común que venden los apocalípticos y consiste en un líquido blanco opaco que el usuario se inyecta directamente en las venas. Una vez dentro, provoca una sensación de moderada euforia y extremada agresividad. Los músculos se tensan y el sujeto parece convertirse en una bestia de guerra. A pesar de los esfuerzos de los especialistas en drogas de los apocalípticos, el compuesto sigue siendo sumamente corrosivo y acaba por destruir el sistema circulatorio del usuario.

ESPECIALIDAD: Durante un minuto el personaje obtiene +1 de protección debido a la fuerte contracción muscular y +1DT a todas las tiradas de ataque. Al final de ese minuto recibe un daño de 3 puntos de Ego y 3 puntos de trauma.

SOBREDOSIS: En caso de sobredosis, el usuario está en peligro de muerte. La sangre se vuelve corrosiva dentro de las venas y arterias. Además del indescriptible dolor, si el personaje sobrevive, con seguridad tendrá lesiones internas en sus órganos y sistema nervioso.

K.O.

En una ocasión un chatarrero tuvo la descabellada idea de raspar la pintura de las paredes, fundir los restos en forma de varillas y quemarlo a fuego lento en una habitación cerrada. Esta práctica está relativamente extendida a pesar de la escasez de pintura en condiciones aceptables. Algunos chatarreros solitarios lo toman hasta que queman sus neuronas cuando están solos en las ruinas durante demasiado tiempo, mientras que quienes trabajan en grupo se reúnen para disfrutar del vínculo que esta droga crea. Se vende a escondidas de los apocalípticos, entre chatarreros. No hay mucha demanda así que, a pesar de la escasez, los precios no son demasiado altos.

ESPECIALIDAD: Tras unos 10 minutos de espasmos, permite unas 4 horas de disfrute y tranquilidad; -1D para cualquier acción agresiva y -1D a CAR+Negociación y a PSI+Engaño. Tomarlo en grupo crea una extraña conexión, que tendrán la impresión de que se conocen bien incluso después de que los efectos de la droga hayan desaparecido.

SOBREDOSIS: Alucinaciones sonoras, vómitos, mareos, vértigos, etc. La adicción le da a todo un aire bastante onírico.

ALCOHOL

Bebida. +1 punto de Ego temporal, -1D a PSI+Reacción cada tres dosis.

SOBREDOSIS: Movimientos descoordinados, visión borrosa, amnesia.

TABACO

Para fumar o mascar. +1D a INS+Empatía.

SOBREDOSIS: Náuseas, dolores de cabeza. A largo plazo: tos, cansancio prematuro, -1D a CUE+Resistencia y -1D a CAR+Seducción.

CANNABIS

Puede mezclarse con tabaco. +1D a CAR+Arte, +1D a PSI+Reacción, +1D a INS+Percepción y -1D a INT+Cualquiera.

SOBREDOSIS: Taquicardia, alucinaciones, ataques de pánico.

COCAÍNA

Aumenta la agresividad, +1D a PSI+Reacción, -1D a CAR + Cualquiera, elimina las penalizaciones por cansancio.

SOBREDOSIS: Alto riesgo de paro cardíaco, paranoia, ansiedad.

MORFINA

Es difícil cuantificar la dosis. Elimina la penalización de 1 punto de trauma por nivel de la droga, además de -1D a CUE+Cualquiera y 1D a PSI+Cualquiera. Un paciente con morfina es más fácil de operar: +1D a INT+Medicina para operaciones. Utilizada ampliamente por los spitalianos.

SOBREDOSIS: Estado letárgico, coma, incluso muerte.

PSICOSIS

Droga de combate utilizada en los reñideros. Aumenta la agresividad, la adrenalina fluye por las venas y los músculos se contraen con fuerza. Añade +1D en CUE+Cualquiera, y resta -1D en todas las demás tiradas.

SOBREDOSIS: Hemofilia, alucinaciones, psicosis, paro cardíaco.

OPIO

Produce euforia y experiencias extracorpóreas. -1D a todas las acciones. Los problemas y el estrés desaparecen mientras dura: los puntos de Ego perdidos se recuperan (1D por nivel de la droga). Producido por los spitalianos.

SOBREDOSIS: Confusión, dificultades respiratorias, alucinaciones, temblores.

COCA

Elimina la fatiga, el dolor y el hambre; la droga ideal para consumo diario. Elimina las penalizaciones por falta de sueño y falta de alimentos mientras dure el efecto. Utilizado ampliamente entre clanes.

SOBREDOSIS: Riesgo de paro cardíaca, respiración irregular.

TABLETAS

¿Qué mejor idea que tragarse un puñado de pastillas encontradas en unas ruinas cualquiera? A menudo es un actividad en grupo, para comprobar quién es el más valiente, o el más descerebrado. Tras ingerirlas, se lanza 1D6: un resultado de 6 aumenta en +1D un atributo, 4 y 5 la reduce en -1D, 2 y 3 en -2D. Si el resultado es 1 el personaje cae al suelo entre convulsiones y recibe un daño de 2 puntos de trauma. Los spitalianos pueden analizar las pastillas para indicar su efecto.

SOBREDOSIS: Desde daño orgánico irreversible, ceguera... incluso la muerte. Cualquier cosa puede suceder.

AÑICOS

Al menos ese es el nombre "oficial", pues cambia según el clan: Cuzo, Obrèd... pero siempre es igual. Se trata de una glándula venenosa en buen estado de algún animal local, que se hierve y luego se ingiere. Por lo general se usa para los rituales de iniciación y causa un daño de 3 puntos de trauma. Provoca una locura incontrolable que acompaña a un tremendo dolor, aunque las tiradas de CUE ignoran las penalizaciones por trauma. Puede tener otros efectos, según el animal.

SOBREDOSIS: Mortal, de forma muy dolorosa.

SEDANTE

Paquete de polvo que debe ser diluido en líquido. No funciona con una persona en pleno estado de activación (durante una pelea, por ejemplo). Utilizado ampliamente por los spitalianos para inducir un instantáneo estado de sopor en alguien.

SOBREDOSIS: Vómitos, coma, afecciones digestivas.

ANALGÉSICO

Píldoras que los spitalianos utilizan para dejar de sentir dolor en combate. Elimina cualquier penalizador por trauma, pero el jugador no sabrá cuántos puntos de salud le quedan a su personaje.

SOBREDOSIS: Letargo

RALENTÍ

Causa la impresión de que todo lo que se encuentre alrededor del usuario se mueve más lento. +1D a PSI+Reacción y -1D a CUE+Cualquiera. A menudo es utilizada por los apocalípticos para dar la sensación de que el dolor dura más tiempo.

SOBREDOSIS: Ausencias, torpeza de movimientos, daño cerebral que hace que la percepción se enlentezca durante un período muy prolongado de tiempo.

SOBRECARGA

Utilizado en los reñideros apocalípticos, en animales que van a combatir a continuación. Todo se vuelve extremadamente rápido. Las tiradas de ataques tienen +1D, mientras que cualquier otra tiene -2D. El usuario debe realizar tres tiradas de CUE+Vigor. Si no resulta exitoso en alguna, la acumulación de residuos en la sangre causa un daño de 2 punto de trauma por tirada fallida.

SOBREDOSIS: Salivación intensa, agresividad aumentada que hará luchar al consumidor hasta la extenuación.

ESTIMULANTE MENTAL

Parche dérmico utilizado por Preservistas en combate. Cada ataque causa +1 de daño. Además, añade +1D a CUE+Atletismo, +1D a INS+Percepción y +1D a INT+Concentración o INS+Primordial.

SOBREDOSIS: Dolor de cabeza, percepción hiperaguda, temblores, sensaciones alucinógenas varias, dolor al tacto, etc.

ESTIMULANTE

Píldoras que los spitalianos utilizan para aumentar la resistencia en combate y para mantenerse despiertos. El usuario puede permanecer despierto 6 horas más. +1D a CUE+Resistencia y -1D a INS+Cualquiera.

SOBREDOSIS: Fiebre, alucinaciones, pérdida de consciencia.

ESTEROIDES

Aumenta de forma artificial la masa muscular. +1D a CUE+Fue, +1D a CUE+Resistencia, -1D a AGI+Movilidad y -1D a CAR+Seducción.

SOBREDOSIS: Impotencia sexual, pérdida del cabello, hipertensión, dolor muscular permanente.

ENTUSIASMO

Droga recreativa, se vende en viales. Provoca euforia y aumenta el deseo sexual. +1D a CUE+Resistencia, +1D a CAR+Seducción, -1D a INT+Cualquiera y -1D a PSI+Reacción.

SOBREDOSIS: Depresión, apatía.

ÚLTIMA DOSIS

En este vial hay una potente mezcla de analgésicos y estimulantes. Debe inyectarse directamente en el corazón. Casi siempre es utilizado por una persona a las puertas de la muerte, buscando una despedida digna. La persona permanecerá viva una ronda más, ocurra lo que ocurra. A partir de ahí, recibirá un daño de 2 puntos de trauma por ronda hasta que no le quede ninguno. En ese momento, sufre un paro cardíaco. El efecto es +3D a CUE+Cualquiera, +2D a PSI+Reacción, -4D a todo lo demás. Es utilizado sobre todo por spitalianos, hellvéticos y azotadores.

SOBREDOSIS: Una sóla dosis ya es mortal. Utilizar más es inútil, excepto si se usa para llegar al paro cardíaco aún más rápido.

VEHÍCULOS

CAMIÓN BLINDADO

Este vehículo es enorme, lento y básicamente inútil en combate. Por otro lado, cuando un comandante necesita un transporte seguro para sus combatientes hasta el campo de batalla, es la mejor de las soluciones. En la parte de atrás del camión caben, espaciados, seis hombres armados hasta los dientes. Es posible transportar más, pero ralentizan al vehículo.

ESPECIALIDAD: Dentro de un camión blindado, cada jugador consigue +5E a CUE+Atletismo, incluso mientras se mueve por terreno irregular (colinas, bosques, páramos rocosos, etc). Si hay más de 6 personas en el vehículo, su velocidad máxima se reduce a 1.

DROGAS

Nombre	Consumo	Duración	Dificultad de adicción	Periodo de consumo (días)	Rareza	NT	Precio	Colectivo
K.O.	Inhalar	5 minutos	3	10	Raro	III	40	Chatarreros
Nelumbo Nucifera	Inhalar	4 horas	2	30	Raro	II	100	Anubianos
Alcohol	Bebida	4 horas	2	3		II	4	
Tabaco	Fumar/ mascar	5 minutos	5	1		II	2	
Cannabis	Fumar/ mascar	2 horas	3	4		II	15	
Opio	Fumar	4 horas	4	7	Muy rara	II	40	Spitalianos
Morfina	Inyectar	4 horas	2	7	Rara	III	60	Spitalianos
Coca	Mascar	3 horas	3	4		II	20	
Cocaína	Esnifar	2 horas	5	5		II	40	
Tabletas	Ingerir	1D6 horas	1	7		II	25	
Añicos	Ingerir	20 minutos	0	0		I	300 (como veneno)	
Psicosis	Inyectar	10 minutos	3	5	Rara	III	50	Apocalípticos
Ralentí	Inhalar	10 minutos	4	7		III	40	Apocalípticos
Sobrecarga	Inyectar	1 minuto	2	5	Muy rara	IV	80	Apocalípticos
Furia	Inyectar	1 minuto	2	10	Muy rara	V	200	Apocalípticos
Analgésicos	Ingerir	5 minutos	2	10		IV	100	Spitalianos
Estimulante	Ingerir	6 horas	3	5	Rara	IV	50	Spitalianos
Estimulante mental	Parche	1 hora	4	7	Muy rara	V	200	Spitalianos
Sedante	Disolución	4 horas	2	2		IV	30	Spitalianos
Esteroides	Ingerir	Permanente	5	1		III	30	
Entusiasmo	Ingerir	1 hora	4	5		III	30	
Última dosis	Inyectar en el corazón	Hasta morir	0	0	Muy rara	V	1500	

VEHÍCULOS

Nombre	Velocidad máxima	Aceleración	Frenado	Blindaje	Carrocería	Estructura	NT	Ens.	Precio	Recursos	Colectivo
Camión blindado	2	1	6	4	10	5	III	1	900	3	Chatarreros

MÓDULOS

IMÁN

Al traje se le han acoplado potentes bobinas electromagnéticas. Al activarlo, el cronista elige un número objetivos igual al nivel del módulo + DT. Deben estar en un rango de 10 m y sostener o portar un objeto metálico. Si fallan una tirada de AGI+Destreza (dif. Igual a los éxitos de la tirada de activación), dicho objeto salta de sus manos y no podrán utilizarlo durante una Ronda. Tras utilizarse, el módulo tarda 2 Rondas en enfriarse.

LARSEN

Los multiplicadores del cronista son capaces de emitir una onda de sonido que desgarra los oídos de cualquier persona desprotegida. Tras la activación, la comunicación verbal se interrumpe durante una Ronda. Además, los niveles de los potenciales de cada objetivo se reducen en el nivel de módulo durante una Ronda. Si se reduce a 0 o menos, el potencial pierde su efecto, o se cancela si estaba en marcha. Tras utilizarse, el módulo tarda 3 Rondas en enfriarse.

MODELIZADOR

El cronista ha integrado un dispositivo similar a una impresora 3D en las palmas de sus guantes. Puede utilizar este módulo para crear, reparar y sellar lo que necesite: requiere una tirada de acción combinada, primero la tirada de activación y luego una habilidad correspondiente, por lo general AGI+Destreza o AGI+Fabricar, y gana +1D por nivel del módulo. El gel plástico se puede utilizar 10 veces antes de requerir recargarlo en un nicho.

ESPINAS

Cuando se activa, este módulo eleva pequeñas y afiladas hojas retráctiles por todo el cuerpo del cronista. Gana a +1D por nivel de módulo a las tiradas de PSI+Dominación para aparentar ser peligroso. Además, las armas dañarán a todos en un rango de 1m: cualquiera en esta área al final de una Ronda recibe 1 de Daño por nivel de módulo (no ignora la protección). El módulo puede permanecer activado durante una escena completa antes necesitar enfriarse.

LUZ DE GAS

El traje libera un gas similar al neón al activarse, envolviendo al cronista en una nube de humo. Tras esto, destellos en patrones aleatorios que hacen brillar el humo con colores extraños y parpadeantes. Dota al usuario de un aspecto irreal y hace que su objetivo cuestione la veracidad de lo que tiene ante sus ojos. La Defensa Mental de la víctima se reduce en -1D por nivel de módulo, ya que baja la guardia ante la incredulidad de lo que está viendo. Solo se puede usar una vez al día por objetivo, y solo si el objetivo no tiene aliados a su lado.

PERSPECTIVA

Al activarse, las cámaras colocadas en los hombros del traje graban una escena con un ángulo de 360°. El nivel del módulo representa la calidad de imagen, y otorga +1D por nivel de módulo en tiradas relacionadas con encontrar pistas a posteriori. Además, si el traje está conectado a una Rejilla, un aliado con un dispositivo de monitorización puede ver el vídeo en directo y comunicarse con el cronista en tiempo real.

DICTÁFONO

Al activar este módulo, el cronista puede grabar sonido durante toda una escena. Es útil para tomar notas de un discurso o conversación sin ser escuchado ni visto, y también se puede usar para grabarse a sí mismo. Gana +1D por nivel de módulo en pruebas para hallar una pista en la grabación, así como en tiradas de interacción social donde repita ante una multitud una y otra vez alguna frase (por ejemplo, "Nada que ver aquí, continúe como si nada" repetido en bucle).

REJILLA

El cronista está conectado a una Rejilla, una red especial capaz de recibir y almacenar información personal. La frecuencia cardíaca y la localización de cada persona conectada a esta red es accesible a un cronista que lleve este módulo y supere la tirada de activación (gana +1D por nivel de módulo). Además, si un cronista equipado con una Rejilla activa otro módulo, esta información será accesible al resto de usuarios conectados: verán, por ejemplo, que su módulo de Freón ha sido utilizado, o podrán acceder a las grabaciones de su módulo Perspectiva.

ÓPTICO

Una compleja red de cables desde el traje del cronista hasta su máscara, culminando en un sofisticado par de lentes. El módulo de Óptica aumenta la visión, mostrando lecturas de todos los sensores del traje, otros complementos y tecnología instalada y algunos datos sobre el terreno ante los ojos del usuario. Activar el módulo requiere de una tirada de acción combinada; primero la tirada de activación y luego una de INS+Orientación o INS+Percepción. Si la tirada de Activación tiene éxito, gana +1D por nivel de módulo a la de INS+Orientación o INS+Percepción.

OP-AMP

El traje del cronista tiene un sistema eléctrico de respaldo, que funciona con un voltaje ligeramente inferior al del módulo de Fuente principal. Al conectar un pequeño par de electrodos a cualquier dispositivo eléctrico es capaz de descargarlo, dejarlo inerte y almacenar esa energía en uno de los módulos de su traje. Esta carga puede ser usada para alimentar cualquiera de sus módulos sin requerir el uso de su módulo fuente. Puede almacenar tantas cargas como sea el nivel del módulo. El OP-AMP no requiere alimentación del módulo fuente.

I/O

El traje del cronista contiene un sofisticado sistema de interfaz que le permite leer la información de los sistemas tecnológicos, y ayuda al usuario a entrar en ellos. Cuando se accede a un sistema informático u otro dispositivo similar, el módulo requiere una tirada de acción combinada; primero la tirada de activación y luego una de INT+Ciencia. Si la tirada de activación tiene éxito, gana +1D por nivel de módulo a la de INT+Ciencia.

MÓDULOS PARA TRAJES CRONISTAS

Nombre	Efecto	Imp.	NT	Precio	Recursos	Colectivo
Imán	Tantos objetivos como nivel del módulo + DT hacen una tirada de AGI+Destreza (dif. Igual a los éxitos de la tirada de activación) para poder mantener consigo sus objetos metálicos	1	V	3.000 x nivel	3	Cronistas
Larsen	Impide la comunicación verbal durante una ronda, y los niveles potenciales de los afectados pierden -1 nivel x nivel del módulo	1	IV	500 x nivel	2	Cronistas
Modelizador	AGI+Destreza o AGI+Fabricar +1D x nivel	1	V	4.000 x nivel	4	Cronistas
Espinas	PSI+Dominación +1D x nivel para aparentar ser peligroso. Daño 1 x nivel a cualquiera que esté a 1m a la redonda	1	V	3.000 x nivel	3	Cronistas
Luz de gas	La siguiente tirada de Defensa Mental del objetivo pierde -1D x nivel	1	IV	2.000 x nivel	2	Cronistas
Perspectiva	Toma una imagen de 360°, +1D x nivel para hallar pistas más tarde	1	V	3.000 x nivel	3	Cronistas
Dictáfono	PSI+Dominación Graba la voz del usuario o su entorno, +1D x nivel para hallar pistas más tarde y puede volver a reproducir lo grabado	1	IV	1.000 x nivel	2	Cronistas
Rejilla	Permite al traje conectarse a una red personal	1	V	2.500 x nivel	2	Cronistas
Óptico	INS+Orientación o INS+Percepción +1D x nivel	1	IV	1.500 x nivel	2	Cronistas
Op-Amp	Descarga y almacena una carga energética x nivel de otro aparato	1	V	3.500 x nivel	4	Cronistas
I/O	Conectado con otro aparato: INT+Ciencia +1D x nivel	1	V	3.000 x nivel	3	Cronistas

DISCOS SOLARES

INCENDIO

Cuando el usuario está cerca de un sistema eléctrico, este disco comienza a vibrar y, cuando se orienta de manera correcta, aumenta aún más la frecuencia de vibración. Con la colocación adecuada es capaz de hacer que los cables se sobrecalienten desde la distancia, lo que a veces incluso provoca un pequeño incendio. Requiere una tirada de INT+Artefactos y gana +1D por nivel de disco. La dificultad es distinta según el tipo de dispositivo electrónico objetivo (por ejemplo, dificultad 2 para cables eléctricos y dificultad 4 para el sistema de seguimiento de un Rastreador). Si la tirada tiene éxito, el dispositivo queda inutilizado, y si obtiene al menos 2DT, comienza a arder.

HOLO

Este disco debe ser colocado en el suelo, sin nada alrededor, para activarse. Al hacerlo, de él surgen cuerdas y filamentos de luz que forman una imagen de luz tridimensional a elección del pálido; gana +1D por nivel de disco a la tirada relacionada con la imagen elegida. El disco Holo es especialmente útil cuando se combina con otros discos: con un disco Entrelazamiento, proporciona la imagen en tiempo real del interlocutor, lo que permite utilizar todas las habilidades sociales sin penalización. Con un disco Orbital o Sonar, aumenta la calidad e información que proporciona un mapa, permitiendo al usuario ganar +1D por nivel en las tiradas de PSI+Astucia para estudiar el terreno.

REPLICADOR

Este disco necesita sintonizarse con una pantalla. Una vez conectado, es capaz de replicar lo que aparezca en la pantalla, e incluso modificar lo que ésta muestra. Una vez que el pálido está en un rango de 30m de la pantalla objetivo, la tirada de INT+Artefactos gana +1D por nivel de disco (dif. 3 para la mayoría de los monitores). Si la tirada tiene éxito, el disco muestra en tiempo lo que el objetivo. Con una tirada exitosa de PSI+Astucia, puede alterar lo que aparece en el monitor original. Es necesaria una tirada de INT+Concentración para que alguien se de cuenta del cambio (dif. Igual a los éxitos de la tirada de PSI+Astucia).

SONAR

Al colocar el disco en el suelo o contra una pared, es capaz de determinar el tamaño y la forma de la cavidad o estancia al otro lado; muy útil para trazar un mapa de un complejo enemigo o para explorar ruinas; gana +1D a INS+Percepción por nivel de disco y la dificultad viene determinada por el objetivo (por ejemplo, dificultad 2 para detectar una habitación al otro lado de la pared y dificultad 4 para localizar unas ruinas 20 metros bajo los pies del usuario). Tener éxito en la tirada sirve para detectar el tamaño aproximado de la habitación, y cada DT añade información adicional (obstáculos, ocupantes, etc).

INTERFAZ

Este enorme disco con una pantalla negra en una de sus caras, Interfaz permite a un pálido, con los comandos adecuados, acceder a sistemas de datos y dispositivos informáticos, y lo que muestra en pantalla organiza de manera intuitiva los pasos a seguir para entrar en un sistema. Gana +1D por nivel de disco a INT+Ciencia e INT+Ciencia cuando trate de hackear sistemas protegidos como los de cualquier nicho cronista.

CÉNIT

La cara superior del disco consiste en una protuberancia semiesférica salpicada de agujeros. Al presionar la boca sobre su centro, la voz del pálido suena amplificada y distorsionada, lo que resulta aún más aterrador en los oscuros túneles de los búnkeres. Cuando usa el disco Cénit para emitir sonidos, gana +1D a PSI+Dominación.

ECLIPSE

Un disco raro y poderoso disco que pocos pálidos han sido capaces de utilizar. La superficie del disco está cubierta por una capa que es más oscura que la oscuridad de los túneles en los que viven, pues absorbe toda la luz. Cuando se activa, la oscuridad se eleva desde el disco, creando un espacio que la luz no puede atravesar. El disco Eclipse crea una pequeña región donde la luz se bloquea, una titilante pared de oscuridad que forma una barrera. En su interior, todas las tiradas relacionadas con la visión reciben -1D por nivel de disco, sin que no se acumule con la oscuridad real. Los pálidos, así como otros con potenciales y habilidades para operar a oscuras pueden usarlos dentro del área de efecto del disco Eclipse.

ENTRELAZAMIENTO

Este disco siempre aparece en conjuntos de dos, un par de discos unidos entre sí que comparten número de serie. Cada disco permite la comunicación con su par, tanto a través de una pequeña pantalla de texto y teclado como de un rudimentario micrófono. Los discos pueden comunicarse a largas distancias y son lo suficientemente potentes como para ignorar la mayoría de métodos de interferencia u otras impedancias. Los discos se pueden comunicar a más de 10 km a nivel 1, 100 km a nivel 2 y unos 500 km a nivel 3.

COALESCENCIA

Este disco tiene ambas caras recubiertas con un material extraño, al mismo tiempo liso y áspero. Al deslizar los dedos por su superficie se notan los surcos, pero apenas ofrece resistencia a que se deslicen por este material; al menos hasta que se activa. Cuando el disco de Coalescencia se activa, cualquier cosa en contacto con una de sus caras queda fijada a ella con suma fuerza. Los pálidos suelen usarlos para anclar estructuras al suelo o para mantener puertas bloqueadas. Al activarse, cualquier cosa que toque una de sus caras queda adherido, lo que requiere una tirada de CUE+Fuerza (dif. 3+nivel de disco) para liberarse.

RETINA

Una de las caras de este disco tiene una lente transparente que sirve para grabar en vídeo cualquier cosa hacia la que apunte. El otro lado contiene una pequeña pantalla de visualización, que permite al usuario reproducir de nuevo la grabación para examinarla en busca de detalles. El disco Retina puede conectarse a un disco Holo, utilizándolo como pantalla holográfica donde visualizar la grabación Puede grabar un minuto de vídeo sin audio. A nivel 1, graba las principales características; tal vez se pueda determinar el colectivo de las personas en pantalla. A nivel 2, se pueden distinguir rasgos faciales o el texto de grandes letreros. A nivel 3, la calidad es lo suficientemente alta como para leer los labios de quien habla.

DISCOS SOLARES

Nombre	Efecto	Imp.	NT	Precio	Recursos	Colectivo
Incendio	INT+Artefactos +1D x nivel para provocar un cortocircuito	1	VI	30.000	5	Pálidos
Holo	Crea un holograma; +1D x nivel a las acciones que lo involucren	1	VI	25.000	4	Pálidos
Replicador	INT+Artefactos +1D x nivel para duplicar a distancia una pantalla; PSI+Astucia +1D x nivel para alterar lo que aparece en dicha pantalla	1	V	15.000	3	Pálidos
Sónar	INS+Percepción +1D x nivel para calcular el tamaño de una estancia	1	VI	20.000	4	Pálidos
Cénit	PSI+Dominación +1D x nivel en acciones relacionadas con la voz	1	V	12.000	3	Pálidos
Eclipse	Crea de oscuridad artificial: 10m de radio, -1D x nivel a toda acción	1	VI	40.000	5	Pálidos
Interfaz	Al hackear un sistema: INT+Ciencia o INT+Ingeniería +1D x nivel	1	V	16.000	3	Pálidos
Entrelazamiento	Permite la comunicación a distancia entre dos discos enlazados	1	V	14.000	3	Pálidos
Coalescencia	Adhiere algo a sus caras; CUE+Fuerza (dif. 3) para despegarlo	1	V	20.000	4	Pálidos
Retina	Grabación de vídeo durante un minuto; calidad según nivel	1	V	12.000	3	Pálidos

CAPÍTULO



INVENTARIO DE PERSONAJES

SEMILLAS DE PNJ

SPITALIANOS

FAMULANTE HÄRING: Siempre está pendiente del molusco que cuelga de su cinturón. Si nadie parece estar infestado de esporas, preguntará por información acerca de los léperos o aberrantes más cercanos: necesita matar a alguno de éstos para entrar a formar parte de los legendarios preservistas.

FAMULANTE RAPHAEL: Lleva puesta su máscara de gas para ocultar su ojo amoratado. En realidad es un gran púgil, y hará todo lo posible para provocar a un PJ hasta que responda a golpes.

FAMULANTE NADEL: Acaba de volver de una agotadora campaña en Franka. Solo quiere tranquilidad y puede que haga la vista gorda si alguien consume Quemazón en las inmediaciones (pero no si trafica con ella).

FAMULANTE PELTIER: Saca EX de contrabando de la farmacia del Spital y trata de vendérselo a cualquiera que tenga aspecto de estar infestado de esporas. Si rechazan su oferta, llamará a sus compañeros para que detengan al "supuesto" quemado.

FAMULANTE MORGENTALER: Lleva puesta la máscara de gas para ocultar su barba de tres días. Está bajo los efectos de un puñado de fármacos spitalianos y, si le es posible, utilizará su posición de poder para realizar una "inspección completa" a un PJ; preferiblemente uno que sea mujer.

FAMULANTE FREY: Inspeccionará a los PJ con meticulosidad. Si parecen heridos o infestados de esporas, les detallará la variedad de servicios que una spitaliana como ella puede ofrecerles. Si están sanos, mentirá sobre su diagnóstico e intentará venderles placebo.

FAMULANTE OLDENBERG: Se dedicará a lanzar miradas inquisitivas a los PJ. Está decidido a realizarles una revisión completa e incluso hará temblar su molusco para hacerlo.

FAMULANTE SCORZA: Adora su fusil fungicida. Lleva el cinturón cargado de cartuchos y los usará en cualquier situación que se presente: insecticida si ve un insecto, polvo de fuego para disuadir alborotadores, etc.

FAMULANTE MORILLA: La disciplina es primordial. Antes de dirigirse a él hay que declarar nombre, ocupación y motivo para entablar conversación. Si un PJ está en busca de alguien, es posible que lo haya visto o figure en sus registros.

FAMULANTE BARTELS: Es una doctora excelente. No soporta ver sufrir a otras personas y trata lesiones sin coste alguno. Si nadie parece herido, recordará a cada PJ que se cuide.

CRONISTAS

AGENTE UPDATER: Al entablar conversación con un PJ, anotará todo lo que diga. A continuación, irá corriendo al nicho más cercano para enviar su informe.

AGENTE INSERT: Se le da realmente mal interactuar socialmente con los demás, tartamudea y repite lo que su interlocutor dice. Se emociona si le ofrecen libros en papel.

AGENTE CONFIGURE: Le gusta que las cosas sigan en funcionamiento. No es extraño que aparezca de la nada para pedir a un PJ que arregle una de sus posesiones.

AGENTE ENABLE: Está muy ocupado tratando de hacer funcionar unos artefactos. Si el PJ no le parece interesante pero le ofrece un puñado de piezas de tecnología, resolverá lo que le soliciten tan rápido como pueda para volver al trabajo cuanto antes.

AGENTE SHELL: Responde a las preguntas de manera literal. Cuando se han solicitado de manera adecuada, ejecuta las solicitudes que recibe rápidamente.

AGENTE BOOLEAN: Para ella todo es blanco o negro. Si los PJ figuran como aliados del Clúster, hará todo lo que pueda para ayudarlos; de lo contrario. los ignorará o solo les pedirá artefactos para aumentar su reputación en el Clúster.

AGENTE SELECT: Tratará torpemente de seducir a uno de los PJ. Está aburrida de su rutina diaria y no sabe realmente cómo es amar a alguien.

AGENTE UNLINK: Permanece siempre en la oscuridad y habla con el menor número de palabras posible. En realidad, es demasiado tímido para su propio bien.

AGENTE HEADER: Es adicto a la Quemazón. Puede acceder a hacer un favor a un PJ a cambio de Quemazón, pero los registrará como enemigos del Clúster si intentan revelar su secreto a un spitaliano.

AGENTE OUTPUT: Sabe bastante acerca de qué se cuece en el lugar y, por el precio adecuado, responderá a todo lo que le pregunten los PJ.

AGENTE BASH: Aunque su trato con un PJ sea amistoso, no parará de soltar quejas y falsas acusaciones contra los africanos.

HELLVÉTICOS

SOLDADO HODLER: Ha sido castigado por razones disciplinarias y solo le queda una bala en su cargador. Está demasiado estresado por su situación y tratará de esconderlo tras una actitud de agresividad extrema para disuadir a potenciales alborotadores.

SOLDADO PROBST: Ha tenido un mal día y quiere pagarlo con algo o alguien. Un paso en falso y el PJ pasará las próximas horas en un intenso interrogatorio.

SOLDADO STREITLASS: Está trazando su plan para desertar del cuerpo y evitará todo problema hasta que llegue el momento. Es posible que se ofrezca a ayudar a los PJ.

SOLDADO VERDI: Tratará de mofarse de los PJ hasta sacarle de sus casillas para poder luchar contra ellos y poder saquearlos para comprar algo de Quemazón. Está infestado de esporas.

SOLDADO JONELI: Es una mala tiradora y no quiere que sus superiores lo sepan, por lo que hará todo lo posible para que la gente se mantenga tranquila: ser cortés en exceso, ofrecer tarifas muy asequibles, etc.

SOLDADO KÄNZIG: Quiere registrar cada bolsa y mochila de cada PJ para encontrar algún objeto ilegal como drogas o explosivos para así poder anotarse una detención e impresionar a sus superiores.

SOLDADO HAUSHEER: Ha matado a algunos contrabandistas hace poco y quiere vender ilegalmente sus armas a los viajeros para conseguir dinero rápido.

SOLDADO TEMPERLEY: Los spitalianos le han asignado arrestar a todo quemado. Si encuentra a alguien sospechoso, le pedirá que abra su camisa para que pueda comprobar si tiene estigma en su pecho.

SOLDADO BRETSHER: Quiere probar una dosis de Quemazón de cada cultura y está dispuesta a pagarle a los PJ una generosa recompensa si pueden encontrarlas y entregárselas.

SOLDADO MAROLF: Cansado de lidiar con las peleas de clanes en los caminos, está encantado de conocer a los PJ y tendrá una tono amigable con ellos.

JUECES

JUEZ URBANO LANDO: No tiene ningún sentido del peligro. Si un PJ trata de sacarlo a relucir, le responderá con una retahíla de insultos antes de ir directo a resolver el asunto por sí mismo.

JUEZ URBANO VOLKUS: Tiene una memoria perfecta para las caras, y puede reconocer a un criminal al instante. Aplasta a quien perturbe el orden en su ciudad, siempre tiene un caso entre manos y nunca perdona nada.

JUEZ URBANO MAJOR: Le encanta demostrar a los criminales que él es el más fuerte. Suele provocar a quien considera sospechoso, y si encuentra a una persona con las manos en la masa ésta recibirá una paliza brutal.

JUEZ URBANO MALTE: Es muy callada, pero siempre está ojo avizor. Acepta sobornos de los delincuentes locales para que haga la vista gorda. Si ve a los PJ, quizás trate de apretarles las tuercas para conseguir unas letras de cambio.

JUEZ URBANO WERNER: Es una excelente tiradora, más aún gracias al cañón modificado de su mosquete. Primero dispara y luego pregunta. Registra a todo el mundo y persigue a los sospechosos hasta tener una potencial excusa para disparar de nuevo.

JUEZ URBANO ROLAND: Su hija desapareció hace años, y ahora solo intenta que todo el mundo esté a salvo. Por su propio bien, intentará encerrar a cualquier a PJ con intenciones de traer violencia a su ciudad.

JUEZ URBANO EMMERICH: Siente que está abrumado por la cantidad de gente que acude a él para mediar en trivialidades. Aún así, cumple su trabajo sin rechistar y lo más rápido posible para poder ayudar a todos en la ciudad.

JUEZ URBANO THILUS: Pasa la mayor parte de su tiempo haciendo ejercicio, por lo que posee un físico extraordinario. Ningún ladrón puede huir de ella corriendo

JUEZ URBANO MOMBERT: Odia profundamente a los spitalianos. Escupe en cualquier lugar, ignora cualquier atisbo de Quemazón y se burla de todo famulante que ponga un pie en su territorio. Cualquiera que posea su mismo odio hacia los Spitalianos será su amigo.

JUEZ URBANO HARALD: Está en los últimos años de su vida, por lo que trata de actuar lo menos posible. No quiere problemas con las familias de su asentamiento, por lo que sus sentencias son muy benevolentes.

CLANES

KEPARR: Cuando los PJ se encuentren con él, estará destripando un pez mientras habla con ellos. Se sorbe los mocos constantemente y es un tanto grosero pero, si los PJ son suficientemente amables, les ofrecerá un plato de comida.

AEGRUS: Es uno de los miembros más fuertes de su clan. De alguna forma se siente intimidado por los PJ y tratará de impresionarlos con su fuerza para que al ataquen su clan.

MEDRA: Le encanta cantar y practicar con sus tambores, siempre intentando encontrar ritmos nuevos. Si un PJ le hace algún cumplido su música, le hablará sobre los alrededores.

ETROCO: Su prioridad es proteger a su clan. Tras examinar a los PJ les preguntará si realmente son dignos de confianza. Si la convencen de ello, les ayudará en lo que pidan.

JABORR: Es uno de los cazadores de su clan. No habla mucho y está constantemente afilando sus flechas. Conoce los alrededores como la palma de su mano y es un excelente guía si los PJ tienen alguna clase de joya con la que pagarle.

VELGA: Tiene fe ciega en el poder de los Espíritus. Habla de manera vaga y enigmática. Cuando interactúe con los PJ, comprobará si han ofendido a los ancestros o no y, si considera que son herejes, les escupirá e ignorará después de esto.

THAENN: Tiene miedo de los PJ. Reaccionará de manera exagerada y asustadiza ante lo que le digan pero, si logran tranquilizarla, puede llegar a serles muy útil.

GROF: Está en contra de todo lo que los colectivos representan y cree que sus miembros no son dignos de confianza. Mirará a los PJ con desdén y, si puede, les dará información falsa para obstaculizarles.

SMIRAEK: Cree que su encuentro con el PJ es cosa del destino, y quiere quedarse con un recuerdo suyo. A cambio les ofrecerá un amuleto de pata de conejo.

SHIFAH: Ella fabrica flechas, lanzas y otros objetos para su clan. Siempre trata de aprender nuevas técnicas y colaborará con los PJ si alguno es capaz de enseñarle algo nuevo.

CHATARREROS

PELIGROSO: Lleva un escudo fabricado a partir de un letrero donde aún se lee "perro peligroso". Bebe, huele y gruñe como un perro pero, más allá de su tosco aspecto, es muy leal y siempre está dispuesto a echar una mano.

TUMBA: Tiene la manía de rascar el suelo con los pies. Sus compañeros de equipo suelen morir en las expediciones y le pedirá a los PJ que le ayuden a reunir un nuevo escuadrón.

ARDILLA: Posee un completísimo equipo de escalada, que estará limpiando cuando los PJ se acerquen a hablar con ella. Puede ayudarles a conseguir algo de alcohol.

COMADREJA: Tiene facciones feas y material de excavación pesado. Está falto de dinero y hará lo que los PJ pidan a cambio de un puñado de letras; lo que haga falta para ganarse su confianza y poder robarles más tarde.

POMO: Su pesado machacador posee un pomo cromado con forma de calavera. Le encanta exhibirlo y que le paguen por usarlo. Ofrecerá sus servicios a los PJ.

REPTIL: Está muy sucio, incluso para ser un chatarrero. Se gana la vida haciendo las tareas menos agradecidas como arrastrarse por las alcantarillas, y actúa como si el mundo fuese especialmente injusto con él.

GUANTE: Sus enormes manos están envueltas en un par de guantes hechos de cuero y placas de acero. Incluso si está de parte de los PJ, tiene muy mal temperamento y no es extraño que lance un par de golpes cuando se sienta insultada.

BIDÓN: Vende gásol a un precio extrañamente bajo. En realidad, lo adultera con otras sustancias. Si un PJ se gana su confianza le ofrecerá un bidón de gásol puro.

DIENTES NEGROS: Este viejo chatarrero es muy ordinario y solo busca tener sexo una y otra vez. Gritará pidiendo ayuda si se siente amenazado.

CARBÓN: Le encanta todo lo que pueda colocarle. Alcohol, drogas spitalianas o quemazón. No sabe cómo pagar el dinero que debe a sus camellos, pero sí sabe dónde viven y cómo encontrarles.

NEOLIBIOS

MAHMOUD SHAM: Es muy supersticioso. Esta mañana, durante los rezos, los anubianos le dijeron que tenía que arrepentirse. Así que durante todo el día, será amable con todo el mundo e incluso dará limosna a cada persona pobre con la que se tope..

RAFEEQ EL TRIPOL: No tiene tiempo que malgastar con los PJ. Deberán convencerlo de que el rato que les dedique merecerá la pena, de lo contrario los ignorará tras unos minutos.

SHUAID: Un joven cazador intentando demostrar su talento. Se jactará de sus cacerías y está dispuesto a pagar para obtener información sobre la ubicación de una presa interesante. Engañarle tendrá nefastas consecuencias para quien se atreva a hacerlo.

IRFAAN AL KAZIM: Está casi en bancarrota, necesita encontrar una inversión rentable cuanto antes. Le preguntará a los PJ sobre lo que están haciendo, y se propondrá como mecenas con la condición de compartir los beneficios.

NISMA HAREES: Es una contrabandista. Si los PJ están buscando algo de manera muy descarada, les propondrá conseguirlo a cambio de un precio razonable si son capaces de mantener la boca cerrada.

FAREED EL FAREED VI: Habla con grandes gestos y voz potente. Tiene un trato muy amigable con todos y exagera cada aventura que relata. Aunque sea un tanto pesado, su red de contactos y conocidos es muy extensa.

NAZEEHA EL DOUD: Trabaja calculando los impuestos del banco local, y teme que los PJ puedan ser lacayos contratado por sus enemigos. Se mantendrá impasible y tratará de averiguar todo lo que pueda sobre ellos antes de prestarles su ayuda o no.

ADEL THANAA: Ve a cada europeo como un potencial esclavo. De un vistazo es capaz de evaluar músculos, pelo y síntomas de enfermedades y asignarle mentalmente un valor.

YAASIR REHMAN: Este obeso neolibio cree que su dinero le hace intocable. Insulta y se burla de todo el mundo, y trata de besar a las mujeres que se le acercan demasiado.

LAILA EL ADRABA: Su poderosa familia la puso en el lugar en el que está. Apenas tiene nada que hacer en su puesto; es una princesa esperando que alguien la rescate del tedio.

AZOTADORES

TANDIE: Su aspecto resulta especialmente imponente, incluso entre otros azotadores, y, le gusta exhibir sus músculos. Trás la máscara es todo un caballero al rescate que siempre defenderá a los débiles.

FUZA: Lleva su fusil de asalto colgado del hombro en todo momento; quiere demostrar a su manada que es el más poderoso. Se mofará de la gente que le mire mal y comenzará una pelea a cuchillo si responden a sus provocaciones.

ANDILE: Nunca olvidará a los espíritus de su pueblo. Actúa con sumo honor y respeto hacia los ancestros. Si alguien actúa de manera irrespetuosa, montará en cólera.

DINGA: Odia a los europeos, incluso más que el azotador medio. Jamás hará nada para ayudarlos; para él son poco más que animales.

IMPISI: Siempre lleva consigo a su hiena, Bloedbad. Considera la bestia un regalo de los ancestros y, aunque que él es bastante pacífico, confía a ciegas en el instinto de Bloedbad.

UYISE: Tiene nostalgia. Mastica un puñado de semillas de psicóvoro volver a sentir el warui. Está a un paso de comenzar a consumir Quemazón. Se comporta de manera muy agresiva: quiere sufrir una lesión para que le envíen de vuelta a África.

XOLILE: Tiene el cuerpo lleno de cicatrices; escarificaciones rituales. Marca en su carne la historia de sus batallas y hablará con orgullo de cada una de ellas.

AZISA: Su neolibio acaba de darle cuatro fusiles de asalto con los cargadores llenos. Piensa disparar al aire en cualquier momento solo por el placer de ver a la gente huir despavorida.

MCEBO: No se le da muy bien luchar, pero es un excelente piloto de Koms. Le gusta charlar sobre mecánica con los chatarreros y suele intentar obtener alguna pieza única para su vehículo.

OGOGO: Este damu tiene unos prismáticos colgados del cuello. Siempre está recopilando información; escucha a todo el mundo y vigila cada rincón. Es un guardia muy competente y completamente incorruptible.

ANUBIANOS

CHIGARU: Siempre lleva puesta su máscara, y actúa de forma misteriosa, hablando en un tono calmado y dando respuestas cortas de "sí" o "no". En realidad, solo trata de impresionar a los miembros de otros colectivos con sus modales.

NECHEROPHES: Tiene la cabeza rapada y el cuerpo muy musculado, pues piensa que el cuerpo debe permanecer puro y en forma. Detectará a los PJ infestados de esporas y tratará de ayudarles. Si rechazan su medicina, les maldecirá e insultará.

ANNEKE: Es un excelente sanador. Utiliza decocciones de plantas y aceites para tratar enfermedades y lesiones. En secreto se avergüenza de que sus mejores mezclas estén basadas en Bion.

INI-**HERIT**: Mantiene los ojos cerrados casi todo el tiempo. Cuando los abre es para mirar directamente a los ojos a alguien y contarle algo sobre su futuro.

MAANI: Colecciona amuletos y trofeos. Objetos como un hueso con forma extraña o un tótem de madera de ébano. Busca materiales para fabricar sus propios amuletos y entregárselos a sus aliados.

SUVAN: Es una química con mucho talento, capaz de producir aceite Marduk o cualquier cosa para los PJ, pero solo si tienen buena reputación entre los africanos.

NEKHTOU: Es una auténtica abanderada de su pueblo: aconseja y guía a sus hermanos y hermanas. Todos la respetan y siempre tratará de manipular a los PJ para que sirvan a los intereses de África.

TEOS: Este carismático anubiano pregunta a los extraños sobre sus metas en la vida. Le gusta hablar de los diferentes sistemas de creencias de los colectivos y quiere que todos se sientan inspirados tras hablar con él.

SETHENES: Siempre está sonriendo. Le gusta tocar la frente de la gente con la que habla. Dice ser capaz de ver el linaje de antepasados de alguien de esta forma. Lo hace para comprobar si están orgullosos de su ascendencia.

OMOROSE: Cree que hay espíritus en todo lo que le rodea. Está enfadado con los PJ porque no han respetado algún espíritu y tratará de explicarles que tienen que sacrificar algo para obtener el perdón del espíritu al que han ofendido.

JEHAMMEDANOS

CAINÁN: Un jehammedano de temperamento colérico, por lo que es mejor no usar el nombre de su dios en vano. Habla muy rápido y siente la necesidad de enseñar a los herejes el camino de la fe derrotándolos en combate.

YAEL: Dice "por Jehammed" al final de casi todas sus frases. Su fe es inquebrantable. Aconsejará a los PJ que sigan el camino del pastor si quieren tener éxito en su misión.

SIMEÓN: Es un artesano muy trabajador que conoce lo básico de cualquier disciplinas: forja, curtiduría, carpintería... de todo un poco. Preguntará a los personajes si necesitan algo a medida.

MAACA: Esta mujer ayudará a cualquiera que lo necesite. Todo el mundo tiene derecho a vivir con dignidad, y todo bandido debe recibir una segunda oportunidad. Después de ayudar a los PJ, les implorará que abandonen el camino de la violencia.

VASTI: Tiene un ojo morado. Se encarga de la defensa de la tribu cuando los guerreros están fuera, y ganó su "trofeo" luchando contra un ladrón hace pocos días. No le teme a nada y lo toma todo al pie de la letra.

HIRAM: Está a cargo de un gran rebaño de ovejas, nunca le quita ojo. Cada día está buscando algo para su rebaño: pastos, medicinas, etc. Intentará devolver el favor a todo aquel que le ayude.

NEMROD: Camina con el orgullo de un profeta. Nunca se arrodillará ante el pescador y nunca hará nada bueno por ellos. Es un verdadero hombre libre. Si un PJ tiene una buena reputación con su colectivo, les ayudará sin dudarlo.

LAMEC: Está a cargo de los caballos de la tribu. Lo sabe todo sobre ellos y con orgullo aconsejará a los PJ sobre cuál elegir o cómo tratar a sus monturas.

JUDIT: Se encarga de curar a los guerreros que vuelven de la batalla, por lo que está acostumbrada a ver sangre y heridas desagradables. Con su voz calmada, instará al PJ con aspecto más tosco o violento a tener cuidado en su misión.

ORPAH: Su deber es enseñar a los más pequeños lo básico de la vida en la tribu. Puede ser una buena guía para que los PJ descubran cómo funciona un campamento jehammedano. Es una profesora paciente como ninguna otra.

APOCALÍPTICOS

VICYS, GRAJO GUERRERO: Tiene una sonrisa burlona permanente y es incapaz de hablar sin un tono sarcástico. Puede que intente gastar bromas crueles a un PJ.

BESTIA, GRAJO GUERRERO: Su voz es muy aguda y habla muy rápido. Se ha limado los dientes, por lo que están peligrosamente afilados. La mirada en sus ojos deja entrever que está ansiosa por ver correr la sangre.

CASANDRA, URRACA: Lleva muy poca ropa y, dedicándole una sonrisa, bailará de manera seductora mientras hable con un PJ.

BEATRIZ, URRACA: Al conocer a alguien enumera los servicios que le puede proporcionar, junto con el precio de los mismos. Si un PJ cede a sus encantos, recibirá el servicio más básico y subirá el precio cada vez que quiera repetir.

FAZ, CIGÜEÑA: Está a la busca de padres jóvenes con hijos que pueda secuestrar. Escuchará atentamente a los PJ y apuntará las partes interesantes de su discurso. Si aceptan ayudarla a encontrar unos padres desesperados, les ayudará en lo que le pidan.

QUIEBRO, GRAJO GUERRERO: Es enorme y siempre lleva una pesada barra de hierro consigo. De carácter tranquilo, exigirá a los PJ hablen de manera rápida y concisa.

RÉQUIEM, GRAJO GUERRERO: No parará de silbar mientras le habla un PJ. En su brazo hay seis líneas tatuadas; una por cada persona que ha matado. Siempre busca gresca y, si un PJ responde, le retará a una pelea a primera sangre.

FAUN, URRACA: Su forma de atraer a los clientes es posar para mostrar sus imponentes músculos. Tiene la costumbre de hacer juegos de palabras de carácter sexual siempre que puede. Con mucho gusto ayudará a los PJ si no le supone demasiado esfuerzo.

KRIME, PÁJARO CARPINTERO: Tiene pinta de lunático. Busca vender EX a un PJ por un precio realmente asequible, pues el que vende está adulterado. Además, en todo momento necesita comprar más para mantener su negocio.

VENENO, PÁJARO CARPINTERO: Si ninguno tiene aspecto de spitaliano, su objetivo será vender Quemazón "sorpresa" a los PJ. Solo cuesta 30 letras de cambio, pero solo es posible saber de qué tipo es cuando comienza a hacer efecto.

ANABAPTISTAS

ORGIÁSTICO MATÍAS: Siempre está ensimismado en oraciones. Sus ojos están hinchados y enrojecidos; le atormenta encontrar el perdón por los crímenes que ha cometido. Está dispuesto a hacer cualquier cosa y matar a cualquiera en nombre de la cruz rota para lograr su objetivo.

ORGIÁSTICO GAYO: Tiene un par de brazos como troncos y siempre está riéndose. Si ha bebido un poco, es muy probable que rete a un PJ a una pelea con lo puños desnudos.

ORGIÁSTICA PÉRSIDA: Lleva ropa extravagante y muchas joyas encima; todo saqueado de sus enemigos. Es incapaz de contenerse y, si un PJ llega encima algo que quiere, no se detendrá ante nada para conseguirlo.

ASCETA ELÍAS: Un excelente herrero, capaz de forjar todo tipo de artículos, incluyendo armas. Puede ayudar a los PJ, o forjar algo para ellos, pero deben acompañarle en una oración antes de que agarre el martillo.

ASCETA LOURDES: Es extremadamente piadosa, y piensa que el cuerpo debe estar libre de cualquier toxina para alcanzar su máximo potencial. Mantiene la calma en situaciones tensas, pero en caso de incidente acusará a cualquier PJ con aspecto de quemado.

ORGIÁSTICA DÁMARIS: Esta mujer vive la vida al máximo. Quiere pasar un buen rato con un PJ, tratará de seducirla, compartir su bolsa de Unidad y tener sexo con ella.

ORGIÁSTICA FEBE: Está al mando de las tácticas de su grupo, y tiene una habilidad innata para evaluar cuán peligroso es alguien de un solo vistazo. Únicamente ayudará a los PJ si tienen buena relación con los anabaptistas.

ASCETA CLEMENTE: Se encarga de planificar los días laborables y días libres de los demás ascetas. Su tono severo es capaz de hacer callar y agachar la cabeza a cualquiera.

ASCETA MAGDALENA: Habla en jerga campesina y de manera cerrada, demasiado rápido para entenderla con facilidad. Es analfabeta y bastante ingenua, hará casi cualquier cosa por el PJ si son capaces de convencerla.

ASCETA MATEO: Este joven pone todo su esfuerzo en fortalecer su cuerpo y sus músculos a través del trabajo diario en el campo. Es muy ambicioso, pero de momento solo se encarga de tatuar las frentes de sus hermanos.

PÁLIDOS

VOLF: Su mirada es penetrante e intensa y habla con un tono bastante seco. Siempre está pendiente de su alrededor, en busca de alguien dispuesto a hacer su trabajo sucio.

SHILIAK: No le gustan los sucios supraterráneos; escupe a sus pies y maldice entre dientes a su paso. No obedecerá ninguna de sus órdenes pero, si los PJ le convencen de que ayudándoles perjudica al resto de habitantes de la superficie, accederá a ello.

KADLEC: Necesita conseguir tantas balas como pueda para su gente, incluso si tiene que pagar a los PJ para conseguir la munición. Puede llegar a ofrecerles un favor como pago, y cumplirá con su palabra llegado el momento.

TOLIMAN: Esconde cada centímetro de su piel, pues odia la luz del sol incluso más que el pálido medio. Sus ojos no se han adaptado del todo a la luz solar, así que debe acercarse mucho a los PJ para hablar con ellos. Disfruta de jactarse de sus tres discos solares.

ACRUX: Está buscando algo o alguien capaz de rellenar sus E-cubos. Aceptará cambiar sus seis E-cubos vacíos por dos completamente cargados.

MELUCTA: Busca Quemazón o cualquier tipo de droga que le permita soportar el dolor constante de la luz del sol. Una inspección rápida revela que las esporas están comenzando a asentarse en el paladar de su boca.

ZDENEK: Su cabeza se mueve constantemente de un lado a otro como si fuera una rata. Tiene miedo de los PJ pero si ve que llevan algún objeto interesante intentará robáserlo.

ZANAKH: Aunque no sea muy atractiva según los estándares de los supraterráneos, posee una voz cautivadora. Escuchará a un PJ durante largo rato si tiene una voz bonita, cosa que encuentra irresistible.

VYKOPAL: Solo es capaz de hablar susurrando. Es el encargado de controlar la pureza de sangre entre su gente, tratando de evitar la endogamia tanto como sea posible.

KHOMAM: Lleva un tiempo tratando de encontrar una manera eficiente de llevar alimentos a su búnker, pidiendo consejo a comerciantes y agricultores, entre otros.



PERFILES DE COMBATE

SPITALIANOS

RANGO 2 - ORDENANZA

INICIATIVA: 3D/6 Ego
ATAQUE: Escalpelo, 5D, distancia 1m, daño 4
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 3D; Activa a distancia (huir), Movilidad 3D; Mental 4D
ESPECIAL: CUE+Vigor 4D, INT+Medicina 4D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Traje spitaliano, protección 2, Hermética (+4E), Respetada (pacientes, +1D)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 8, heridas superficiales 6, trauma 4
TÁCTICAS: Herir y huir
Los ordenanzas están lejos de siquiera comenzar su formación en combate. Tratarán de usar sus instrumentos para herir a sus atacantes y luego huirán para pedir ayuda.

RANGO 3 - FAMULANTE

INICIATIVA: 5D/8 Ego
ATAQUE: Desplegador (con molusco), 4D, distancia 2m, daño 6, Cortar (2DT, daño +1D); Fusil fungicida (polvo ígneo), 4D, distancia 2/8m, daño 8, Incendiaria
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 4D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 4D; Mental 5D
ESPECIAL: INT+Ciencias 4D, INT+Medicina 6D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Traje spitaliano, protección 2, Hermética (+4E), Respetada (pacientes, +1D)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 10, heridas superficiales 8, trauma 5
TÁCTICAS: Falange
Los famulantes mantienen una formación en filas con los desplegadores apuntando hacia sus enemigos (Potencial: Falange, nivel 1). Si consiguen rodear y atrapar a alguien, le rociarán con sus fusiles fungicidas.

RANGO 4 - PRESERVISTA

INICIATIVA: 8D/12 Ego
ATAQUE: Espada Preservalis, 8D, distancia 1m, daño 10; Pistola, 6D, distancia 10/40m, daño 9, cargador 12
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 9D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Mental 8D
ESPECIAL: INT+Medicina 6D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Traje spitaliano variante preservista, protección 3, Hermética (+4E)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 16, heridas superficiales 14, trauma 6
TÁCTICAS: Sacrificarlo todo
Los preservistas son extremadamente peligrosos. Su prioridad es encargarse de los peligros más letales con un solo ataque Preservalis (Potencial: Preservalis, nivel 2).

RANGO 4 - MÉDICO DE CAMPAÑA

INICIATIVA: 5D/10 Ego
ATAQUE: Desplegador (con luz fría), 5D, distancia 2m, daño 6, Cortar (2DT, daño +1D)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 5D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 5D; Mental 6D
ESPECIAL: INT+Medicina 8D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Traje spitaliano, protección 2, Hermética (+4E), Respetada (pacientes, +1D)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 12, heridas superficiales 10, trauma 5
TÁCTICAS: Salvar vidas
Intentarán mantener a sus enemigos a raya mientras rescatan a los heridos y los llevan a la retaguardia para tratarles.

RANGO 4 - HIGIENISTA

INICIATIVA: 5D/10 Ego
ATAQUE: Fusil fungicida, 6D, distancia 2/8m, Gas de cloro, Poisoned (5, 1 de trauma por ronda, Potencia -1 por ronda, una tirada de de CUE+Resistencia (Potencia) anula el veneno); 2 granadas de SP 4016TH, 6D, distancia 10/40m, Venenoso (4, -2D, 1 día de duración
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 6D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 6D; Mental 6D
ESPECIAL: INT+Ciencia 5D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Traje higienista, protección 2, Hermética (+6E)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 12, heridas superficiales 14, trauma 6
TÁCTICAS: Jugar sucio
Primero enlentecen el avance del enemigo con sus granadas para luego atacarles con sus rifles fungicidas.

RANGO 4 - EPIGENETISTA

INICIATIVA: 5D/10 Ego
ATAQUE: Lanzador de cartuchos, 3D, distancia 20/60m, daño 8 (Polvo ígneo), Desviación, Incendiaria
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 5D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 5D; Mental 6D
ESPECIAL: INT+Ciencia 6D, INT+Ingeniería 6D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Traje spitaliano, protección 2, Hermética (+4E), Respetada (pacientes, +1D)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 12, heridas superficiales 10, trauma 5
TÁCTICAS: Barrera de fuego.
Los epigenetistas no suelen verse envueltos en el fragor de la batalla. Su estrategia es rodear a los enemigos con cartuchos de polvo ígneo y mantener una barrera estable para que sus compañeros puedan retirarse de forma segura.

CRONISTAS

RANGO 2 - AGENTE

INICIATIVA: 3D/8 Ego
ATAQUE: Sintetizador 4D+1DT, luego 4D, distancia 10m, daño 1+DT (Ego), Daño en área (45°), Trueno
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 3D; Activa a distancia (cuerpo a tierra), Movilidad 3D; Mental 5D
ESPECIAL: INT+Artefactos 5D
MOVIMIENTO: 2D
PROTECCIÓN: Máscara de cronista y capa, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 10, heridas superficiales 6, trauma 4
TÁCTICAS: Intimidación
No tienen formación alguna combate. Tratará de intimidar a sus oponentes con su sintetizador y, si no surte efecto, huirá tan rápido como pueda.

RANGO 3 - MEDIADOR

INICIATIVA: 5D/10 Ego
ATAQUE: Sintetizador 6D+2DT, luego 6D, distancia 10m, daño 1+DT (Ego), Daño en área (45°), Trueno
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 4D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 4D; Mental 6D
ESPECIAL: INT+Artefactos 7D, INT+Ingeniería 6D
MOVIMIENTO: 3D
PROTECCIÓN: Traje cronista, protección 2, módulo Cúpula de rayos
CONDICIÓN: Infestación de esporas 12, heridas superficiales 8, trauma 5
TÁCTICAS: Intimidación
Los mediadores tienen más confianza que los agentes. No quieren involucrarse en ninguna pelea, y usarán todas tretas que puedan para disuadir e intimidar a sus atacantes y la cúpula de rayos de su traje les es de gran ayuda. Si se ven arrinconados, utilizarán su Sintetizador para facilitar su huida.

RANGO 4 - CORRIENTISTA

INICIATIVA: 6D/14 Ego
ATAQUE: Electrochoque, 4D, distancia 1m, Aturdidora (8); Guante corrientista, 7D, distancia 1m, Aturdidora (5); Sintetizador 8D+2DT, luego 8D, distancia 10m, daño 1+DT (Ego), Daño en área (45°), Trueno
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 5D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 5D; Mental 8D
ESPECIAL: INT+Ingeniería 8D, INT+Leyendas 5D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Traje cronista, protección 2, módulo Cúpula de rayos (nivel 2)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 16, heridas superficiales 10, trauma 6
TÁCTICAS: Intimidación
Rara vez se involucra en una pelea; prefiere intimidar a sus oponentes o comprarles con un fajo de letras de cambio. Si ha sido incapaz de amedrentarles, centrará su ataque en el cabecilla.

RANGO 3 - ULTIMADOR

INICIATIVA: 6D/10 Ego
ATAQUE: Porra de acero 7D, distancia 1m, daño 6, contundente; Revólver, 6D, distancia 10/40m, daño 10, cargador 6
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 5D; Mental 5D
ESPECIAL: AGI+Sigilo 5D, PSI+Astucia 6D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Traje de ultimador, protección 2, módulo Fúmor
CONDICIÓN: Infestación de esporas 10, heridas superficiales 12, trauma 6
TÁCTICAS: Emboscar
Los ultimadores son adversarios terroríficos. Persiguen a sus objetivos, eligen el mejor lugar para una emboscada y atacan cuando el objetivo son más vulnerables (Potencial: Sin escapatoria, nivel 2). No pueden permitirse el lujo de fracasar.

RANGO 4 - FUSIBLE

INICIATIVA: 8D/14 Ego
ATAQUE: Cuchillo de combate afilado, 9D, distancia 1m, daño 6, Operatividad Óptima (2DT); Rifle de francotirador, 8D, distancia 50/400m, daño 11, Sensible
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 9D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 6D; Mental 6D
ESPECIAL: AGI+Sigilo 7D, PSI+Astucia 7D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Traje de ultimador reforzado, protección 3, módulo Luz verde (nivel 2)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 12, heridas superficiales 14, trauma 6
TÁCTICAS: Asesinato
Los fusibles reúnen tanta información como puedan sobre su objetivo antes de actuar, aunque requiera secuestrar y torturar a sus seres cercanos (Potencial: Descargar, nivel 2). Una vez que están seguros de su probabilidad de éxito, planean la emboscada y atacan antes de ser descubiertos.

RANGO 0 - CERO

INICIATIVA: 5D/12 Ego
ATAQUE: Garrote, 5D, distancia 1m, daño 5, Contundente; Trabuco, 5D, distancia 5/20m, daño 10, Avancarga
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 6D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 6D; Mental 6D
ESPECIAL: PSI+Engaño 6D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Traje cronista bajo andrajos y una capa, protección 2, módulo Descarga
CONDICIÓN: Infestación de esporas 12, heridas superficiales 10, trauma 5
TÁCTICAS: De incógnito
Un paso en falso y estará muerto. Un cero solo puede contar con sus propios medios. Borra las huellas tras su paso. Siempre huirá cuando sea posible; de lo contrario, fingirá para intentar matar a su oponente, y escapar de nuevo.

HELLVÉTICOS

RANGO 1 - SOLDADO

INICIATIVA: 5D/6 Ego
ATAQUE: Rastreador, 4D, distancia 30/120m, daño 11, cargador 35, Operatividad Óptima (3DT), Ráfagas (3); Bayoneta, 4D, distancia 1m, daño 4
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 4D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 4D; Mental 4D
ESPECIAL: CUE+Fuerza 4D
MOVIMIENTO: 3D
PROTECCIÓN: Arnés, protección 5, Ignífugo (8)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 8, heridas superficiales 8, trauma 5
TÁCTICAS: Soldado
Los soldados son la fuerza básica de la Fortaleza Alpina. Se organizan en grupos para realizar las tareas cotidianas. Cuando pelean, primero se ponen a cubierto, luego cada uno de ellos escoge un blanco y dispara las balas una por una, nunca más de 3 veces, y después tratan de rematar blanco con la bayoneta. Si un soldado entra en pánico, disparará en modo ráfaga apuntando a múltiples enemigos.

RANGO 2 - CABO

INICIATIVA: 6D/10 Ego
ATAQUE: Rastreador, 6D, distancia 30/120m, daño 11, cargador 35, Operatividad Óptima (3DT), Ráfagas (3); Bayoneta, 4D, distancia 1m, daño 5
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 5D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 5D; Mental 5D
ESPECIAL: INS+Supervivencia 4D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Arnés, protección 5, Ignífugo (8)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 10, heridas superficiales 12 , trauma 5
TÁCTICAS: Líder de escuadrón
Dirige un pequeño grupo de soldados. Localiza coberturas, asigna objetivos y dispara primero (Potencial: Doctrina: Asalto, nivel 2) para inspirar a sus hombres. Conoce a su Rastreador al dedillo y, siempre que pueda, usará el bípode para disparar (+2D).

RANGO 3 - ZAPADOR

INICIATIVA: 7D/10 Ego
ATAQUE: Ametralladora ligera, 5D, distancia 30/120m, daño 11, cargador en cinta, Encasquillamiento, Ráfagas (4); Lanza granadas, 5D, distancia 20/60, daño 15, cargador 1, Desviación, Explosiva
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 5D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 5D; Mental 5D
ESPECIAL: CUE+Vigor 6D, INT+Ciencia 4D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Arnés, protección 5, Ignífugo (8)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 10, heridas superficiales 16, trauma 6
TÁCTICAS: Experto en demoliciones
Luchar contra un zapador es muy peligroso. Se esconderá para acribillar a sus enemigos son la ametralladora. También puede utilizar el lanza granadas para guiarles hasta una trampa explosiva (4 unidades de C4).

RANGO 3 - GRANADERO

INICIATIVA: 7D/12 Ego
ATAQUE: Rastreador, 8D, distancia 30/120m, daño 11, cargador 35, Operatividad Óptima (3DT), Ráfagas (3); Bayoneta, 4D, distancia 1m, daño 4
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 5D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 5D; Mental 5D
ESPECIAL: INS+Orientación 6D,INS+Supervivencia 6D,
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Arnés, protección 5, Ignífugo (8)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 10, heridas superficiales 14, trauma 6
TÁCTICAS: Soldado de élite
Los granaderos son la principal fuerza ofensiva de la fortaleza. Cada uno de ellos elige una de las siguientes mejoras para su rastreador: Ataque +2D, daño +2 o distancia +15/30m. Usan el bípode siempre que les es posible y en todo momento tienen a mano un cargador lleno de balas de punta hueca (daño +3) para los blancos con poca protección, y algunos cargadores de calibre 12 (daño -1) para ahorrar las balas de la Fortaleza. Son incansables en combate (Potencial: Disciplina, nivel 2).

RANGO 3 - CENTINELA

INICIATIVA: 6D/10 Ego
ATAQUE: Rastreador de postas, 4D, distancia 10/40m, daño 11, cargador 3, Dispersión; Patada, 5D, distancia 1m, Aturdidora (5).
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 4D; Mental 5D
ESPECIAL: AGI+Conducir 6D, CAR+Negociación 6D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Arnés pesado, protección 7, Ignífugo (8), Masiva (9)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 10, heridas superficiales 14, trauma 6
TÁCTICAS: Protección pesada
Los centinelas están bien equipados para misiones de pacificación. Durante sus patrullas, si se topan con agitadores, les hacen hincarse de rodillas. Cuando los centinelas entran a la refriega, utilizan todo su arsenal para capturar con vida al enemigo.

JUECES

RANGO 1 - ERRANTE

INICIATIVA: 3D/6 Ego
ATAQUE: Puñetazo, 4D, distancia 1m, Aturdidora (2), Operatividad Óptima (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (cubrirse), Pelea 4D; Activa a distancia (cuerpo a tierra), Movilidad 3D; Mental 2D
ESPECIAL: AGI+Sigilo 3D
MOVIMIENTO: 3D
PROTECCIÓN: Uniforme, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 4, heridas superficiales 6, trauma 4
TÁCTICAS: Asistente
Es el asistente de un juez, por lo que carga con el equipaje de su mentor allá donde vaya. En combate, puede ayudar al Juez recargando su mosquete o alcanzádole su martillo. Si su mentor está en problemas, luchará a puño desnudo.

RANGO 2 - JUEZ URBANO

INICIATIVA: 5D/8 Ego
ATAQUE: Martillo del juicio, 4D, distancia 1m, daño 6, Contundente, Desequilibrada (3DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 4D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 4D; Mental 4D
ESPECIAL: CAR+Expresión 4D, INT+Leyendas 4D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Abrigo de cuero y sombrero, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 8, heridas superficiales 10, trauma 5
TÁCTICAS: Policía
Cuando a un juez se le asigna un pueblo, patrullará sus calles sin descanso. Intervendrá ante cualquier crimen que presencie y reunirá a una turbamulta si es capaz (Potencial: Ley de Lynch, nivel 1) para poder arrestar a los culpables.

RANGO 3 - PROTECTOR

INICIATIVA: 6D/12 Ego
ATAQUE: Martillo del juicio, 5D, distancia 1m, daño 8, Contundente, Desequilibrada (2DT); Mosquete de juez, 6D, distancia 10/40m, daño 8, cargador 1, Avancarga; Culata del mosquete 7D, distancia 1m, daño 3
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 5D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 5D; Mental 5D
ESPECIAL: AGI+Conducir 6D, PSI+Dominación 5D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Abrigo de cuero y sombrero, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 10, heridas superficiales 12, trauma 6
TÁCTICAS: Mariscal
Los protectores son excelentes jinetes, siempre que les sea posible lucharán a caballo. Aunque no lo hagan, su táctica será la misma; disparar una primera salva a las filas enemigas para abrir una brecha y luego entrar en tromba, listos para machacar huesos con sus martillos (Potencial: Martillazo, nivel 1). Si pierden el martillo, golpearán a sus enemigos con la culata de los mosquetes.

RANGO 4 - VERDUGO

INICIATIVA: 7D/14 Ego
ATAQUE: Martillo del juicio, 6D, distancia 1m, daño 9, Contundente, Desequilibrada (1DT); Pistola de chispa, 7D, distancia 5/20m, daño 8, cargador 1, Avancarga
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 7D; Mental 6D
ESPECIAL: CAR+Liderazgo 6D, PSI+Dominación 6D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Abrigo de cuero y sombrero, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 12, heridas superficiales 16, trauma 7
TÁCTICAS: Estampida
Los verdugos son héroes. En batalla, cargan en sus caballos hasta las filas enemigas, chocando con ellas y abriendo una brecha para que los demás jueces, a pie, rematen la faena tras ellos (Potencial: Estampida, nivel 1). Han desarrollado una habilidad extraordinaria para golpear con sus martillos del juicio (Potencial: Martillazo, nivel 2) incluso montando a caballo, y disparan a los enemigos más peligrosos antes de cargar de nuevo. Prácticamente nunca dejan sus monturas, ni siquiera en combate.

RANGO 4 - JUEZ NEGRO

INICIATIVA: 7D/14 Ego
ATAQUE: Cuchillo de combate afilado, 9D, distancia 1m, daño 6, Operatividad Óptima (2DT); Escopeta con acción de bombeo, 9D, distancia 5/20m, daño 11, cargador 4, Dispersión
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 9D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 6D; Mental 6D
ESPECIAL: AGI+Sigilo 8D, PSI+Astucia 6D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Abrigo de cuero negro y sombrero, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 12, heridas superficiales 14, trauma 7
TÁCTICAS: De incógnito
Los jueces negros son la parte oculta del colectivo. Cuando actúan lo hacen bajo la identidad de un chatarrero o un miembro de algún clan. Se aproximan a su objetivo tanto como les sea posible, y luego le rajan la garganta. Si alguien los identifica como jueces negros, eliminarán con su escopeta a cualquier testigo potencial.

RANGO 3 - DEFENSOR

INICIATIVA: 4D/10 Ego
ATAQUE: Pistola de chispa, 5D, distancia 5/20m, daño 8, cargador 1, Avancarga
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 5D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 5D; Mental 6D
ESPECIAL: CAR+Expresión 6D, CAR+Negociación 6D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Abrigo de cuero y sombrero, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 12, heridas superfi-

ciales 10, trauma 6
TÁCTICAS: Procurador
Los defensores no son luchadores; preferirán reunir a una turbamulta (Potencial: Ley de Lynch, nivel 2) o llamar a los protectores. Si no tienen otra opción, se ponen a cubierto y disparan a los enemigos con sus pistolas, a la espera de refuerzos.

CLANES

RANGO 1 - EXPLORADOR

INICIATIVA: 3D/6 Ego
ATAQUE: Garrote, 4D, distancia 1m, daño 4; u Honda, 3D, distancia 5/15m, daño 4, Contundente; o Pistola, 4D, distancia 10/40m, daño 9, cargador 12
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 4D; Activa a distancia (cuerpo a tierra), Movilidad 4D; Mental 2D
ESPECIAL: INS+Percepción 4D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Pieles o ropajes, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 4, heridas superficiales 8, trauma 4
TÁCTICAS: Centinela
Los exploradores observan e informan de movimientos cerca de la frontera del clan. Si ven a un enemigo, le hostigan para hacerle huir (+1D en ataques cuando defienden a su clan), tratando de permanecer fuera de su alcance, y luego se retiran a su territorio. Si están acorralados, lucharán por sus vidas.

RANGO 2 - CAZADOR

INICIATIVA: 5D/8 Ego
ATAQUE: Arco, 5D, distancia 10/40m, daño 8; o Lanza, 5D, distancia 2m, daño 6; Bow, 5D, ; o Fusil de caza, 6D, distancia 30/120m, daño 6, cargador 4
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 5D; Activa a distancia (cuerpo a tierra), Movilidad 5D; Mental 3D
ESPECIAL: CUE+Vigor 4D, INS+Supervivencia 6D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Pieles o ropajes variados, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 6, heridas superficiales 10, trauma 4
TÁCTICAS: Caza
En lugar de combate directo, prefiere defenderse mientras atrae al oponente hacia unas trampas que ha colocado en otro lugar. Cuando actúa junto a con otros cazadores, disparan a los enemigos hasta que logran herir de gravedad a alguno de ellos y le obliga a retirarse junto al resto de heridos.

RANGO 3 - GUERRERO TRIBAL

INICIATIVA: 5D/10 Ego
ATAQUE: Espada, 8D, distancia 1m, daño 8; o Escopeta con acción de bombeo, 7D, distancia 5/20m, daño 10, cargador 4, Dispersión; o Rifle semiautomático, 7D, distancia 30/120m, daño 9, cargador 30
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 8D; Activa a distancia (cuerpo a tierra), Movilidad 7D; Mental 5D
ESPECIAL: CUE+Pelea 7D o AGI+Fabricar 7D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Armadura de cuero, protección 3 o Chaqueta de Kevlar, protección 4, A prueba de balas (7)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 10, heridas superficiales 16, trauma 7
TÁCTICAS: Variadas
Los guerreros tribales aplican las tácticas de su clan al combate: algunos no se protegen y atacan gritando y amedrentando al enemigo. Otros preparan una batalla formando filas y formaciones, tratando de flanquear al enemigo con sus unidades. Por último, otros guerreros prefieren actuar entre las sombras, con tácticas de guerrilla.

RANGO 5 - CAMPEÓN

INICIATIVA: 10D/16 Ego
ATAQUE: Hacha a dos manos, 8D, distancia 2m, daño 12, Impacto (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 8D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 8D; Mental 8D
ESPECIAL: CUE+Fuerza 10D o AGI+Fabricar 10D
MOVIMIENTO: 8D
PROTECCIÓN: Armadura de cuero y piel de mamut, protección 5
CONDICIÓN: Infestación de esporas 16, heridas superficiales 20, trauma 8
TÁCTICAS: Caudillo
A partir de un nivel tecnológico superior a 2, el campeón es el máximo exponente del clan. No es un luchador, sino un artesano con sumo talento. Para clanes con menor nivel tecnológico, es el mejor guerrero de la tribu. Está dispuesto a sacrificarse para salvar las vidas de sus guerreros tribales. En ese momento, solo desea una muerte gloriosa e intentará morir con honor.

RANGO 2 - RECOLECTOR

INICIATIVA: 3D/8 Ego
ATAQUE: Pala, 4D, distancia 1m, daño 5
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 4D; Activa a distancia (cuerpo a tierra), Movilidad 4D; Mental 3D
ESPECIAL: CAR+Conducta 6D, CAR+Negociación 4D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Ropajes hechos a mano, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 6, heridas superficiales 8, trauma 5

TÁCTICAS: Cazador/recolector.
Puede que no sea un guerrero, pero conoce el terreno como nadie. Evitará la confrontación directa con sus enemigos para poder mantenerse a cubierto y huir para avisar a los guerreros tribales. Si todo su clan es derrotado, dependiendo de su tribu, se rendirá sin más o luchará hasta la muerte.

RANGO 3 - CHAMÁN
INICIATIVA: 5D/10 Ego
ATAQUE: Cuchillo envenenado, 6D, distancia 1m, daño 4, Operatividad Óptima (2DT), Venenoso (5, 1 de trauma por hora, Potencia -1 cada hora, una tirada necesaria cada hora)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 5D; Activa a distancia (cuerpo a tierra), Movilidad 5D; Mental 7D
ESPECIAL: CAR+Negociación 7D, INS+Empatía 7D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Ropajes tradicionales, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 14, heridas superficiales 10, trauma 5
TÁCTICAS: Sabio
El chamán, o el sabio en los clanes de mayor nivel tecnológico, es alguien razonable y siempre tratará de negociar o dialogar con los atacantes. Puede tratar de impresionar a los enemigos mediante superstición y maldiciones, si considera que puede surtir efecto. Si se da cuenta de que surte efecto, pedirá una audiencia con el líder enemigo e intentará apuñalarlo con su cuchillo envenenado; su clan no caerá tan fácilmente.

CHATARREROS

RANGO 2 - TEJÓN
INICIATIVA: 4D/8 Ego
ATAQUE: Fusil de caza, 4D, distancia 30/120m, daño 6, cargador 4
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 4D; Activa a distancia (cuerpo a tierra), Movilidad 4D; Mental 3D
ESPECIAL: INS+Percepción 4D, INS+Supervivencia 6D
MOVIMIENTO: 3D
PROTECCIÓN: Pieles, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 6, heridas superficiales 8, trauma 4
TÁCTICAS: Guardar distancia
A los tejones les encanta la vida y no tienen intención de abandonarla pronto. En caso de amenaza, tratará de intimidar y ahuyentar a los enemigos con su rifle. Si esa táctica no funciona, buscará una cobertura segura desde la que hostigarles a tiros.

RANGO 3 - ZORRO
INICIATIVA: 5D/8 Ego
ATAQUE: Fusil Maravilla, 5D, distancia 10/40m, daño 10; Culata del fusil, distancia 1m, daño 4
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 4D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 4D; Mental 3D
ESPECIAL: PSI+Astucia 6D, INS+Orientación 6D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Armadura de cuero, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 6, heridas superficiales 12, trauma 5
TÁCTICAS: Superviviente
El zorro es un ser sedentario; vive y trabaja en su propio territorio. Ante un ataque, se retirará a su guarida más o menos fortificada. Desde allí, se defenderá con su fusil Maravilla, siempre tras alguna cobertura (+2D a la Defensas Activas y +2 a la Defensa Pasiva, aparte de las reglas normales de cobertura). Llegar hasta la madriguera del zorro bajo el fuego de su fusil no es cosa fácil, menos aún con el alambre de púas que suelen colocar a su alrededor.

RANGO 4 - LOBO SOLITARIO
INICIATIVA: 6D/14 Ego
ATAQUE: Fusil Maravilla, 7D, distancia 10/40m, daño 12; Machacador, 5D, distancia 1m, daño 8, Contundente
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 5D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 6D; Mental 5D
ESPECIAL: AGI+Sigilo 6D, INS+Percepción 6D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Armadura de chatarrero y Duro de pelar 2, protección 7, Inestable (6)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 10, heridas superficiales 6, trauma 7
TÁCTICAS: Depredador
Conoce su territorio como la palma de su mano. Persigue a los intrusos sin ser descubierto, y cuando se topan con una de sus muchas trampas, les ataca rápidamente para luego retirarse y repetir. Gana +2 a CUE+Atletismo y AGI+Sigilo si está en su territorio.

RANGO 3 - MECANICISTA
INICIATIVA: 4D/12 Ego
ATAQUE: Picadora, 4D, distancia 5/20m, daño 9, cargador 1, Avancarga, Dispersión
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 4D; Activa a distancia (huir), Movilidad 4D; Mental 3D
ESPECIAL: AGI+Fabricar 7D, INT+Ingeniería 6D
MOVIMIENTO: 3D
PROTECCIÓN: Mono de trabajo manchado de grasa, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 6, heridas superficiales 10, trauma 4
TÁCTICAS: Ingeniero
Los mecánicos suelen asentarse en un barrio de chatarreros. Es poco recomendable atacarle en su distrito: gritará pidiendo ayuda para que otros acudan (Potencial: Turbamulta, nivel 1). En solitario no es un gran combatiente, aunque suelen disparar sus pistolas Picadoras a quemarropa, bien para matar o bien para poder huir.

RANGO 3 - RECUPERADOR

INICIATIVA: 6D/10 Ego
ATAQUE: Machacador, 5D, distancia 1m, daño 8, Contundente
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (cubrirse con el escudo), Armas cuerpo a cuerpo 8D; Activa a distancia (cubrirse con el escudo), Movilidad 6D; Mental 4D
ESPECIAL: INS+Percepción 5D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Armadura de caucho de neumáticos, protección 4, Aislante
CONDICIÓN: Infestación de esporas 8, heridas superficiales 12, trauma 5
TÁCTICAS: En formación
La fuerza reside en la comunidad. Cuando pelean, los recuperadores se mantienen unidos y se esconden tras una cobertura. Cuando todos están listos, cargan como uno solo. Escogen a un enemigo y algunos lo golpean y lo hacen papilla con sus machacadores mientras otros forman un círculo alrededor de ellos y les defienden con escudos. Después, escogen a otro objetivo y repetirán la estrategia.

RANGO 3 - MATÓN DEL CÁRTEL

INICIATIVA: 6D/14 Ego
ATAQUE: Escopeta recortada, 6D, distancia 5/10m, daño 10, cargador 2, Dispersión; Machacador, 7D(8D), distancia 1m, daño 9, Contundente
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 7D (8D); Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Mental 5D
ESPECIAL: PSI+Dominación 5D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Delantal de cuero reforzado y Duro de pelar 1, protección 4
CONDICIÓN: Infestación de esporas 10, heridas superficiales 14 (16), trauma 6 (7)
TÁCTICAS: Maleante
Los matones del Cártel creen estar por encima de todos, y miran a todo el mundo por encima del hombro. Antes de pelear, sacan todas sus armas para intimidar a sus enemigos y aspiran de una botella: Gloria. Lo dan todo al principio de cada combate (Potencial: Nitro, nivel 2)

NEOLIBIOS

RANGO 1 - APRENDIZ

INICIATIVA: 2D/8 Ego
ATAQUE: Puñetazo, 3D, distancia 1m, Aturdidora (2), Operatividad Óptima (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Pelea 3D; Activa a distancia (esconderse), Movilidad 3D; Mental 3D
ESPECIAL: CAR+Negociación 3D
MOVIMIENTO: 2D
PROTECCIÓN: Ropa cara, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 6, heridas superficiales 4, trauma 3
TÁCTICAS: Estudiante
Los aprendices no luchan, prefieren huir o esconderse. Cuando se ven amenazados, están dispuestos a cualquier cosa para sobrevivir (Potencial: Nueve vidas, nivel 1).

RANGO 2 - ESCRIBA

INICIATIVA: 3D/10 Ego
ATAQUE: Cuchillo, 4D, distancia 1m, daño 3, Operatividad Óptima (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (huir), Movilidad 4D; Activa a distancia (esconderse), Movilidad 4D; Mental 3D
ESPECIAL: CAR+Expresión 4D, INT+Ciencia 4D
MOVIMIENTO: 3D
PROTECCIÓN: Ropa cara, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 6, heridas superficiales 6, trauma 4
TÁCTICAS: Asistente
Los escribas son mucho más valiosos vivos que muertos y lo saben. Si se ven arrastrados a una pelea, negociarán con su vida y sus conocimientos si es necesario. También pueden intentar hacer alguna locura para salvar el pellejo (Potencial: Nueve vidas, nivel 1).

RANGO 3 - COMERCIANTE

INICIATIVA: 4D/12 Ego
ATAQUE: Fusil de caza neolibio, 4D, distancia 30/120, daño 6, cargador 4
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (huir), Movilidad 4D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 4D; Mental 5D
ESPECIAL: CAR+Negociación 6D, PSI+Astucia 4D
MOVIMIENTO: 3D
PROTECCIÓN: Ropa cara de viajero, protección 1
CONDICIÓN: Infestación de esporas 10, heridas superficiales 8, trauma 4
TÁCTICAS: Negociante
Un comerciante tratará de proteger su vida ante todo. Se agazapará tras sus azotadores, tratando de mantener la moral y también intentando de convencer a sus enemigos de que detengan el ataque: tal vez pueda pagarles para que abandonen las hostilidades. Si está a salvo u oculto, disparará a los enemigos solitarios con el rifle, gastando 3 puntos de Ego por asalto y apuntando a sus puntos débiles (Potencial: Rueda de la fortuna, nivel 2).

RANGO 4 - NAVEGANTE

INICIATIVA: 5D/14 Ego
ATAQUE: Pistola automática, 7D, distancia 10/40m, daño 7, cargador 20, Operatividad Óptima (3DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (huir), Movilidad 5D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 5D; Mental 6D
ESPECIAL: AGI+Conducir 6D,INS+Orientación 8D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Armadura de cuero decorada, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 12, heridas superficiales 12, trauma 5
TÁCTICAS: Líder de la expedición

Dirige un pequeño ejército hacia territorios desconocidos. El navegante calcula de antemano el resultado potencial de cada combate y da las órdenes correspondientes: si no hay forma de ganar, sus hombres se retirarán. Trata de salvar la vida de sus hombres en la medida de lo posible: todavía les queda un largo camino por recorrer. Si él mismo se ve forzado a pelear, tratará de mantenerse rodearse de sus hombres y vaciar el cargador de su pistola en el pecho del líder enemigo para desalentar a los demás. A veces, realiza hazañas impresionantes solo para impresionar a sus guerreros (Potencial: Inspiración, nivel 2).

RANGO 5 - GRAN CAZADOR

INICIATIVA: 8D/16 Ego
ATAQUE: Fusil magistral, 12D, distancia 50/400m, daño 12, cargador 4, Trueno; Pistola de gran calibre, 10D, distancia 10/40m, daño 12, cargador 12, Trueno
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (reubicarse), Movilidad 7D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 7D; Mental 7D
ESPECIAL: INS+Supervivencia 8D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Carcasa de SAMCOM, protección 8, Masiva 10
CONDICIÓN: Infestación de esporas 14, heridas superficiales 14, trauma 6
TÁCTICAS: Cazador
El Gran Cazador está en busca de su siguiente trofeo. Deja que sus azotadores cacen a su presa y la dirijan exactamente donde él le disparará a cientos de metros de distancia luego le dispara desde cientos de metros (Potencial: Tirador, nivel 3). El cazador nunca se acerca demasiado a su presa, prefiere permanecer oculto a mucha distancia. Cuando le descubren en su escondite, intenta acabar lo más rápido posible con su pistola. Los azotadores no pueden intervenir salvo si su amo está a punto de morir.

AZOTADORES

RANGO 1 - DUFU

INICIATIVA: 4D/8 Ego
ATAQUE: Boleadora, 3D, distancia 3/10m, daño 2, Descontrolada, Enredadora (-3D); Lanza, 4D, distancia 2m, daño 6
DEFENSA: Pasiva 2; Activa cuerpo a cuerpo (cubrirse con el escudo), Armas cuerpo a cuerpo 7D; Activa a distancia (cubrirse con el escudo), Movilidad 6D; Mental 5D
ESPECIAL: CUE+Pelea 4D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Chaleco blindado y casco, protección 4
CONDICIÓN: Infestación de esporas 10, heridas superficiales 8, trauma 4
TÁCTICAS: Primera línea
El dufu necesita demostrar su valía. Siempre están en la primera línea de combate, son el cebo de las emboscadas. Cuando se pelean, se mantienen unidos y se apoyan como hermanos. Si aparece un enemigo poderoso, es frecuente que intenten derrotarlo sin ayuda (Potencial: El desafío del héroe, nivel 1). Prefieren capturar con vida a sus enemigos, pues se considera más honorable.

RANGO 2 - HONDO

INICIATIVA: 7D/10 Ego
ATAQUE: Azote, 3D, distancia 2m, daño 5, Aturdidora (8), Descontrolada (3); Cuchillo, 6D, distancia 1m, daño 5, Operatividad Óptima (2DT); Fusil de asalto, 5D, distancia 30/120m, daño 11, cargador 30, Ráfagas (3)
DEFENSA: Pasiva 2; Activa cuerpo a cuerpo (cubrirse con el escudo), Armas cuerpo a cuerpo 8D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 7D; Mental 7D
ESPECIAL: CUE+Pelea 5D, CUE+Vigor 6D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Chaleco blindado y casco, protección 4
CONDICIÓN: Infestación de esporas 14, heridas superficiales 14, trauma 6
TÁCTICAS: Warui
Los hondos se mueven al unísono y no necesitan hablar para entenderse: las semillas de psicóvoro que mastican les hacen sentir el Warui. Comienzan disparando al enemigo, minando su moral y obligándolo a retirarse, y luego se acercan hasta estar en combate cuerpo a cuerpo para exterminarlo. Un hondo nunca rechaza una pelea uno contra uno.

RANGO 3 - CHAGA

INICIATIVA: 8D/12 Ego
ATAQUE: Fusil de asalto, 8D, distancia 30/120m, daño 11, cargador 30, Ráfagas (3); Lanza de los ancestros, 8D, distancia 2m, daño 7, Talismán (+2D)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 8D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 6D; Mental 10D
ESPECIAL: CAR+Liderazgo 8D, INT+Leyendas 6D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Chaleco blindado y casco, protección 4
CONDICIÓN: Infestación de esporas 20, heridas superficiales 16, trauma 7
TÁCTICAS: Líder
Como líder de la manada, el Chaga comanda a sus azotadores. Observa el campo de batalla, ordena a los heridos que se retiren, y envía a los simba a los puntos más cruciales para cambiar las tornas. Desde su puesto, dispara a los enemigos para ahorrar trabajo a sus hombres.

RANGO 2 - DAMU

INICIATIVA: 5D/10 Ego
ATAQUE: Fusil de asalto, distancia 30/120m, daño 11, cargador 30, Ráfagas (3); Lanza, 4D, distancia 2m, daño 6
DEFENSA: Pasiva 2; Activa cuerpo a cuerpo (cubrirse con el escudo), Armas cuerpo a cuerpo 7D; Activa a distancia (cubrirse con el escudo), Movilidad 6D; Mental 7D
ESPECIAL: AGI+Conducir 6D, PSI+Astucia 5D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Chaleco blindado y casco, protección 4
CONDICIÓN: Infestación de esporas 14, heridas superficiales 12, trauma 6
TÁCTICAS: Guerra de movimientos
Exploran y trazan planes antes de la batalla (+2D a PSI+Reacción a su manada si consiguen tender una emboscada).

En sus Koms llevan a dufus y hondos hasta los flancos y los puntos ciegos del enemigo, conduciendo el vehículo por cualquier terreno. A pie, coordinan y vigilan la retaguardia de hondos y dufus, ocupando su lugar si la vanguardia está muy menguada.

RANGO 3 - SIMBA

INICIATIVA: 7D/14 Ego
ATAQUE: Fusil de asalto, 7D, distancia 30/120m, daño 11, cargador 30, Ráfagas (3); Machete aserrado, 7D, distancia 1m, daño 10
DEFENSA: Pasiva 2; Activa cuerpo a cuerpo (cubrirse con el escudo), Armas cuerpo a cuerpo 10D; Activa a distancia (cubrirse con el escudo), Movilidad 8D; Mental 9D
ESPECIAL: CUE+Atletismo 8D
MOVIMIENTO: 8D
PROTECCIÓN: Chaleco blindado y casco de león, protección 4
CONDICIÓN: Infestación de esporas 18, heridas superficiales 18, trauma 8
TÁCTICAS: Campeón de su Chaga
Allá donde la batalla es más encarnizada, los simba luchan junto a los hondos. Irá donde su chaga más le necesite y, cuando aparezca un oponente formidable, el simba luchará contra él en combate uno a uno (Potencial: La presa del simba, nivel 2). Nadie puede luchar contra uno sin poner en gran riesgo su vida (Potencial: La venganza del león, nivel 2).

RANGO X - KIFO

INICIATIVA: 6D/12 Ego
ATAQUE: Ametralladora ligera, 5D, distancia 30/120m, daño 11, cargador en cinta, Encasquillamiento, Ráfagas (4); Lanza, 4D, distancia 2m, daño 6;
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 6D; Mental 5D
ESPECIAL: AGI+Sigilo 6D, INS+Percepción 5D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Chaqueta de Kevlar, protección 4, A prueba de balas (7)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 10, heridas superficiales 14, trauma 6
TÁCTICAS: Mercenario
Ahora están solos. Como asesinos, guardaespaldas o tropas de asalto, luchan de forma rápida y sucia, sin atisbo de honor. Un kifo espera a sus enemigos y les dispara con su ametralladora tras una cobertura, y solo entrará al combate si está seguro de su victoria.

ANUBIANOS

RANGO 2 - ENCANTADOR

INICIATIVA: 3D/8 Ego
ATAQUE: Báculo, 2D, distancia 2m, daño 4, Contundente
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (retroceder), Movilidad 3D; Activa a distancia (cuerpo a tierra), Movilidad 3D; Mental 6D
ESPECIAL: CAR+Expresión 4D, INT+Leyendas 6D
MOVIMIENTO: 3D
PROTECCIÓN: Ropa ritual, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 12, heridas superficiales 6, trauma 4
TÁCTICAS: Guiar a las gentes
Si no es capaz de calmar a los atacantes, dependerá de su gente para que le protejan. Se mantendrá lejos del combate y coordinará a sus seguidores, dando prioridad a eliminar al líder para minar la moral del enemigo.

RANGO 3 - EMBALSAMADOR

INICIATIVA: 4D/8 Ego
ATAQUE: Báculo, 4D, distancia 2m, daño 4, Contundente
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 4D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 3D; Mental 8D
ESPECIAL: CAR+Expresión 6D, INS+Empatía 7D
MOVIMIENTO: 3D
PROTECCIÓN: Ropa ritual, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 16, heridas superficiales 10, trauma 5
TÁCTICAS: Apoyo
Cuando hay un embalsamador cerca, incluso sin entrar a la refriega, los africanos sienten que pueden utilizar tácticas más peligrosas en batalla para cambiar las tornas.

RANGO 3 - CURANDERO

INICIATIVA: 4D/12 Ego
ATAQUE: Cuchillo envenenado, 5D, distancia 1m, daño 4, Operatividad Óptima (2DT), Venenoso (Disgregación, nivel 2)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 5D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 4D; Mental 6D
ESPECIAL: INT+Medicina 6D
MOVIMIENTO: 3D
PROTECCIÓN: Ropa ritual, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 12, heridas superficiales 16, trauma 6
TÁCTICAS: Veneno
El curandero no lucha; permanece tras las líneas para tratar a los heridos. Si no tiene más remedio, unta la hoja de su cuchillo en algo de psicóvoro y apuñala a sus enemigos. Si el objetivo quiere sobrevivir a la disgregación, no tendrá más remedio que negociar con él.

RANGO 4 - HECATIANO

INICIATIVA: 5D/16 Ego
ATAQUE: Machete, 6D, distancia 1m, daño 9
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia(esquivar), Movilidad 4D; Mental 8D
ESPECIAL: INT+Ciencia 6D, INT+Concentración 9D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Armadura de cuero, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 16, heridas superficiales 20, trauma 7
TÁCTICAS: Reestructuración metabólica

El hecatiano analiza la situación y luego reestructura su metabolismo para adaptarse a ella. Una tirada de INT+Concentración (dif. 4) exitosa añade a un Atributo elegido tantos dados como DT haya obtenido en esa tirada, incluso si aumenta el Atributo por encima de seis.

RANGO 3 - HOZ

INICIATIVA: 6D/10 Ego
ATAQUE: Khopesh, 6D, distancia 1m, daño 10, Daño especial (Aberrantes, +2)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 4D; Mental 7D
ESPECIAL: CUE+Atletismo 5D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Ropa de cuero, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 14, heridas superficiales 14, trauma 6
TÁCTICAS: Frenesí
Una hoz prefiere los combates uno contra uno. Cuando luchan, entran en frenesí (Potencial: El festín de Ammit, nivel 2) y no se defienden activamente al hacerlo.

RANGO 4 - AMMIT

INICIATIVA: 8D/14 Ego
ATAQUE: Hoz de Ammit, 10D, distancia 1m, daño 11, Daño especial (Aberrantes, +3)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 10D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Mental 8D
ESPECIAL: CUE+Atletismo 7D, PSI+Dominación 8D
MOVIMIENTO: 7D
PROTECCIÓN: Armadura de cuero, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 16, heridas superficiales 16, trauma 6
TÁCTICAS: Asesino
El ammit es un guerrero místico, que intimida a sus enemigos antes de entablar combate. Al mínimo titubeo, atacará con fervor inhumano (Potencial: El festín de Ammit, nivel 2), e intenta herir de gravedad a sus oponentes, eliminarlos uno a uno hasta acabar con todos. Sus DT en las tiradas de ataque hacen daño a los puntos de Ego además del daño normal. Cuando el daño recibido a Trauma alcanza el máximo, sigue luchando durante 2 asaltos más (Potencial: La misericordia de Anubis, nivel 2) y trata de matar a tantos enemigos como le sea posible antes de derrumbarse.

JEHAMMEDANOS

RANGO 1 - ISMAELITA

INICIATIVA: 3D/4 Ego
ATAQUE: Bastón, 4D, distancia 2m, daño 3, Contundente
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 4D; Activa a distancia (cuerpo a tierra), Movilidad 3D; Mental 3D
ESPECIAL: INS+Doma 4D
MOVIMIENTO: 3D
PROTECCIÓN: Ropa de lana, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 6, heridas superficiales 6, trauma 4
TÁCTICAS: Contención
Aunque todavía no son guerreros, los ismaelitas no se acobardan ante nada. Se enfrentan al peligro cara a cara mientras gritan para pedir ayuda a las Espadas de Jehammed de los alrededores.

RANGO 2 - ESPADA DE JEHAMMED

INICIATIVA: 6D/10 Ego
ATAQUE: Azadón de caballería, 6D, distancia 1m, daño 8; Cimitarra, 6D, distancia 1m, daño 9
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia (carrera), Movilidad 5D; Mental 4D
ESPECIAL: AGI+Conducir 6D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Gambesón, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 8, heridas superficiales 14, trauma 6
TÁCTICAS: Carga de caballería.
Son los guerreros sagrados de Jehammed, y su señor cabalga con ellos. Ante cualquier amenaza, cargan en fila como uno solo. Rara vez huyen, pero cuando lo hacen tratan de herir a tantos enemigos como les sea posible, centrándose en herir a los más débiles, o bien en acabar con los más peligrosos (Potencial: La cólera de Jehammed, nivel 2). Usan la cimitarra si están en el suelo y el azadón de caballería si siguen a caballo.

RANGO 1 - ISAAQUITA

INICIATIVA: 7D/12 Ego
ATAQUE: Sable damasceno, 7D, distancia 1m, daño 10
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 7D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 6D; Mental 5D
ESPECIAL: AGI+Conducir 7D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Armadura de cuero, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 10, heridas superficiales 16, trauma 6
TÁCTICAS: Suicida
Todo isaaquita lucha para recibir la muerte que el destino le tiene reservada. Siempre en primera línea y nunca se retira. Cabalga para llevar a sus tropas directamente al corazón del enemigo. Los jehammedanos que luchan a su lado ganan +1D a sus tiradas de ataque mientras él esté vivo. Al cargar, cabalga directamente hacia el enemigo más poderoso, golpeando a otros en el trayecto, e intenta decapitarlo sin bajarse del caballo.

RANGO 1 - AGARITA

INICIATIVA: 3D/6 Ego
ATAQUE: Cuchillo, 4D, distancia 1m, daño 4, Operatividad Óptima (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 4D; Activa a distancia (esconderse),

Movilidad 3D; Mental 4D
ESPECIAL: CAR+Conducta 6D
MOVIMIENTO: 3D
PROTECCIÓN: Ropa de lana, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 8, heridas superficiales 6, trauma 4
TÁCTICAS: A la defensiva
Las agaritas, por norma general, no pelean. Siempre intentarán calmar la situación, pero si su tribu está bajo amenaza, también empuñarán armas; gana +1D a las tiradas de ataque. Si, como última oportunidad, decide sacrificarse para llevarse consigo a tantos enemigos como pueda, gana +3D a las tiradas para conseguirlo.

RANGO 2 - DALILA
INICIATIVA: 5D/10 Ego
ATAQUE: 2 Botellas explosivas, 5D, distancia 10/40m, daño 6, Especial, Explosiva, Incendiaria; Cimitarra, 6D, distancia 1m, daño 9
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 5D; Mental 10D
ESPECIAL: CUE+Vigor 5D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Capa de lana, protección 1
CONDICIÓN: Infestación de esporas 20, heridas superficiales 12, trauma 6
TÁCTICAS: Luchar por su honor
Una dalila ha perdido su honor. Lucha como si Jehammed la estuviera observando directamente para poder recuperar su gracia. Desafía a los enemigos más fuertes, los aísla lanzando botellas explosivas a sus aliados, y trata de ser lo más heroica posible en su lucha. Gana +2D a sus tiradas de ataque cuando lucha por su honor y no se defiende activamente al hacerlo.

RANGO 3 - ARIANO
INICIATIVA: 8D/14 Ego
ATAQUE: Cimitarra afilada, 8D, distancia 1m, daño 10
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 11D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 6D; Mental 8D
ESPECIAL: CUE+Atletismo 6D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Armadura de cuero negro y vellocino, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 16, heridas superficiales 16, trauma 7
TÁCTICAS: Guerrero en trance
Son extremadamente peligrosos. Antes de cada batalla dedican unos momentos a entrar en trance (Potencial: El vellocino de Aries, nivel 2). Gastan 4 ó 5 puntos de Ego por ronda, tratando de herir de gravedad a los enemigos más letales. Luego, se retiran y regresan al día siguiente para rematarlos, completamente curados mientras el enemigo aún está herido.

APOCALÍPTICOS

RANGO 1 - PINZÓN
INICIATIVA: 3D/4 Ego
ATAQUE: Patada, 4D, distancia 1m, Aturdidora (2)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (cubrirse), Movilidad 4D; Activa a distancia (arrastrarse), Movilidad 4D; Mental 2D
ESPECIAL: AGI+Destreza 4D, AGI+Sigilo 4D
MOVIMIENTO: 3D
PROTECCIÓN: Harapos o medio desnudo, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 4, heridas superficiales 6, trauma 3
TÁCTICAS: Huir
Los pinzones están acostumbrados a recibir palizas y no se impresionan ante cualquier cosa. Si ven un blanco fácil, intentarán robarle: pueden gastar 1 punto Ego por intento de robo (Potencial: El nido del cuervo, nivel 1). Luchan solo si están acorralados: intentarán derribar al enemigo, despojarle de sus protecciones y patearle hasta que esté inconsciente.

RANGO 2 - GRAJO GUERRERO
INICIATIVA: 5D (7D)/10 Ego
ATAQUE: Brazalete de cuchilla, 8D, distancia 1m, daño 5, Operatividad Óptima (2DT), Camuflaje (+4E); Puñetazo, 8D, distancia 1m, Aturdidora (2), Operatividad Óptima (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (en guardia), Pelea 8D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 5D; Mental 4D
ESPECIAL: CUE+Atletismo 5D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Chaqueta de cuero y piel, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 8, heridas superficiales 14, trauma 6
TÁCTICAS: Matones
Los grajos guerreros aparecen cuando la bandada está en problemas. A menudo golpean hasta quedarse satisfechos, pero rara vez matan. Dependiendo de cómo responda el enemigo, le golpearán, le harán una bonita cicatriz o le degollarán. Les encanta la emoción de un buen combate: esperan a que vengan los golpes para devolverlos con más fuerza aún (Potencial: Apostarlo todo, nivel 2). Siempre que pueden, toman Argus antes de pelear; ganan +2D a su iniciativa.

RANGO 2 - URRACA
INICIATIVA: 4D/10 Ego
ATAQUE: Brazalete de cuchilla, 5D, distancia 1m, daño 4, Operatividad Óptima (2DT), Camuflaje (+4E)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Pelea 5D; Activa a distancia (esconderse), Movilidad 4D; Mental 5D
ESPECIAL: AGI+Destreza 6D, CAR+Seducción 6D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Ligero de ropa, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 10, heridas superficiales 8, trauma 6
TÁCTICAS: Seducir

Las urracas no pelean; prefieren seducir a sus enemigos o comportarse de manera sumisa para luego apuñalarles cuando estén indefensos.

RANGO 2 - BUITRE

INICIATIVA: 5D/8 Ego
ATAQUE: Brazalete de cuchilla, 6D, distancia 1m, daño 5, Operatividad Óptima (2DT), Camuflaje (+4E); Escopeta con acción de bombeo, 6D, distancia 5/20m, daño 10, Dispersión
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (en guardia), Pelea 6D (7D); Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 5D; Mental 5D
ESPECIAL: PSI+Astucia 6D, INS+Supervivencia 6D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Armadura de cuero, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 10, heridas superficiales 10 (12), trauma 6 (7)
TÁCTICAS: Golpear y esquivar
A los buitres no les gusta tener que luchar para conseguir su mercancía. Si tienen que hacerlo, serán los primeros en apretar el gatillo. Primero, sorprenden a sus nuevos enemigos disparándoles a corta distancia con sus escopetas. Luego se acercan a ellos e intentan rematarles con sus hojas (Potencial: Mil maneras, nivel 2). Si los enemigos no mueren rápidamente, se retiran y esperan a que se desangren. Siempre que pueden, están bajo los efectos de un chute de Gloria.

RANGO 2 - LECHUZA

INICIATIVA: 7D/10 Ego
ATAQUE: Ballesta, 6D, distancia 15/60m, daño 10; Cuchillo, 9D, distancia 1m, daño 5, Operatividad Óptima (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 9D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Mental 5D
ESPECIAL: AGI+Destreza 6D, AGI+Sigilo 6D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Armadura de cuero negro, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 10, heridas superficiales 12, trauma 6
TÁCTICAS: Asesinato
Las lechuzas se encargan del trabajo sucio. Desde la oscuridad, localiza a su objetivo; gana +4D a su primera tirada de ataque. Pelea imitando los movimientos de su enemigo (Potencial: Espejo, nivel 2) para matarlo con su cuchillo tan rápido como pueda.

RANGO 2 - GAVIOTA

INICIATIVA: 5D/8 Ego
ATAQUE: Ballesta de arpones, 4D, distancia 10/40m, daño 8; Sable, 6D, distancia 1m, daño 7
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 6D; Activa a distancia (Saltar por la borda), Movilidad 6D; Mental 4D
ESPECIAL: CUE+Atletismo 5D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Ropa de cuero, protección 1
CONDICIÓN: Infestación de esporas 8, heridas superficiales 12, trauma 6
TÁCTICAS: Arrastrar al agua
Las gaviotas disparan sus arpones a los enemigos de otros barcos y los arrastran por el agua. Cuando han vaciado de su tripulación un navío enemiga, intentan abordarla.

ANABAPTISTAS

RANGO 1 - TOCADO

INICIATIVA: 3D/6 Ego
ATAQUE: Pala, 3D, distancia 1m, daño 5
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 3D; Activa a distancia (huir), Movilidad 2D; Mental 5D
ESPECIAL: CUE+Vigor 4D, INS+Supervivencia 4D
MOVIMIENTO: 3D
PROTECCIÓN: Ropa de arpillera, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 10, heridas superficiales 6, trauma 4
TÁCTICAS: Todos a una
Los tocados no suelen responder con violencia, salvo ante ataque o blasfemia en su presencia. En ese caso, huirán para tratar de reunir a una muchedumbre con la que apalear al enemigo. La muchedumbre no siente agotamiento alguno (Potencial: Pneuma, nivel 1).

RANGO 2 - ASCETA

INICIATIVA: 3D/8 Ego
ATAQUE: Horca, 4D, distancia 2m, daño 5, Talismán (+1D)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 4D; Activa a distancia (huir), Movilidad 3D; Mental 8D
ESPECIAL: CUE+Vigor 6D, CAR+Conducta 4D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Ropa de arpillera, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 16, heridas superficiales 8, trauma 5
TÁCTICAS: No violentos
Los ascetas son pacifistas, e intentarán calmar la situación con palabras. La mayoría de ellos se sacrificarían luchando con sus herramientas de labranza, mientras otros correrán a buscar al grupo de orgiásticos más cercano.

RANGO 3 - ELÍSEO

INICIATIVA: 3D/12 Ego
ATAQUE: Mangual de guerra, 4D, distancia 2m, daño 6, Contundente, Talismán (+1D)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 4D; Activa a distancia (esconderse), Movilidad 4D; Mental 9D
ESPECIAL: INT+Ciencia 6D, INT+Medicina 8D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Ropa de arpillera, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 18, heridas superficiales 8, trauma 6
TÁCTICAS: Aceites
Los elíseos, por norma general, no pelean. Se quedarán tras las líneas para ungir y curar a sus hermanos. Si sien-

ten que son la última defensa posible antes de que ocurra una masacre, se ungirán con aceite Perat (+2D a la defensa mental) y tratarán de hacer retroceder al enemigo (Potencial: Pneuma, nivel 2).

RANGO 2 - ORGIÁSTICO

INICIATIVA: 5D/12 Ego
ATAQUE: Bidenhänder, 4D, distancia 2m, daño 11, Desequilibrada (2DT), Especialidad: Daga, 6D, distancia 1m, daño 5, Operatividad Óptima (2DT); Puñetazo, 7D, distancia 1m, daño 3 (Ego), Operatividad Óptima (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 4D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 4D; Mental 5D
ESPECIAL: CUE+Atletismo 5D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Armadura de cuero, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 10, heridas superficiales 10, trauma 6
TÁCTICAS: En grupo
Los orgiásticos adoran luchar. Si luchan junto a su grupo, reciben +1D a sus tiradas de ataque y -1D a sus tiradas de defensa. Se abalanzan hacia la batalla sin reparos, hiriendo y recibiendo heridas en el proceso, algo que les hacer hervir la sangre en combate cuerpo a cuerpo (Potencial: La sangre de pescador, nivel 1). Si no quieren matar a alguien, le golpearán con sus puños hasta dejarlo inconsciente. Si se unge con aceite Guijón antes de la pelea reduce su penalización por Trauma en 2 durante cuatro horas.

RANGO 3 - FUROR

INICIATIVA: 7D/14 Ego
ATAQUE: Bidenhänder, 6D, distancia 2m, daño 11, Desequilibrada (2DT), Especialidad: Daga, 7D, distancia 1m, daño 5, Operatividad Óptima (2DT); Escupefuego, 4D, distancia 3/12m, daño 12, Especial, Incendiaria
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 5D; Mental 8D
ESPECIAL: CUE+Atletismo 6D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Cota de malla, protección 4
CONDICIÓN: Infestación de esporas 16, heridas superficiales 14, trauma 7
TÁCTICAS: Fuego en la brecha
Un furor es una máquina de matar. Se unge con aceite Hiddekel antes de una pelea si le es posible; gana +3D a PSI+Reacción durante cuatro horas. En batalla, rompe las formaciones enemigas con su escupefuego y trata de achicharrar a quienes se esconden tras sus coberturas. Una vez que la línea enemiga se ha roto por el gásol ardiente, empuña el bidenhänder y carga allá donde el enemigo es más vulnerable, seguido por el grupo de orgiásticos que tiene a cargo.

PÁLIDOS

RANGO 1 - ESPECTRO

INICIATIVA: 4D/8 Ego
ATAQUE: Porra de acero, 3D, distancia 1m, daño 6, Contundente
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (retirarse), Movilidad 4D; Activa a distancia (cuerpo a tierra), Movilidad 4D; Mental 5D
ESPECIAL: AGI+Sigilo 5D, INS+Percepción 7D (oído), -1D a las tiradas de Ataque y Defensa si están bajo la luz del sol
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Ropa suelta, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 10, heridas superficiales 10, trauma 6
TÁCTICAS: Turba
Los espectros son los habitantes sin domesticar de los búnkeres. Cuando se topan con un intruso, se mantienen unidos como uno solo y le gritan (Potencial: Lamento, nivel 1, 5D); inmediatamente después le golpean con sus armas hasta reducirle a pulpa.

RANGO 2 - SOLAR

INICIATIVA: 5D/8 Ego
ATAQUE: Ballesta, 4D, distancia 15/60m, daño 10; Llave inglesa, 4D, distancia 1m, daño 6, Contundente
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 4D; Activa a distancia (esconderse), Movilidad 4D; Mental 6D
ESPECIAL: AGI+Fabricar 5D, INT+Ingeniería 5D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Ropa suelta y capa a prueba de luz solar, protección 1
CONDICIÓN: Infestación de esporas 12, heridas superficiales 10, trauma 6
TÁCTICAS: Fuego de supresión
Los solares salen del dispensador para repararlo. Si detectan un intruso, dispararán sus ballestas para obligarle a ponerse a cubierto y justo después se retirarán para volver a unirse a las filas de sus gentes.

RANGO 3 - AURORA

INICIATIVA: 6D/10 Ego
ATAQUE: Pistola automática con silenciador, 6D, distancia 10/40m, daño 7, cargador 20, Operatividad Óptima (3DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 6D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 6D; Mental 6D
ESPECIAL: AGI+Fabricar 8D, INT+Ingeniería 8D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Viejo uniforme del GR, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 12, heridas superficiales 12, trauma 6
TÁCTICAS: Trampero
Los auroras rara vez entran en combate. Usan su contro sobre el dispensador para atrapar y matar a los intrusos: activar torretas de defensa o bloquear pasillos y llenarlos de humo y gas de los generadores de los búnkers. Si lucha en persona, utilizará su conocimiento del complejo; disparará y gritará desde lejos (Potencial: Lamento, nivel 2) mientras las defensas que ha desplegado le sirven de apoyo.

RANGO 2 - RESUCITADOR

INICIATIVA: 6D/8 Ego
ATAQUE: Rayo de sol, 5D, distancia 1m, daño 5; Subfusil, 6D, daño 7, distancia 10/40, daño 7, cargador 35, Operatividad Óptima (2DT), Ráfagas (3)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 6D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 6D; Mental 7D
ESPECIAL: PSI+Astucia 6D, INS+Supervivencia 4D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Abrigo de cuero, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 14, heridas superficiales 10, trauma 6
TÁCTICAS: Golpear y esconderse
Los resucitadores merodean por ruinas y desiertos. En combate, primero se mantendrán a cubierto, sin desperdiciar balas. Luego se retirarán para desaparecer entre los alrededores y tratarán de atraer a los atacantes a un entorno donde tenderles una emboscada.

RANGO 2 - FANTASMA

INICIATIVA: 6D/10 Ego
ATAQUE: Subfusil con silenciador, 6D, distancia 10/40m, daño 7, cargador 35, Operatividad Óptima (2DT), Ráfagas (3); Bayoneta, 6D, distancia 1m, daño 4
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 5D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 5D; Mental 5D
ESPECIAL: AGI+Sigilo 5D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Capa de piel negra, protección 1
CONDICIÓN: Infestación de esporas 10, heridas superficiales 10, trauma 6
TÁCTICAS: Pesadilla
Los fantasmas rodean a sus presas y, al atacar, chasquean la lengua (Potencial: Pesadilla, nivel 1).

RANGO 3 - CÍCLOPE

INICIATIVA: 7D/10 Ego
ATAQUE: 2 Granadas de pulso, 8D, distancia 10/40m, radio de 5m, los enemigos no pueden gastar puntos de Ego durante 2 rondas; Subfusil con silenciador, 8D, distancia 10/40m, daño 7, cargador 35, Operatividad Óptima (2DT), Ráfagas (3)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 7D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 7D; Mental 7D
ESPECIAL: CUE+Atletismo 6D, AGI+Sigilo 7D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Viejo uniforme del GR, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 14, heridas superficiales 12, trauma 7
TÁCTICAS: Ejecutor
Un cíclope se aprovechará de la oscuridad para atacar a sus presas. Si alguien intenta luchar contra él bajo la luz solar, huirá usando sus granadas de pulso como distracción. En la oscuridad, llenará de agujeros a sus enemigos con el subfusil, oculto desde su cobertura (Potencial: Pesadilla, nivel 2).

CASTEL HARDT

Castel es un tipo larguirucho con grandes manos. Tiene los ojos de color azul claro y varias cicatrices recorren su cabeza rapada. Lleva gruesas pieles y baratijas varias sobre su neopreno, ocultando su pertenencia al Spital. Se adapta según el entorno: en Britón fue rápidamente tachado de miembro de un clan, mientras que hoy en día hay quien piensa que es un hellvético, algo que tiene a bien no negar.

Sirvió y trabajó con Clothilde Bourreau hasta que ésta fue trasladada a Rennes para convertirse en epigenetista. Castel tenía mejores cosas que hacer: su red de contactos le proporcionaba mucho dinero. Su misión era informar al Spital de lo que estaba sucediendo en Britón; no en las altas esferas, sino a nivel de la gente de a pie.

Hace unos meses fue asignado a Roppen, donde colabora con los Hellvéticos para asegurar los túneles. La situación es inmejorable, teniendo en cuenta sus intenciones: participa en contrabandos y trapicheos, comunica algunos al Spital e informa con sumo detalle a sus superiores sobre la situación en los Alpes. Llegó a hacerse amigo de Marius Brisut, un Centinela helllvético con tanta habilidad para beber cerveza como él para hablar. Parece haber cogido aprecio a este coloso cuyo pensamiento es tan simple como retorcido es el suyo propio. Apoyándose mutuamente, el dúo va ganando influencia. Dos hermanos, dos sinvergüenzas.

Desde hace unos meses, a cambio de llevar a una mujer al Spital para tratarle una conmoción cerebral grave, Castel ha estado recibiendo aceites elíseos poco comunes que redirige al jefe de clínica Ziegler. Este último lidera un equipo dedicado a estudiar sus efectos. Así fue cómo Castel volvió a reunirse con Clothilde Bourreau, la cual colabora en el proyecto de investigación de Ziegler. Castel debe escolar a Lliandra al Spital con ayuda de Clothilde y Marius.

"Hay dos tipos de personas en este mundo: mis amigos y los que están deseando serlo."

INTERPRETACIÓN

Castel es un hombre amable con talento natural para saber con quién tratar para conseguir lo que quiere. Adopta rápidamente el acento de la gente con la que habla. También sus modales, costumbres, etc.. Tanto que es fácil tomarlo como uno más de los suyos. Sin embargo, es inteligente y no pierde de vista el objetivo: observa y anota cada dato con frialdad, ordenándolos: útiles para sí mismo, útiles para el Spital. Hacer un favor es hacer un amigo y a Castel le gusta ser útil.

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Corruptor, spitaliano, rango 3: famulante
ATRIBUTOS: CUE 2, AGI 2, CAR 2, INT 3, PSI 3, INS 4
HABILIDADES: Atletismo 3D, Armas cuerpo a cuerpo 4D, Resistencia 4D, Vigor 3D, Destreza 3D, Conducta 4D, Expresión 4D, Artefactos 4D, Ciencia 6D, Concentración 4D, Medicina 6D, Voluntad 6D, Empatía 7D, Percepción 7D
TRASFONDOS: Aliados 4, Red 4
POTENCIALES: Desplegar 1, Onda Cerebral 2
ATAQUE: Desplegador 3D, distancia 2m, daño 5, Cortar (2DT: +1D daño);
Fusil fungicida 2D, distancia 2/8m, daño especial
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 3D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 2D; Mental (Voluntad) 6D
INICIATIVA: 3D/8 Ego (Concentración)
PROTECCIÓN: Traje de spitaliano, protección 2, capa de hellvético, protección 1
MOVIMIENTO: 3D
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 8, trauma 5
EQUIPO ESPECIAL: El Manual, delantal de cuero, cuaderno de notas, botiquín pequeño, 3 viales de Aquerón (nivel 2, robados).

NAJDA WOJNIEK

Nadja es una mujer joven de estatura y peso medios, sin ningún rasgo especialmente distintivo. Tanto su figura como su rostro son bastante típicos de Polen. El estricto "cumplimiento de las medidas profilácticas spitalianas" no atenúa su aspecto más bien anodino. Llevar de forma constante el traje de neopreno y el atuendo habitual de los famulantes le hacen por completo anónima. Hasta que no habla, es imposible apreciar la profundidad de su personalidad. Avispada, empática, perspicaz y sagaz, su agudeza intelectual y emocional no deja a nadie indiferente.

Siendo niña encontró refugio en la zona de cuarentena de tuberculosis del Apéndice, donde fue criada. Mientras su familia moría lentamente debido a la enfermedad, ella estaba a salvo gracias a una inmunidad innata. Ésto le permitió ayudar a los cuidadores en el trato de los enfermos.

Cuando llegó a la edad adulta los médicos, tras evaluar su coraje y su potencial, le ofrecieron convertirse en recluta, A pesar del rigor y la dificultad del entrenamiento, Nadja llegó a una respetada y perspicaz spitaliana. Ya como famulante, espera llegar algún día a convertirse en cirujana o farmacéutica.

Sin embargo, siente cómo algo del exterior le llama, una llamada del mundo que le recuerda la necesidad de difundir la esperanza que el Spital ofrece a la humanidad. Así, cuando un dignatario anabaptista llegó a pedirle que participase en la "misión", ni siquiera tuvo que pensarlo dos veces. Ahora se encuentra de camino a Purgare, con este misterioso asceta y ese terco juez. Los tres han emprendido un viaje con el objetivo de convencer a los Colectivos de las ventajas de una alianza (a pesar de las diferencias culturales) bajo la bandera del Protectorado y sus ideales "humanistas".

"De niña soñaba con un lugar en el que la humanidad hallaría su camino en el mundo de los vivos. Uno donde la enfermedad no sería inevitable. Donde la violencia depredadora no siempre venciese a la defensa de los débiles. Donde el hombre dejaría de buscar refugio en el bálsamo sin sentido de los dioses ausentes. Donde la ciencia sería la clave para la resurrección... Este lugar no era un sueño; se llama Spital y, en su nombre, he venido aquí."

INTERPRETACIÓN

Nadja es, ante todo, pragmática y comprensiva. Cree firmemente en su Colectivo y hará lo que sea necesario para defender lo que ella considera la última esperanza para la supervivencia de la humanidad. Consciente de las tristes verdades del mundo en el que vive, ve el Protectorado como una protección contra la Sepsis y los peligrosos arrebatos de los Clanes. Sin embargo, no deja de ser una persona idealista de gran corazón. Sabe que, por necesidad, tiene que aparentar ser dura e inflexible, pero no lo lleva demasiado bien. A veces, el dolor es tan intenso y la tristeza tan intrusiva que su existencia pierde sentido. En estos escasos momentos, está a un paso de ceder a la tentación y caer en... ¿en qué? ¿Quemazón? ¿venganza? ¿fría indiferencia? Hasta ahora, siempre ha encontrado una mano amiga que la salve pero ¿y la próxima vez?

PERFIL

ARQUETIPO: Polen, el Restaurador, spitaliana, rango 3 : famulante
ATRIBUTOS: CUE 2, AGI 2, CAR 2, INT 3, PSI 3, INS 4
HABILIDADES: Atletismo 3D, Armas cuerpo a cuerpo 4D, Resistencia 4D, Vigor 3D, Destreza 3D, Conducta 4D, Expresión 4D, Concentración 4D, Ciencia 6D, Ingeniería 4D, Medicina 6D, Voluntad 6D, Empatía 7D, Percepción 7D
TRASFONDOS: Aliados 2, Red 2
POTENCIALES: Onda cerebral 2
INICIATIVA: 3D/8 Ego (Concentración)
ATAQUE: Desplegador 3D, distancia 2m, daño 7, Cortar (2DT: +1D daño); Rifle fungicida 3D, distancia 2/8m, daño especial
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 3D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 2D; Mental (Voluntad) 6D
MOVIMIENTO: 3D
PROTECCIÓN: Traje spitaliano, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 2/12, heridas superficiales 8, trauma 5
EQUIPO ESPECIAL: El Manual, cuaderno, botiquín pequeño, delantal de cuero.

CLOTHILDE "TERCIOPELO" BOURREAU

Clothilde tiene un perfil aguileño: unos finos rasgos que subrayan un aspecto atrayente y travieso. Sus pesadas gafas oscuras equilibran el aire burlón de su eterna sonrisa. Hija de Soros, un luchador de la Resistance, y Lee, una jueza de Borca, se crió en Justiciano. Su madre llegó a ser Protectora y se ocupó a conciencia de enseñar a su hija sobre el amor al orden y el respeto a la ley. Muy rápidamente descubierta por el Spital, se convirtió en una apreciada y respetada recluta. Al llegar a famulante, sirvió en Britón y descubrió los aceites eliseos utilizados por los anabaptistas. A pesar de tener poco efecto, esta costumbre le intrigó. Tanto por curiosidad como por fascinación, llegó a adquirirlos y estudiarlos por un tiempo. Por desgracia, la investigación no interesó al Spital y en seguida se le dio carpetazo.

En Rennes, a los 26 años, se convirtió en epigenetista antes de volver al Spital. Comenzó un largo trabajo sobre las diferentes clases de esporas bajo la dirección del jefe de clínica Ziegler. Unos años después, le comunicaron que su investigación había sido transferida a otro equipo: Gefroren Kreuz. Su trabajo como famulante fue la base de este nuevo equipo, que estudia nuevos aceites elíseos con propiedades extrañas. Además de investigar, Clothilde visita a menudo a su madre Lee en Justiciano. La guerra contra los Cucaracha ocupa los pensamientos de Lee y le hace volver a casa llena de heridas que ella tenía que remendar.

En una ocasión su madre volvió al frente, se entregó en cuerpo y alma al estudio de los aceites. Las muestras eran difíciles de obtener a pesar de la ayuda de Castel, un famulante con quien había servido en Britón y que se dejaba caer por el norte de Purgare. Según él, había traído a la pareja de su contacto al Spital para tratarla de una conmoción cerebral y recibió unos viales de Aquerón a cambio. Es evidente que Ziegler tenía un limitado margen de maniobra y presionó mucho al Gefroren Kreuz. El aceite tenía trazas de Quemazón pero no era detectable por los moluscos. Necesitaba estudiar los resultados del uso prolongado en un sujeto para comprobar los efectos. Obviamente ningún anabaptista se prestaría a tal traición… pero Castel hace milagros.

INTERPRETACIÓN

Clothilde es una mujer inteligente que respeta las reglas. Por desgracia, la presión psicológica por parte de Ziegler y la preocupación por su madre, que estaba luchando contra los Cucarachas en el frente, dieron al traste con su firmeza. Su ambición y deseo de hacer el bien la empujan a hacer concesiones que podrían poner en peligro su carrera, así como a trabajar en estrecha colaboración con Castel, un hombre que se mueve con más facilidad entre los matices del bien y el mal Su experiencia en Britón le ha enseñado a actuar de forma rápida y eficiente en una crisis pero, a largo plazo, necesita estabilidad y calma. Bajo estas condiciones su genio se despliega y se vuelve capaz de trabajar junto a las mentes más brillantes del Spital.

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Restaurador, spitaliana, rango 4: epigenetista
ATRIBUTOS: CUE 2, AGI 3, CAR 3, INT 6, PSI 4, INS 4
HABILIDADES: Atletismo 3D, Armas cuerpo a cuerpo 4D, Resistencia 4D, Vigor 3D, Destreza 6D, Conducta 4D, Expresión 4D, Ingeniería 6D, Ciencia 8D, Concentración 4D, Medicina 8D, Voluntad 6D, Empatía 7D, Percepción 7D
TRASFONDOS: Aliados 5, Red 2, Secretos 3
POTENCIALES: Onda cerebral 3, Gafas de análisis 2
ATAQUE: Desplegador 3D, distancia 2m, daño 5, Cortar (2DT: +1D al daño)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 3D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 3D; Defensa Mental (Voluntad) 6D
INICIATIVA: 3D/8 Ego (Concentración)
PROTECCIÓN: Traje de spitaliano, protección 2
MOVIMIENTO: 3D
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 8, trauma 6
EQUIPO ESPECIAL: Gafas de análisis (módulos de botánica y biología humana), llave de un apartamento en Justiciano, 2 cartuchos de aerosol de EX/EG-1, secuenciador.

EQUIPO

GAFAS DE ANÁLISIS

Este artefacto se le confía a unos pocos miembros del Spital. Permiten analizar con detalle la composición de los elementos a la vista. Los resultados se muestran directamente en los cristales de las gafas y utiliza un E-Cubo como fuente de energía.

Algunos módulos proporcionados por los cronistas permiten a las gafas mejor rendimiento en campos específicos: módulo de cálculo, de botánica, de geología, de virus, de contaminación… Existe un módulo de esporas aún en desarrollo.

El spitaliano debe haber sido entrenado para utilizar estas gafas y tener las conexiones necesarias con los Cronistas para obtener los módulos que necesite. Es posible obtener nuevos módulos contando con un cronista mediante una tirada de CAR+Conducta (+Red), con nivel de dificultad determinada por la relación con el mismo o cualquiera que el DJ considere según: distancia geográfica, rareza del módulo, etc.

"He venido a beber leche y detectar esporas. Y justo acabo de terminar la leche."

"Cierra los ojos, respira lentamente. Deja que la muerte venga. Que se asiente en los párpados; tan suave como el terciopelo."

DECKHART KRUEGER

Deckhart más bien canijo y delgado, con su cabeza calva y bronceada por el sol. Su barbilla grande y nariz chata le hacen fácil de reconocer cuando no está usando su máscara de gas. Normalmente lleva su traje de neopreno reforzado y las cejas en un ceño fruncido perpetuo. Tiene gestos rápidos y nerviosos, y a menudo cae presa de una ira violenta.

Desde que llegó a famulante, no se ha hecho popular que digamos: suele cuestionar las órdenes, y no se puede confiar en él en caso de un ataque. Durante una misión anterior, tuvo un encontronazo con un cronista que, erróneamente, sospechaba que era un Quemado. Intentó forzar a los chatarreros del lugar a despojar al Agente de su máscara, amenazándolos con su rifle fungicida. Los otros famulantes, con dificultad, lograron contenerlo y así evitaron un incidente diplomático. Tuvo una severa reprimenda, y después del incidente solo le han asignado misiones peligrosas con aliados del Colectivo. Ha pasado muchos meses patrullando con los orgiásticos, forzando a clanes a entrar en vereda y desmantelando redes de contrabando de Quemazón.

Ahora su respeto por los principios de higiene es solo teórico, ya que se ha vuelto bastante promiscuo con un gran número de mujeres. De hecho, se ha enamorado de una mujer asceta, a la que considera su amante regular. Krueger es bien recibido en la comunidad; le gustan los anabaptistas porque no son quisquillosos con sus acciones y le libran de las tareas que cree que están por debajo de él. A veces es llamado por el Spital para misiones ocasionales, pero su conversión a las creencias de la Neognosis avanza a pasos agigantados.

"¿Tú otra vez? ¡Me estás haciendo perder el tiempo! ¿Necesitas una desinfección completa? ¿No? "¡Entonces lárgate de mi vista!"

INTERPRETACIÓN

Duro, sospechoso y malhumorado, Deckhart no es un tipo agradable. No le gusta su misión actual, y derrama su ira sobre sus allegados. Es demasiado indulgente con los anabaptistas y desconfiado con los clanes. Sin embargo, tiene sus propias debilidades: su equipo no está bien cuidado y estaría bajo amenaza de suspensión si el Spital se enterara de su muy deficiente sentido de la higiene. Anhela la sensación de poder y mujeres hermosas. Siempre antepone sus intereses personales; no es un aliado fiable

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Corruptor, spitaliano, rango 3: famulante
ATRIBUTOS: CUE 4, AGI 3, CAR 2, INT 2, PSI 3, INS 2
HABILIDADES: Atletismo 6D, Armas cuerpo a cuerpo 7D, Fuerza 7D, Resistencia 7D, Armas de proyectiles 5D, Sigilo 4D, Medicina 6D, Engaño 6D, Dominación 5D, Reacción 5D, Voluntad 5D, Percepción 4D, Primordial 4D
TRASFONDOS: Renombre 2, Red 2, Recursos 1
POTENCIALES: El último adiós 2
INICIATIVA: 5D/8 Ego
ATAQUE: Desplegador 6D, distancia 2m, daño 7, Cortar (2DT: +1D daño); Rifle fungicida, 5D, distancia 2/8m, Especial: SP 4016TH (veneno: nivel 4, -2D a todo, duración 24h)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar/parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 3D; Defensa Mental (Voluntad) 6D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Traje de spitaliano reforzado, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 14, trauma 7
EQUIPO ESPECIAL: Granada de SP 4016TH, colgante de cruz rota bajo el traje de neopreno, 3 dosis robadas de EX para utilizar como moneda de cambio.

JOHAN KRELL

A pesar de la imponente máscara de su traje hermético, Johan es un hombre frágil. Quizás cuando completó su entrenamiento en el Spital y fue enviado al remoto sur para investigar los Psicóvoros era lo suficientemente fuerte como para estar a la altura de la apariencia de su yelmo. De todas formas, después de una década y media de estudio interminable sobre la vida vegetal alienígena, ha comenzado a marchitarse. Han aparecido círculos oscuros bajo sus ojos grises por la falta de sueño, sus pálidas mejillas están demacradas y cada vez que un mechón de pelo brota de su calva cabeza es de color gris ceniza. Y aún así, a pesar de su cuerpo maltrecho, su resolución nunca ha sido más intensa. Sabe lo que debe hacer, ha estudiado las múltiples formas de presentación del Elemental durante años y conoce la forma de contraatacar al virus alienígena. No se detendrá ante nada para dar lo que cree que es un golpe devastador a la Sepsis.

Sus superiores, por otro lado, no lo tienen tan claro. Exigieron más estudios, más pruebas, más investigaciones, más experimentos. Al final, después la denegación de su 15ª petición para llevar a cabo su plan, no pudo más. Claramente, sus superiores eran inconscientes de miras estrechas, incapaces de comprender la genialidad y perfección de su plan. Una noche, mientras la mayoría del puesto de investigación recolectaba más muestras, Johan hizo su jugada. Robó seis vainas de semillas, almacenadas al vacío, las guardó en un estuche biométricamente cerrado con su sangre, y se fue. Robó un vehículo, agujereó los depósitos de los demás y destruyó la radio para conseguir una ventaja mientras conducía hasta Trípoli, y desde allí, a través del Mediterráneo, hacia su destino: los infestados pantanos de Franka. Sin embargo, esta ventaja solo le permite ganar tiempo, y el Spital no se detendrá ante nada para recuperar las muestras, o para asegurarse de que no sea capaz de entregarlas.

"Verás, si añadimos 5 mililitros de esta enzima a la muestra, su ratio de crecimiento decrece un 25%. Eso significa que si pudiéramos sintetizarla y producirla en masa..."

INTERPRETACIÓN

Johan es un hombre frágil, pero tiene un impulso dentro de él que le hace avanzar contra todo pronóstico para completar lo que él considera una búsqueda justificada. Sin embargo, es consciente de que necesitará ayuda para enfrentarse a los traicioneros pantanos de Franka, además del inevitable castigo que le aguarda cuando el Spital finalmente se entere de lo que ha hecho. Cuando negocia, se muestra nervioso y muy reacio a revelar el propósito de su misión, pero si se le convence de que hable de sus metas, su voz suena tan fuerte como si tuviera la mitad de su edad.

PERFIL

ARQUETIPO: Polen, el Justo, spitaliano, rango 4: epigenetista (anteriormente)
ATRIBUTOS: CUE 2, AGI 3, CAR 3, INT 6, PSI 4, INS 3
HABILIDADES: Atletismo 5D, Armas cuerpo a cuerpo 5D, Fuerza 5D, Pelea 4D, Resistencia 4D, Vigor 5D, Conducir 4D, Destreza 6D, Movilidad 5D, Armas de proyectiles 6D, Sigilo 5D, Expresión 5D, Liderazgo 5D, Negociación 5D, Artefactos 10D, Concentración 8D, Ciencia 11D, Ingeniería 6D, Leyendas 8D, Medicina 8D, Astucia 5D, Engaño 5D, Fe 8D, Reacción 7D, Empatía 7D, Percepción 7D, Supervivencia 4D
TRASFONDOS: Aliados 1, Autoridad 3, Red 2, Renombre 1, Recursos 1, Secretos 5
POTENCIALES: Sentir el peligro 1, Instigador elemental 2, Onda cerebral 3
INICIATIVA: 7D/16 Ego (Concentración)
ATAQUE: Espada, 5D, distancia 1 m, daño 7; Pistola Mauser, 7D, distancia 10/40, daño 9, cargador 10, Operatividad óptima (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 5D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 5D; Mental (Fe) 8D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Traje spitaliano (variante epigenetista), protección 2, Hermética (+6E). Lleva una capa para ocultarse, +1D al intentar ocultar su pertenencia al colectivo
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/16, Heridas superficiales 0/8, Trauma 0/6
EQUIPO ESPECIAL: Estuche reforzado y sellado que contiene una muestra de semillas de Psicóvoro, cerrado mediante cierre biométrico. Viales de adrenalina (5).

EQUIPO

Johan lleva consigo un estuche altamente reforzado y con un intrincado sistema de cerradura, que los spitalianos reservan solo para el transporte de las muestras más delicadas. Dentro, selladas en cámaras de vacío, hay seis semillas de Psicóvoro. Están intactas debido a la falta de atmósfera, que detiene su desenfrenado crecimiento. Si el sistema de sellado fuese abierto y las semillas tuvieran contacto con el suelo, los Psicóvoros comenzarían de nuevo a esparcirse.

POTENCIAL

INSTIGADOR ELEMENTAL

Johan ha estado investigando el Elemental en todas sus formas de manera casi religiosa durante años, hasta el punto que sus pensamientos han empezado a retorcerse como si fueran los extraños patrones fractales que observa al microscopio.

Johan gana +1E por nivel del potencial cuando analiza flora y fauna relacionada con el Elemental, además de +1D por nivel del potencial cuando lucha contra criaturas infectadas por el mismo.

VALENTINA DONANT

Valentina nació en 2576 a las afueras de Jaca, cerca de los Pirineos. A principios de la primavera de 2589, convenció a su hermano Valerian, un guía de montaña, para que la llevara con él en una travesía junto a unos clientes del Spital. Durante la expedición fueron atrapados por una terrible tormenta que se cobró la vida de Valerian y dos de los famulantes; solo ella y la epigenetista Maurine sobrevivieron. Ambas viajaron juntas a Montpellier. Durante el camino quedó claro que algún día sería una buena spitaliana si recibía la formación adecuada. Le hicieron creer que pronto recibiría ayuda para volver a casa, pero las semanas se convirtieron en meses y los meses en años. Con el tiempo, Valentina olvidó su antigua vida de clan y a su familia.

En 2592 fue enviada al Spital por el puesto fronterizo norte, pero el camino fue invadido por un enjambre de drones. Tuvo que huir hacia el oeste, a una pequeña aldea al borde del cráter de Janus. Aquí se sintió como en casa entre los clanes, educando a todo el que quisiera escuchar sobre los peligros de la Sepsis y trabajando como médico de aldea. Todo esto cambió cuando un grupo de chatarreros llegó a la ciudad afirmando que había un enorme barco de lo antecesores intacto y varado en el desierto de Stukov. Valentina accedió a ir con ellos, siempre y cuando ella tuviera prioridad en cualquier equipo médico que encontraran. Rápidamente se dieron cuenta de que no estaban solos en la nave. Se encontraron cara a cara con el Buitre pero lograron escapar de vuelta hacia Janus gracias a un durmiente llamado Murray.

Durante los siguientes meses Murray y Valentina se hicieron buenos amigos. Sin embargo, ella necesitaba continuar su formación y tuvo que regresar a Montpellier. Murray ya se había establecido entre los clanes de la aldea y decidió quedarse. A la vuelta, terminó sus estudios y se convirtió formalmente en epigenetista. Su primer destino es Toulon: debe investigar los rumores del llamado Hombre Avispa.

INTERPRETACIÓN

Por fuera parece una mujer joven, pero por la frialdad en sus ojos y su forma de hablar es como si ya hubiera vivido toda una vida. Tiene un dilema constante entre querer ayudar al pueblo y la necesidad de apoyar al colectivo, pero en última instancia sabe que es necesario hacer sacrificios por el bien mayor, sin importar cuánto le duela. Valentina es bastante amigable, una vez consigue abrirse a alguien.

PERFIL

ARQUETIPO: Hibrispania, el Restaurador, spitaliana, rango 4: epigenetista
ATRIBUTOS: CUE 3, AGI 4, CAR 2, INT 4, PSI 3, INS 2
HABILIDADES: Atletismo 5D, Armas cuerpo a cuerpo 5D, Fuerza 6D, Resistencia 6D, Vigor 5D, Destreza 5D, Movilidad 7D, Armas de proyectiles 7D, Sigilo 7D, Conducta 4D, Liderazgo 4D, Seducción 3D, Ciencia 6D, Concentración 7D, Ingeniería 6D, Leyendas 6D, Medicina 8D, Astucia 5D, Engaño 4D, Reacción 6D, Voluntad 6D, Empatía 4D, Percepción 4D, Supervivencia 4D
TRASFONDOS: Aliados 3, Autoridad 3, Red 3, Renombre 4, Recursos 5, Secretos 4
ESPECIAL: Habla africano de manera perfecta, sin rastro de acento extranjero
POTENCIALES: Mover montañas 1, Último bastión 1
INICIATIVA: 6D (10D si está bajo la influencia de estimulantes)/14 Ego (Concentración)
ATAQUE: Cuchillo 6D, distancia 1m, daño 4, Operatividad Óptima (2DT); Desplegador 4D, distancia 2m, daño 6, Cortar (2DT: +1D daño); Correrruinas .44, 7D, distancia 10/40m, daño 10, cargador 6, Especial, Operatividad Óptima (2DT); Fusil fungicida 6D, distancia 2/8m, daño especial
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 7D; Mental (Voluntad) 6D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Traje spitaliano reforzado, protección 4, Hermético (4E), Respetada (+1D)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 12, trauma 6
EQUIPO ESPECIAL: Secuenciador, filtro de agua, instrumental quirúrgico, kit de campaña, aerosol EX/EG-1, polvo ígneo, estimulantes (4), analgésicos (4).

"Para hacer una tortilla hay que romper algunos huevos."

DOS VIDAS

Valentina ha vivido dos vidas. Mientras caminaba por el desierto de Stukov entró en contacto una almeja del desierto, que la llevó a un mundo distinto. Allí vivió una vida entera como un hombre africano que terminó sus días durante una rebelión de esclavos. Miró hacia abajo y todo lo que vio fue la empuñadura ensangrentada de la espada que se había clavado en sus entrañas. Después, miró hacia arriba de nuevo, y contempló a una mujer joven de espaldas a ella. Llevaba un collar de conchas y estaba de pie en la orilla de un lago. Valentina trató de pedir ayuda pero no pudo encontrar su voz. De repente abrió los ojos; seguía en el desierto. Solo habían pasado unos segundos. El pánico se apodera de ella mientras sus dos vidas se fundieron en una.

EQUIPO ESPECIAL

CORRERRUINAS CALIBRE 44

Este revólver de manufactura superior maestro el regalo que el viejo lobo solitario Perno de Hierro le hizo a Valentina en su lecho de muerte. Su único deseo era que lo llevase con ella al reino del Buitre y que volviese con historias para contar.
ESPECIALIDAD: Respetada (+1D a chatarreros)

LOOPHOLE

Todo sistema tiene una debilidad. El trabajo de Loophole es encontrarlo y explotarlo. Desde que se convirtió en Ultimadora, aprendió a considerar cada grupo o edificio a infiltrar como un sistema, que puede ser "hackeado" igual que un programa. Sus misiones siempre comienzan con una larga recolección y análisis de información y una búsqueda de las partes más débiles del protocolo de defensa del sistema. Su forma de organizar las misiones dio excelentes resultados. Los Cronistas confiaron en ella lo suficiente como para actualizarla, y se convirtió en Fusible. Ahora tiene la autoridad para dirigir un pequeño grupo especializado en operaciones encubiertas.

El equipo cambia con cada misión pero el proceso es siempre el mismo: primero, observar al objetivo. Comprender los ritmos y rutinas del lugar. Luego, la ejecución: los ultimadores asumen papeles, el equipo es ocultado en los escondites adecuados. Y por fin, la operación, utilizando una serie de comandos inspirados por los ancestros:

DDOS: utilizar una multitud para irrumpir o incapacitar el sistema. Buena distracción.

MITM/Troyano: hacerse pasar por el representante de otro Colectivo/un operador del sistema para interceptar un paquete localizado y modificar su contenido.

Ingeniería Social: Manipular a una persona débil para tener acceso al resto.

Malware: controlar el sistema designado. Una vez hecho, todo estará disponible y nadie sabrá que los Ultimadores estuvieron aquí.

Fuerza Bruta: Los miembros de otros Colectivos pueden acabar desaparecidos.

Cuando no está en misiones, Loophole es enviada a otros nichos: sin que los cronistas locales lo sepan, pone a prueba su sistema de seguridad y entrega informes al Clúster.

INTERPRETACIÓN

Todo depende del papel que interprete Loophole. Puede hacerse pasar por alguien de cualquier otro Colectivo. Bajo su identidad encubierta, es pragmática y arrogante: considera que ella, junto a su equipo, forman el perfecto programa de hackeo. Trata de mejorar sus habilidades a cada misión y, con el tiempo, ningún edificio, grupo o Colectivo estarán a salvo de ella.

Nunca pierde de vista el objetivo principal. Todo debe salir según lo planeado. Sin embargo, cuando la misión empieza a desmoronarse, nunca admite la derrota y adoptará una "visión de túnel", centrándose en el último fallo que detectó en el sistema. Por fin, le ha llegado la hora de participar en una última y arriesgada misión.

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Creador, cronista, rango 4: fusible
ATRIBUTOS: CUE 3, AGI 4, CAR 3, INT 3, PSI 4, INS 2
HABILIDADES: Atletismo 5D, Armas cuerpo a cuerpo 5D, Fuerza 6D, Pelea 4D, Resistencia 6D, Vigor 4D, Destreza 6D, Fabricar 5D, Movilidad 7D, Armas de Proyectiles 8D, Sigilo 6D, Expresión 6D, Liderazgo 6D, Negociación 5D, Seducción 6D, Artefactos 5D, Ciencia 6D, Concentración 7D, Leyendas 5D, Astucia 9D, Dominación 7D, Engaño 8D, Reacción 8D, Voluntad 7D, Empatía 5D, Percepción 6D
TRASFONDOS: Aliados 2, Autoridad 3, Red 3, Renombre 2, Recursos 4, Secretos 3
POTENCIALES: Carga 1, Descarga 1, Infiltración 2
INICIATIVA: 8D/14 Ego (Concentración)
ATAQUE: Cuchillo, 6D, distancia 1m, daño 4, Operatividad Óptima (2DT); Pistola de gran calibre, 8D, distancia 10/40m, daño 12, cargador 12, Trueno, Camuflaje (+2E)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar) Movilidad 7D; Activa a distancia (esquivar) Movilidad 7D; Mental (Voluntad) 7D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Traje de cronista (variable fusible), protección 3, Camuflaje (+2E)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/14, heridas superficiales 12, trauma 7
EQUIPO ESPECIAL: Atuendo y equipo adecuado para la identidad temporal, kit de maquillaje, cápsula de veneno, bloqueador (dispositivo que desconecta la red eléctrica una vez acoplada a ella), 2 granadas de humo, 2 granadas deslumbrantes, granada de Freón (+2D, daño 5, ignora 4 de armadura), pistola y 12 balas de .50GL.

Loophole sabe adaptarse. Cambia de rostro a cada misión; un día es una anciana que se desmorona bajo el peso de los años, otro es un joven intentando conseguir trabajo en la ciudad. Solo tiene unos 30 años, pero ya ha pasado por muchas vidas. Su cara es corriente y tiene la cabeza afeitada, así que puede hacerse pasar por una spitaliana si oculta el código de barras de su frente con un poco de maquillaje.

De hecho, la única parte que nunca cambia es su máscara. La conserva desde su infancia y es su verdadera cara dentro del Colectivo.

ENCUBIERTA

Loophole va equipada con todo lo necesario para resultar perfectamente creíble como la persona por la que se está haciendo pasar. Apenas hay nada que muestre su verdadera afiliación: es necesaria una tirada de INS+Percepción (5) para notar que lleva mucho maquillaje. Si alguien descubre quién es realmente, hará todo lo que pueda para eliminarlo.

POTENCIAL

INFILTRADOR

PRERREQUISITO:

Fusible

El Fusible ha planeado toda la operación, recuerda de memoria cada paso. Todas las precauciones han sido tomadas para la discreción del equipo y, una vez la operación haya empezado, nada la detendrá.

Antes de la operación, el Fusible obtiene +1D por nivel de potencial a todas las acciones que cubran los rastros del equipo. Una vez haya empezado, obtiene +1D por nivel de potencial para todas las acciones planeadas..

ITERACIÓN

Instanciación. El proceso se está ejecutando y comienza a consumir recursos.
1ª Iteración: Aprendizaje profundo.
3ª Iteración: Motricidad de cuerpo completo.
4ª Iteración: Primeras interacciones sociales.
6ª Iteración: Comprensión. Soy un debilucho. Siempre lo seré.
7ª Iteración: Gente extraña le habla a mis congéneres. Dicen que no soy "abstracto", como los otros. Soy de clase "concreta". Puede que tenga mejor futuro si voy con ellos.
9ª Iteración: Aprendizaje funcional. Los números son más sencillos de manejar que las personas.
11ª Iteración: La programación es sencilla. Solo es un proceso que discurre a través de una secuencia de bucles. No olvides el punto de ruptura o los bucles no tendrán fin.
13ª Iteración: Infectado por un virus. ¿Es éste mi punto de ruptura? Quizás lo sea.
17ª Iteración: Debió de ser un error en mi código, pero he sobrevivido. No puedo contraer el virus por segunda vez: el proceso se mejora a sí mismo con cada iteración del bucle. Tengo que aplicar eso a mis programas.
21ª Iteración: Primera red neuronal artificial en funcionamiento.
23ª Iteración: Parece ser que no puedo tener descendencia. No existen los bucles infinitos: los recursos siempre los detienen. Mi código no es una excepción.
27ª Iteración: He aplicado mi red neuronal a un artefacto que un similar ha traído de vuelta al Clúster. Parece funcionar bien.
32ª Iteración: Sin descendencia, no puedo ser parte del siguiente bucle. Teóricamente, mi bucle finalizará al agotarse mis recursos. Pero si nunca me quedo sin recursos, ¿no sería…. Infinito? Una mejora con cada iteración de forma perpetua.
34ª Iteración: Comienzo a olvidar. Un nuevo virus. Éste me matará con lentitud. Aún no es relevante: la máquina me ayuda a recordar cosas cuando mi código no es capaz.
36ª Iteración: Hay esperanza. Gracias a la red neuronal podría crear una copia mía en una máquina de los ancestros. Teóricamente, así un equivalente de mí sería perpetuo. Debo darme prisa, mi código empeora con rapidez.
39ª Iteración: Ahora. Pronto, agotaré mis recursos. El final del bucle… ¡No puede ser! ¡Aún no! Cada momento es una lucha contra el virus. He terminado la red neuronal definitiva. Ha realizado un escaneo de todos mis datos. Realmente soy yo, me sirve para recordar quién he sido. Ahora solo necesito un servidor seguro…

INTERPRETACIÓN

Iteración es un alma errante en busca de la vida eterna. Tiene miedo de cualquier cosa que pueda acabar con su vida antes de acabar su obra. Está en plena búsqueda de cualquier dispositivo que pueda alojar su programa de red neuronal, para poder ser "re-instalado". Sufre de una agresiva variante de Alzheimer. Su casco y sus robots son esenciales para no perderse por completo debido a la enfermedad.

También es un experto en domótica: le apasionan los aparatos que pueden interactuar con humanos. La mayoría de sus tareas en el Clúster central se tratan de encontrar y analizar nuevos artefactos o instalar dispositivos en ciertos nichos.

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Explorador, cronista, rango 4: corrientista
ATRIBUTOS: CUE 1, AGI 2, CAR 3, INT 6, PSI 2, INS 2
HABILIDADES: Fuerza 3D, Resistencia 3D, Destreza 4D, Fabricar 6D, Movilidad 4D, Arte 7D, Negociación 5D, Artefactos 11D, Concentración 10D, Ciencia 12D, Ingeniería 11D, Leyendas 9D, Astucia 4D, Reacción 3D, Voluntad 7D, Percepción 4D
TRASFONDOS: Autoridad 1, Red 4, Renombre 2, Recursos 4, Secretos 4
POTENCIALES: Memoria fractal 3, Bifurcación 1
INICIATIVA: 3D/ 20 Ego
ATAQUE: No pelea. Guante corrientista, 3D, distancia 1m, Aturdidora (5)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa (esquivar), Movilidad 4D; Mental (Voluntad) 7D
MOVIMIENTO: 1D
PROTECCIÓN: Traje Cronista, protección 2
CONDITION: Infestación de esporas 0/14, heridas superficiales 6, trauma 3,
EQUIPO ESPECIAL: Traje cronista con casco de RA y Descarga (nivel 2), guante corrientista, conjunto de cámaras de vigilancia, sabueso robot (para explorar ruinas).

Iteración posee un cuerpo maltrecho bajo su traje de cronista. Su cara está oculta tras una enorme máscara conectada a un dispositivo similar a unos binoculares. Bajo el casco, su seco pelo cuelga de forma lacia. Está pálido y parece enfermo. Sus ojos grises y vidriosos muestran nerviosismo. El traje le permite ocultarlo, pero se queda sin aliento con facilidad y prefiere permanecer en calma para no mostrar sus debilidades.

POTENCIAL

BIFURCACIÓN

PRERREQUISITO:
INT+Concentración 8, INT+Ciencia 8
El personaje intenta no exponerse nunca de manera directa. Tiene a su disposición numerosos dispositivos para controlar el entorno y realizar tareas complejas.

Con el acceso apropiado, el usuario puede tomar el control de dispositivos a distancia con INT+Ciencia. Puede gastar puntos de Ego (3 como máximo) para mejorar la acción de un aparato bajo su control.

CASCO DE RA

Este casco permite al usuario mejorar su percepción del entorno. Iteración registra las caras y máscaras de sus compañeros en la memoria del dispositivo y el sistema de reconocimiento facial le ayuda a recordar quiénes son. También permite al usuario recibir información de otras fuentes cercanas: de esta forma se puede ver a través de las cámaras de vigilancia o de los ojos de las máquinas. Un disparo al casco probablemente ahorraría la mayoría de daños al usuario, pero quedaría inservible. Para Iteración, significaría nada menos que el fin de su vida.

IOTA

La frente de Iota es demasiado grande, y sus ojos están demasiado separados. Si no llevase la máscara todo el rato, sería evidente que no cumple con el canon de belleza. Sin embargo, su cara pertenece a los cronistas: un rostro de cuero endurecido con cristales iluminados por luces de color azul. No parece estar armada salvo, quizás, por el altavoz del sintetizador en su torso. Debido a su ropa, es imposible intuir su género.

Aún es una cronista novata y joven. Superó sin problemas todas las pruebas que el colectivo le ha ido administrando, de momento. Siente una ferviente pasión por la vida antes del Escatón. Según ella, si la humanidad quiere volver a este nivel de tecnología y existencia, es necesario conocer todos los detalles de la vida de los antepasados. El colectivo finalmente le ha otorgado la responsabilidad de un pequeño nicho en una minúscula aldea anodina en las afueras de Justiciano. Aquí se dedica a acumular información y recuperar artefactos que luego envía al Clúster central. Cada reliquia que ve es analizada, tratando de entender qué utilidad debería de tener en el pasado. Poco a poco ha ido acumulando numerosos modelos de ciudades, edificios y habitaciones del pasado. Este archivo comienza a ser bastante grande, y llama la atención de más de un interesado en ese conocimiento.

INTERPRETACIÓN

Aunque Iota no tiene mucho contacto con la gente, intenta con todas sus fuerzas ser amigable con la gente.. Esta actitud ha sorprendido a más de un extraño dado lo opuesto que resulta a lo intimidatorio de su traje y su voz robótica, que suele poner incómodos a quienes viajan con ella. No está acostumbrada a otros seres humanos, así que sus conversaciones son un tanto torpes, siguiendo las guías de cómo "interactuar con los clanes" que leyó durante su educación con los cronistas.

Adora descubrir detalles de la época antes del Escatón. Los chatarreros que hacen negocios en su nicho encuentran los precios muy rentables. Si no está allí, debe haber sido enviada a explorar ruinas, gracias a sus extensos conocimientos en la materia.

"Ésta debe ser la sala principal. Sígueme, por aquí... Luego la oficina... Y aquí está la caja fuerte. Una estructura clásica."

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Mentor, cronista, rango 2: agente
ATRIBUTOS: CUE 2, AGI 3, CAR 2, INT 4, PSI 3, INS 2
HABILIDADES: Atletismo 3D, Resistencia 4D, Destreza 4D, Fabricar 4D, Movilidad 4D, Arte 5D, Expresión 4D, Negociación 5D, Artefactos 8D, Ciencia 6D, Concentración 6D, Ingeniería 7D, Astucia 4D, Dominación 5D, Reacción 4D, Voluntad 4D, Empatía 4D, Orientación 4D, Percepción 4D
TRASFONDOS: Aliados 1, Red 1, Recursos 1, Secretos 1
POTENCIALES: Memoria fractal 2
INICIATIVA: 4D/12 Ego (Concentración)
ATAQUE: Sintetizador 5D, distancia 10m, daño 1+DT (Ego), Daño en área (45°), Trueno
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 4D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 4D; Mental (Voluntad) 4D
MOVIMIENTO: 3D
PROTECCIÓN: Prendas sueltas, capa y máscara, protección 1, Inestable (6)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/8, heridas superficiales 8, trauma 5
EQUIPO ESPECIAL: Sintetizador, capa, máscara de cronista, rollos de pergamino con planos de construcciones de los antecesores dibujados.

TRANSCRIBE

Transcribe es un viejo cronista. Se está quedando calvo y tiene arrugas por toda la cara, una espesa barba canosa y ojos claros. Es alto y bastante delgado, con la espalda un poco encorvada, aunque todo esto es difícil de ver cuando usa su viejo traje negro de cronista cubierto de cables.

Transcribe ha sido archivero en el Clúster Central durante mucho tiempo. Su tarea consistía en escribir todos los conocimientos del Protectorado y de los Cronistas sobre el papel, pues si la Corriente estuviese a punto de caer de nuevo, los cronistas perderían información de valor incalculable. El Clúster nunca permitiría que un fracaso como el de Ciudad Catedral se repitiera, y con los archivos en un soporte físico, el colectivo siempre tendrá una base para no empezar de nuevo desde cero.

Como es obvio, ésta fue una tarea larga y tediosa. Durante decenios, ha copiado, impreso y traducido archivos, para después dirigir y entrenar a un equipo de agentes que le ayudasen en la tarea. Al envejecer, se dio cuenta de que había un tipo de texto especialmente raro en los archivos: registros históricos de después del Escatón. Transcribe decidió ceder su asiento a uno de sus discípulos, y recorrer los caminos para explorar y escribir su propia época desde un punto de vista histórico.

INTERPRETACIÓN

El cronista resulta frío al principio, y es muy impetuoso al hablar con otras personas, además de muy directo en su manera de pedir lo que quiere. A pesar de las apariencias, aprecia a la gente que le ayuda a hacer su trabajo, y a menudo le pide noticias sobre ellos y su recorrido vital. Puede convertirse en un contacto interesante para los PJ gracias a su impresionante red de amigos y conocidos.

Es muy duro con la gente que se opone a su trabajo, y usará a sus aliados y contactos para hacerles la vida difícil. Transcribe es una mezcla de historiador y periodista. Hará muchas preguntas, tomará notas durante las conversaciones. Incluso puede pedirle a un PJ que dicte algo para un borrador, o su permiso para utilizar elementos de la conversación para su registro histórico.

"Historia es, desde luego exactamente lo que se escribió, pero ignoramos si es lo que de hecho sucedió."

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Explorador, cronista, rango 3: mediador
ATRIBUTOS: CUE 2, AGI 2, CAR 4, INT 4, PSI 2, INS 2
HABILIDADES: Armas cuerpo a cuerpo 3D, Fuerza 3D, Resistencia 5D, Destreza 4D, Fabricar 6D, Movilidad 4D, Arte 6D, Conducta 6D, Expresión 6D, Negociación 7D, Artefactos 9D, Ciencia 7D, Concentración 6D, Ingeniería 8D, Leyendas 6D, Medicina 6D, Astucia 4D, Engaño 5D, Reacción 4D, Voluntad 4D, Empatía 4D, Orientación 4D, Percepción 4D, Supervivencia 5D
TRASFONDOS: Aliados 2, Red 2, Secretos 2
POTENCIALES: Memoria fractal 2
INICIATIVA: 4D/12 Ego (Concentración)
ATAQUE: Sintetizador 5D, distancia 10 m, daño 1+DT (Ego), Daño en área (45°), Trueno
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 4D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 4D; Mental (Voluntad) 4D
MOVIMIENTO: 2D
PROTECCIÓN: Traje cronista, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/8, heridas superficiales 10, trauma 4
EQUIPO ESPECIAL: Máquina de escribir con tinta y papel, cuaderno y lápiz, borrador de un texto acerca de la historia de la región.

ÁTOMO

Se está haciendo viejo. Las arrugas han comenzado a aparecer en su rostro, pero su pelo corto y blanco y su mirada severa no muestran ninguna debilidad. Dicho esto, raras son las personas que han visto la cara de Átomo, porque rara vez ha sido visto sin traje. Su máscara es de una calidad excelente, cuatro lentes brillan con sombras llameantes. Su gruesa armadura no deja descubierta ninguna parte de su piel, pero numerosos cables se escapan de ella, Está reforzada con plomo, protegiendo a Átomo de las radiaciones.

Hasta donde puede recordar, Átomo siempre supo que la causa cronista no solo era la más bella, sino también esencial para la humanidad. Y aquellos que no se dan cuenta están más cerca de los animales que de los humanos.

Trabajó duro para llegar a la cima, mostrando una comprensión fuera de lo normal sobre los átomos y la electricidad. Trató de compartir este conocimiento con los clanes. Un malgasto de energía, su educación no era suficiente. Apenas llegaban a ser buenos trabajadores.

Átomo finalmente se reinventó a sí mismo y una ideología donde los hombres que dominaban la tecnología estaban por encima de los demás, desde un punto de vista de valor humano. En consecuencia, las aldeas que visitó lo consideraron un dios viviente, siempre trayendo más artefactos.

Al final, se dio cuenta de que había una fuerza capaz de destruir todos los esfuerzos cronistas: África. Así fue enviado por su colectivo al sur de Borca para esclavizar a los clanes locales. Hay tres objetivos en este movimiento: primero, obstaculizar el progreso de las tropas africanas. En segundo lugar, crear una zona de seguridad entre el Protectorado y Hellvética. Y, por último, formar un ejército capaz de apoyar a los cronistas contra la influencia de las Torres Aguja.

INTERPRETACIÓN

Un Dios entre meros mortales. Átomo es quizá uno de los pocos hombres contemporáneos que puede competir con un merodeador. Considera a los no cronistas animales salvajes, y a los africanos insectos, por lo que es probable que no pierda el tiempo en hablar con los personajes, y los mira directamente a los ojos hablando al auricular de uno de sus seguidores, que repite lo que él le dice a ellos.

Todas sus acciones son para obtener el control del Clúster central en Borca, o para destruir África. Él puede ser el antagonista detrás de toda una campaña o un aliado peligroso si el equipo está protegido por el colectivo cronista.

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Fanático, cronista, rango 5: paradigma
ATRIBUTOS: CUE 5, AGI 4, CAR 5, INT 6, PSI 6, INS 4
HABILIDADES: Armas cuerpo a cuerpo 10D, Fuerza 8D, Resistencia 10D, Destreza 9D, Fabricar 9D, Movilidad 9D, Conducta 10D, Expresión 10D, Liderazgo 11D, Negociació 10D, Artefactos 12D, Ciencia 12D, Concentración 12D, Ingeniería 12D, Leyendas 9D, Dominación 12D, Engaño 11D, Reacción 10, Voluntad 12D, Percepción 8D
TRASFONDOS: Aliados 4, Autoridad 5, Red 5, Recursos 5, Renombre 6, Secretos 5
POTENCIALES: Carga 2, Descarga 2, Memoria fractal 3, Plasma 2
INITIATIVE: 10D/24 Ego (Concentración)
ATAQUE: Cortadora de plasma, 10D, distancia 1m, daño 8, Aterradora (3), Fatal (8)
DEFENSA: Pasiva 2 (Fúmor); Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 9D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 9D; Mental (Voluntad) 12D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Traje cronista nivel tecnológico V, protección 4, A prueba de balas (6)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/24, heridas superficiales 20, trauma 11
EQUIPO ESPECIAL: Tótems de adoración fabricados por los clanes bajo su mando, guante corrientista, sintetizador, multiplicador, impresora de letras, varios rifles neolibios que guarda como trofeos.

LA BOMBA

Átomo ha dedicado su vida a la comprensión de la electricidad y los átomos. Pudo crear varias plantas de energía y fábricas para sus clanes esclavos, transformando el sur de Borca en un lugar muy peligroso infestado de salvajes hostiles e industrialmente equipados si no eres amigo de los cronistas. Pero Átomo tiene algo más en la cabeza. Él quiere hacer que el pueblo africano se arrodille. Él quiere ser el que libere al mundo de su sucia influencia. Para lograrlo está utilizando sus instalaciones y diversos artefactos tratando de recrear las bombas más poderosas que la humanidad haya conocido. Si nada lo detiene en su plan de aplastar las costas africanas, puede llegar a producir el peor desastre desde el Escatón.

POTENCIAL

PLASMA
PRERREQUISITO:
Cortadora de plasma, INT+Ciencia 10
Átomo es un genio de la tecnología. Recreó un cortador de plasma... Pero del tamaño de una cuchilla, saliendo de su brazo derecho. Domina a los campeones de los clanes con eso. La armadura se deshace bajo los golpes del cortador. Antes de aplicar el daño del arma, el objetivo pierde tanta protección como el nivel del potencial, hasta que sea reparada.

PHISHER

Bajo la máscara, tiene el pelo rubio y la cara demacrada. Los ojos castaños están siempre atentos bajo las cejas casi inexistentes. Es bastante pálido, aunque casi nunca nadie ve su color de piel: utiliza todo el tiempo una máscara de gas con lentes de color rojo. Su traje de cuero está reforzado en los hombros, el pecho y la parte posterior de sus extremidades. El altavoz de su sintetizador está oculto en el torso, y en su cinturón lleva una porra extensible que utiliza para intimidar a otras personas.

Es uno de los matones a sueldo del Clúster central. Desde que los cronistas se lo llevaron, ha sido completamente adoctrinado, y está dispuesto a sacrificarse por el renacimiento de la Corriente. Aunque está lejos de ser el mejor, posee una tenacidad increíble. Sigue siendo un gran ingeniero, pero no tan bueno como otros, así que es lógico que haya acabado convertido en ultimador. Hoy en día vive en constante movimiento, fingiendo ser un viajero cualquiera. Recibe órdenes de otros cronistas y las ejecuta sin hacer preguntas. Sabotaje, asesinato, secuestro, ya lo ha hecho todo.

Listo para sacrificarse por la misión, su estabilidad pende de un hilo: está convencido de que su muerte será prematura, así que trata de disfrutar de la vida entre misiones en forma de Quemazón, EX y urracas cada vez que tiene éxito. Según el Clúster, todo vale la pena en nombre de la Corriente.

"Te diría que rezaras pero no servirá de nada. Te has ganado lo que te espera."

INTERPRETACIÓN

De incógnito, es solo un viajero más, tal vez un chatarrero que vino aquí a gastar su dinero en lugar de ir al burdel apocalíptico. No busca problemas, y parece que solo trata de pasar un buen rato. Puede utilizar los nombres Barrena, Botín o Compadre.

Es capaz de disfrutar realmente de los servicios apocalípticos, pero en todo momento está anotando y memorizando todo cuanto ve. Sabe todo lo que ocurre en la ciudad, memoriza cuanto puede sobre su objetivo, planifica cada uno de sus movimientos con suma precisión y mínimo riesgo. Solo entonces da el golpe final. El tanque de agua se derrumba, el hombre se ahoga con una almohada, el hijo del juez desaparece.

Cuando no está de incógnito, resulta difícil diferenciarlo de una máquina. Desconoce los sentimientos, o más bien ha tenido que olvidarlos. Sea como sea, Phisher cuenta con tener una muerte temprana así que no busca sentir apego de otros humanos.

PERFIL

ARQUETIPO: Franka, el Mártir, cronista, rango 3: ultimador
ATRIBUTOS: CUE 3, AGI 4, CAR 1, INT 2, PSI 4, INS 2
HABILIDADES: Atletismo 5D, Armas cuerpo a cuerpo 6D, Fuerza 5D, Resistencia 5D, Fabricar 6D, Movilidad 6D, Armas de proyectiles 6D, Sigilo 6D, Negociación 4D, Artefactos 5D, Ingeniería 5D, Astucia 6D, Dominación 8D, Fe 6D, Reacción 6D, Orientación 4D, Percepción 4D, Primordial 4D
TRASFONDOS: Autoridad 2, Recursos 1, Secretos 1
POTENCIALES: Sin escapatoria 3
INICIATIVA: 6D/8 Ego (Primordial)
ATAQUE: Porra de acero extensible, 7D, distancia 1m, daño 6, Camuflaje (+2E) Contundente; Pistola, 6D, distancia 10/40m, daño 9, cargador 12; Sintetizador, 8D, distancia 10m, daño 1+DT (Ego), Daño en área (45º), Trueno
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Mental (Fe) 6D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Armadura de cuero, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 2/12, heridas superficiales 10, trauma 7
EQUIPO ESPECIAL: Armadura de cuero, sintetizador, máscara de gas, porra de acero extensible, pistola, 16 balas de 9mm, equipo especial acorde a la misión.

MARIUS BRISUT

Marius es demasiado grande y su uniforme le va demasiado justo. Tiene la mandíbula cuadrada, enmarcando su cruda sonrisa. La nariz, rota varias veces, y esa sonrisa suelen ganarse la simpatía del resto de sus compañeros, los cuales están encantados de poder contar con su fuerza y su resistencia. Marius es un hombre sencillo, más dedicado a sus amigos que a la misión. Aún así, su puntería es decente y tiene cuidado de no malgastar la munición. Su gusto por el combate cuerpo a cuerpo es apreciado por los gerentes, que ven cómo el número de balas no se inmuta. Un buen derechazo resuelve más problemas que un cartucho.

Desde que ha sido trasladado a Roppen, se siente solo. Ya no forma parte de un escuadrón, una familia, como antes. De hecho, echa mucho de menos a su hermana Liriel. Supervisa las idas y venidas de los pasajeros en los túneles; sigue la rutina pero termina por buscar acción. De vez en cuando provoca a algún baljaní solo para tener un poco de acción pero, aparte de esos momentos, se aburre una barbaridad.

Entonces un día llegó la orden de formar equipo con los spitalianos. Sus habilidades higiénicas son útiles para la Fortaleza Alpina, le dicen. Que así sea. Entonces Marius conoció a Castel y su vida cambió: Castel sabe cómo divertirse. Trafica de vez en cuando pero lo considera inofensivo. Marius está encantado de seguirle el juego, ha encontrado al hermano que nunca tuvo.

Castel ha estado haciendo algún tipo de negocio con una mujer anabaptista durante un tiempo. De hecho, la van a escoltar hasta el Spital. Marius está cansado de los túneles. Ha hecho unos apaños con algunos de sus compañeros para que le cubran durante unas semanas. No les hace demasiada gracia pero nadie pone en duda su autoridad como para llevarle la contraria. Sin embargo, mientras está acabando los preparativos para el viaje, su hermana regresa de la misión. Parece triste y tensa pero confía plenamente en ella: ha recorrido un largo viaje para traer información. Además, siempre ha sido más lista que él. Finalmente, Liriel parece encantada con la idea, tanto que se acaba uniendo al viaje con ellos. Castel estará satisfecho: ¡cuantos más hermanos de armas haya, más posibilidades de éxito en la misión!

"Me gustan la miel, las balas, los explosivos y mi hermana. Y Castel. Y la miel"

INTERPRETACIÓN

Marius no tiene demasiadas luces, pero es fuerte y leal. Tiene dificultades con la parte teórica del entrenamiento y con frecuencia se comporta como un niño que se sorprende con cualquier cosa. Sin embargo, nada le enfurece más que ver sufrir a sus amigos. Derramar la sangre de su gente puede acabar en masacre si su furia se desata.

PERFIL

ARQUETIPO: Hellvética, el Protector, hellvético, rango 3: centinela
ATRIBUTOS: CUE 5, AGI 3, CAR 3, INT 1, PSI 1, INS 3
HABILIDADES: Armas cuerpo a cuerpo 8D, Fuerza 8D, Resistencia 10D, Vigor 8D, Movilidad 8D, Armas de proyectiles 10D, Liderazgo 4D, Ciencia 2D, Medicina 2D, Dominación 5D, Reacción 7D, Voluntad 5D, Primordial 7D
TRASFONDOS: Aliados 5, Autoridad 1, Renombre 2, Recursos 3
POTENCIALES: Doctrina: Asalto 3
INICIATIVA: 8D/14 Ego (Primordial)
ATAQUE: Rastreador, 10D, distancia 30/120, daño 11, cargador 35, Operatividad Óptima (3DT), Ráfagas (3); Cuchillo, 9D, distancia 1m, daño 5, Operatividad Óptima (2DT).
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 8D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 8D; Defensa Mental (Voluntad) 5D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCION: Arnés pesado, protección 7, Masiva (9), Ignífuga (8)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/10, heridas superficiales 20, trauma 6
EQUIPO ESPECIAL: Máscara de gas, 16 balas Maciza AF.

LIRIEL BRISUT

Liriel nació en una clínica de la Región Territorial II. Su talento para las misiones furtivas la llevó a servir como Observadora durante una década antes de recibir su primera misión como Infiltradora: establecer una célula en Justiciano. Fue allí donde aprendió más sobre sí misma y sobre sus hermanos de armas. El contacto continuo con las personas autóctonas puede corromper incluso al más patriota. Y cuanto más tiempo permanezcan allí, más susceptible de sospecha serán. Su célula, Perceneige, se convirtió en un centro de inteligencia hellvética en el corazón de Borca.

Tiene claro que, para mantener su cordura, debe regresar cada cierto tiempo a los Alpes. A los 23 años, pasó un año de nuevo como Observadora para reconstruirse, para mantener en mente sus valores y su identidad. Después fue enviada a Brest: los anabaptistas eran particularmente activos en la zona y, si encontraban algo sagrado en el lugar, resultaba imperativo conocer su naturaleza. Liriel adoptó la identidad de Hayline; se colocó un piercing en el tabique nasal y un tatuaje temporal en la frente y sirvió como otra anabaptista del lugar durante tres años.

Aparentemente, la célula Perceneige de Borca sigue funcionando a plena capacidad, centrando ahora sus esfuerzos en apoderarse de los secretos del Spital. Se les ha encomendado un proyecto consiste en obtener toda la información que puedan sobre el Elemental y los Psiconautas. Simplemente no es aceptable depender por completo de los Spitalianos en esta lucha. El objetivo es simple: crear un laboratorio de investigación hellvética independiente. En una conversación con su hermano, Marius, un simple Centinela, se entera de que va a ir con un spitaliano al mismísimo Spital, así que no pierde un segundo en unirse al viaje y acompañarlos.

"Para entender al enemigo, tienes que convertirte en el enemigo. Y lo más difícil es volver intacto"

INTERPRETACIÓN

Liriel es una patriota dedicada a la protección del ideal hellvético. Lo único que podría hacer que se desviase del camino es su hermano: le quiere incluso más que a la tierra que los vio nacer. Es seria, concienzuda y rara vez se deja llevar. Cuando esto ocurre, escucha música, come en cantidades ingentes y busca contacto físico con hombres y mujeres, sin distinción de origen. Sin embargo, esos momentos son muy escasos y ocupa la mayor parte de su tiempo en revisar y cuidar su equipo, estudiar el comportamiento de a quienes esté espiando y mimetizarse de forma casi perfecta.

PERFIL

ARQUETIPO: Hellvética, el Viajero, hellvética, rango 4: infiltradora
ATRIBUTOS: CUE 4, AGI 2, CAR 2, INT 3, PSI 3, INS 4
HABILIDADES: Armas cuerpo a cuerpo 5D, Resistencia 7D, Vigor 5D, Destreza 3D, Armas de proyectiles 5D, Sigilo 7D, Conducta 6D, Expresión 6D, Artefactos 4D, Ciencia 4D, Concentración 4D, Medicina 6D, Astucia 8D, Engaño 8D, Reacción 6D, Voluntad 6D, Empatía 7D, Percepción 7D, Supervivencia 6D
TRASFONDOS: Aliados 4, Autoridad 4, Red 4
POTENCIALES: Doctrina: Infiltración 3
ATAQUE: Desplegador 4D, distancia 2m, daño 5, Cortar (2DT: +1D daño); Fusil fungicida, 5D, distancia 2/8m, daño especial.
DEFENSA: Pasiva 1, Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo,4D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 2D; Defensa Mental (Voluntad) 6D
INICIATIVA: 3D/8 Ego (Concentración)
PROTECCIÓN: Traje de spitaliano, protección 2
MOVIMIENTO: 4D
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 14, trauma 7
EQUIPO ESPECIAL: Arnés ligero de explorador, pulsera con transpondedor, binoculares, cuerdas, equipo de spitaliana (traje de neopreno, máscara de gas, el Manual, delantal de cuero, cuaderno de notas, botiquín pequeño).

MICHAEL FRAY

Los baldíos de Borca no son un lugar seguro, pero muchos asentamientos surgen entre las ruinas de los antecesores, y siempre necesitan protección. Así fue como un hellvético solitario pasó por uno de éstos en su camino de vuelta a la Fortaleza Alpina, después de haber llegado al final de una guardia en Borca. Una caravana de violentos clanes se dirigía a una aldea con promesas de violencia. Los aldeanos habían reunido todas las letras de cambio que pudieron con la intención de contratar al primer mercenario capaz de apretar el gatillo de un rifle, pero encontraron algo mucho más letal. Sentado con su Rastreador en lo alto del mástil de la radio de la ciudad, Michael era el único defensor de la ciudad cuando los clanes atacaron. Disparó 19 tiros, toda la munición que le quedaba. Bajó por la mañana, mientras los aldeanos arrastraban los cadáveres para darles un entierro digno; encontraron 19 cuerpos, y un solo agujero de bala entre los ojos de cada uno.

A su regreso a la Fortaleza Alpina, Michael fue ascendido al Destacamento Especial, y la noticia de sus hazañas viajó por delante de él. En reconocimiento a su talento para el tiro, su Rastreador fue modificado para el uso a larga distancia, capaz de alcanzar un objetivo desde más de 100 metros de distancia a costa del disparo automático. Sin embargo, Michael rara vez necesita más de un disparo por blanco, por su letalidad no ha disminuido un ápice. Desde entonces, el francotirador ha sido enviado a misiones por toda Europa, eliminando los objetivos que los hellvéticos de alto rango designan, inhabilitando a los líderes de clanes peligrosos sin ser detectado.

INTERPRETACIÓN

Michael es un hombre alto y castaño con la cara cincelada en piedra y cubierta por una recia barba. Sus penetrantes ojos azules siempre dando vueltas, analizando las líneas de visión y evaluando posibles posiciones de francotirador. Es cortés al hablar, de comentarios rápidos y pocas palabras pero sin resultar grosero. Siempre pondrá por delante el interés de los hellvéticos. Ha hecho muchas cosas a su servicio de las que no se siente orgulloso, pero también hará todo lo posible para proteger a aquellos que ve como más débiles que él, siempre y cuando ésto no contradiga sus órdenes.

PERFIL

ARQUETIPO: Balján, el Fanático, hellvético, rango 4: destacamento especial
ATRIBUTOS: CUE 4, AGI 5, CAR 2, INT 3, PSI 4, INS 4
HABILIDADES: Atletismo 6D, Armas cuerpo a cuerpo 6D, Fuerza 6D, Pelea 6D, Resistencia 6D, Vigor 7D, Conducir 6D, Destreza 7D, Movilidad 7D, Armas de proyectiles 11D, Sigilo 6D, Liderazgo 4D, Negociación 4D, Concentración 7D, Leyendas 4D, Medicina 5D, Astucia 5D, Dominación 6D, Engaño 5D, Reacción 8D, Voluntad 6D, Orientación 6D, Supervivencia 6D
TRASFONDOS: Aliados 1, Autoridad 3, Red 1, Renombre 3, Recursos 4, Secretos 2
POTENCIALES: Diana 2, Doctrina: Moral 2
INICIATIVA: 8D/14 Ego (Concentración)
ATAQUE: Rastreador de largo alcance 12D, distancia 60/240m, daño 11, cargador 10, -2D a si dispara a menos de 15 metros
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 7D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 7D; Mental (Voluntad) 6D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Arnés de observador, protección 3, Camuflaje (+5E)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 12, trauma 7
EQUIPO ESPECIAL: Navegador (Orientación +4D), 20 balas, informes con detalles del actual objetivo, pequeño cuaderno anotar los movimientos y debilidades del ob-

MUERTE DISTANTE

Michael prefiere atacar a sus objetivos desde lo más lejos posible, para minimizar el riesgo de que el estallido del Rastreador revele su posición. A cambio de una mayor distancia de tiro, a menudo se coloca en posiciones que le dan una visión deficiente del objetivo.

POTENCIAL

DIANA
PRERREQUISITO:
AGI+Proyectiles 8D
Está instalado en su parapeto de francotirador. Lleva allí tumbado durante la última hora. La trayectoria de su objetivo lo hará vulnerable durante unos 10 segundos. Levantando su Rastreador, expulsa el aliento y relaja los músculos mientras se prepara para disparar. 30 segundos después, dispara. A 200 metros, un hombre cae al suelo. Otra misión completada.
Al usar un arma con mirilla, si el personaje pasa 2 asaltos seguidos apuntando sin que le interrumpan, gana +3D a AGI+Proyectiles.

EQUIPO ESPECIAL

RASTREADOR PERSONALIZADO
El Rastreador de Michael es una herramienta de muerte a larga distancia bien calibrada de largo alcance. El armazón ha sido modificado con una potente mira, junto con un manguito de enfriamiento y un cañón modificados para dar más efectividad a cada bala. Con él, es posible realizar disparos casi imposibles. Sin embargo, estos cambios solo permiten el disparo semi-automático y las balas de escopeta ya no sirven para este cañón.

VAUBAN

Vauban es el hombre al mando del Puesto de Avanzada de San Galo. Su humor es impredecible. Haber combatido junto a los anabaptistas del frente del norte de Franka le ha cambiado profundamente. Tras su vuelta de este infierno, con algunos de los orgiásticos más famosos de la Cruz Rota, se ha vuelto muy irritable y propenso a cometer excesos. Ahora es un alcohólico que pasa noches enteras en una con la mente embotada contemplando el Valle desde las pasarelas del Puesto de Avanzada.

Cincuenta hombres y mujeres están en el puesto bajo su mando, y él dirige el lugar de una manera muy particular. El Acceso Norte a la Fortaleza Alpina puede ser alcanzado tanto por Basilea como por San Galo. Por lo tanto, es absolutamente necesario evitar la entrada de cualquier persona sospechosa que viaje rumbo a los Alpes. Como última medida, Vauban ha enterrado en secreto explosivos en cada punto estratégico del Valle. Llegado el momento, con solo presionar el detonador puede cerrar por completo el acceso a la Fortaleza Alpina y aislar el Valle de los hellvéticos.

Desde la llegada del teniente François y el comienzo de la operación SEA, Vauban ya no está seguro del control que es capaz de ejercer. Además de la operación, el teniente tiene en marcha una investigación por orden del Comandante de cuerpo de la región territorial sobre los problemas de disciplina y adicción de Vauban. El resultado de esta investigación podría tener consecuencias nefastas para su futuro. Él está desesperado por demostrar al alto mando que tiene la capacidad de contener a todas los pelotones bajo su control. Para ello ha establecido un gobierno duro e inflexible y se ha asegurado de que las tensiones abunden entre los hellvéticos y los clanes de Cuerno; todo lo que sea necesario para sumar méritos.

"¿Qué quieres de mí? Te diré lo que eres: una carga, un problema con el que tengo que lidiar. Al contrario de lo que crees, no eres el centro del universo. Tengo problemas más grandes en la región con los que lidiar."

INTERPRETACIÓN

Vauban está destrozado por el alcohol. En realidad no es mal comandante; cuando está sobrio dirige a sus hombres con precisión e ímpetu. Pero cuando está ebrio, resulta completamente ineficaz como líder. Sus hombres no se atreven a quejarse de él ante la cadena de mano porque nada les asegura que su sucesor será mucho mejor.

Sin embargo, Vauban no es un patán, y todavía es capaz de tomar las decisiones adecuadas para lo que él considera que es el bien del puesto de avanzada. Es ineficaz, no incompetente.

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, la Abominación, hellvético, rango 4: subalterno
ATRIBUTOS: CUE 6, AGI 4, CAR 3, INT 3, PSI 2, INS 3
HABILIDADES: Armas cuerpo a cuerpo 10D, Fuerza 9D, Resistencia 10D, Vigor 8D, Movilidad 6D, Armas de proyectiles 10D, Liderazgo 9D, Ciencia 6D, Medicina 6D, Dominación 8D, Reacción 8D, Voluntad 5D, Primordial 7D
TRASFONDOS: Aliados 2, Autoridad 4, Renombre 4, Recursos 4
ESPECIAL: Primordial +2E si no ha consumido alcohol en las últimas 4 horas.
POTENCIALES: Doctrina: Asalto 3
INICIATIVA: 8D/14 Ego (Primordial)
ATAQUE: Rastreador, 10D, distancia 30/120, daño 11, cargador 35, Operatividad Óptima (3DT), Ráfagas (3); Cuchillo de combate, 10D, distancia 1m, daño 5, Operatividad Óptima (2DT).
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 10D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 6D; Mental (Voluntad) 5D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Arnés pesado, protección 7, Ignífuga (8), Masiva (9), Módulo Peso pesado (CUE+Fue +6D)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 3/10, heridas superficiales 20, trauma 8
EQUIPO ESPECIAL: Botella de coñac medio llena, detonador de los explosivos enterrados bajo el valle, colgante de cruz rota oculta bajo su arnés (dada por Vincent de Bassham).

JULIUS REX

Alto y musculoso, este juez en sus treinta y pocos tiene un aspecto imponente, con su robusto cuerpo y su mirada intensa. Su pelo, largo y cenizo, cae hasta el pañuelo rojo que lleva en el cuello. Sin duda, su cara inspira miedo: arrugas, mandíbula cuadrada, y marcas de quemaduras. Lleva el guardapolvo de juez, pero la manga izquierda está recogida y cosida al hombro dado que perdió el brazo. En su cinturón hay una cartuchera con un revólver, y su martillo del juicio está atado a su espalda.

Julius creció junto a su hermano mayor, Tirius, en una de las familias acomodadas de Justiciano. Se unió a los jueces dos años después que su hermano. Mientras Tirius subía rápidamente el escalafón, Julius fue enviado por todo Borca para mantener la paz con los clanes. Los hermanos rara vez se veían en persona, aunque mantenían el contacto gracias a mensajes entre nichos cronistas..

Con la caída de Praga, los clanes se rebelaron. Julius fue enviado al frente de batalla y se ganó su rango de Protector por las malas. Un día, su pelotón recibió una llamada de ayuda: la aldea de Honnerburg había caído ante los insurgentes. Julius sabía que su hermano había sido enviado a investigar allí. Se puso en marcha inmediatamente. Encontraron la cabeza cortada de Tirius cerca de la aldea. La sangre de Julius hirvió, y ordenó un asalto directo. Sin embargo, Honnerburg había sido convertido en una trampa de los clanes, y al instante fue destruida en una explosión descomunal. Julius fue uno de los pocos supervivientes.

Después de la matanza, los clanes acusaron a Julius de ser el responsable de la explosión. Se le conoció como "El Carnicero de Honnerburg", y fue ascendido a Verdugo en el campo de batalla. Para ganar aliados fuera del Protectorado, le enviaron a Franka como emisario. Pudo convencer a la gente local de que los jueces estaban aquí para protegerlos, dando ejemplo. Su dedicación le costó mucho: su cara fue quemada por un spitaliano que intentaba liberarle de un enjambre mortal, y su brazo izquierdo tuvo que ser amputado tras un ataque de drones en los pantanos. Su cara ya es reconocida por los clanes frankeños, y saben que les protegerá con su vida.

INTERPRETACIÓN

Julius siempre tratará de encontrar la solución más pacífica a un conflicto, pero nunca dudará en luchar para proteger el orden público, la ley y a los débiles. Es un hombre bueno, desprovisto de toda maldad, aunque no siempre entiende cómo su fidelidad a la Ley y a los ideales de los juez puede ser la fuente de muchos males.

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Protector, juez, rango 4: verdugo
ATRIBUTOS: CUE 4, AGI 4, CAR 4, INT 2, PSI 3, INS 4
HABILIDADES: Atletismo 5D, Armas cuerpo a cuerpo 7D, Fuerza 8D, Pelea 6D, Resistencia 8D, Vigor 6D, Conducir 6D, Movilidad 6D, Armas de proyectiles 8D, Sigilo 7D, Conducta 7D, Expresión 7D, Liderazgo 8D, Negociación 6D, Leyendas 4D, Astucia 5D, Dominación 6D, Fe 6D, Reacción 6D, Doma 6D, Empatía 6D, Orientación 6D, Percepción 6D, Primordial 6D, Supervivencia 6D
TRASFONDOS: Aliados 2, Autoridad 3, Red 1, Renombre 2, Recursos 1
POTENCIALES: Carnicero de Honnerburg, La ley de Lynch 1
INICIATIVA: 6D/12 Ego (Concentración)
ATAQUE: Martillo del juicio, 5D, distancia 1m, daño 9, Contundente, Desequilibrada (2DT), Mosquete de juez, 8D, distancia 10/40m, daño 8, Avancarga; Revolver, 8D, distancia 10/40m, daño 10, cargador 6
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 5D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Mental (Fe) 6D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Sombrero y guardapolvo, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 16, trauma 7
EQUIPO ESPECIAL: Martillo del juicio, mosquete de juez, 15 balas de plomo, revolver con 10 balas de .44, Códice, sombrero y guardapolvo.

POTENCIAL

CARNICERO DE HONNERBURG

PRERREQUISITO:
Muerte de un ser querido.
Julius no quiere volver a experimentar la pérdida de alguien cercano. Explotará si uno de sus amigos está a punto de morir. Si uno de sus aliados sufre daño de trauma, la furia de Julius aterroriza a sus enemigos. Si el oponente falla una tirada de defensa mental (dif. 3 +nivel de potencial), sufren una penalización de -2D a todas las acciones relacionadas con el combate.

CÓDICE

Julius utiliza su Códice como un diario en el que guarda registros de sus experiencias y encuentros. Tiene la intención de crear un manual de experiencia de campo para los jueces de las próximas generaciones, para que no cometan los mismos errores.

ABATOS

Abatos es un musculoso hombre de metro ochenta. Tiene los ojos azules y el pelo rubio. A sus treinta y tantos años aún sigue teniendo una rostro joven, un tanto redondeado y rematado por un largo mentón. Su nariz y sus labios más bien finos. Quizás lo más sorprendente es la casi total ausencia de cicatrices en su cara.

En pocas palabras, es un bala perdida, una impredecible bomba de relojería. Desde que se convirtió en juez, siempre estuvo más interesado en la acción que en la palabra; sin duda es un luchador temible. Por otro lado, su visión de la justicia no es imparcial, y siempre dicta sentencias que se ajustan a sus propios intereses personales, o simplemente que le permiten iniciar un altercado.

Fue nombrado juez negro antes de que pudiera desencadenar un escándalo y que el Protectorado desperdiciase sus habilidad en combate. Desde entonces, se ha ganado el respeto de Rutgar y se le considera uno de los mejores actuando en solitario. Se le asignan misiones claras y sencillas, y está dispuesto a hacer cualquier cosa para cumplirlas: secuestro, chantaje, robo, amenazas físicas, etc. Ha creado una gran red de contactos que le temen y a los que manipula para conseguir lo que se proponga.

INTERPRETACIÓN

Imprudente y egocéntrico, Abatos no deja que nadie se le venga arriba. Es más que posible encontrárselo durante una de sus misiones. Si es así, estará infiltrado en una banda de apocalípticos o chatarreros, o quizás trazando planes con alguno de sus contactos.

Si su misión lo pone del mismo lado de los PJ, intentará reclutarlos para realizar un secuestro o cualquier otra actividad de alto riesgo. Por el contrario, si están en su contra tratará de intimidarlos, obligarlos a desaparecer del lugar e incluso extorsionar a aliados de los PJ para cortarles cualquier apoyo. En combate mantiene la distancia y dispara primero al grupo, antes de enfocar el fuego en quien considere más peligroso.

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Destructor, juez, rango 4: juez negro
ATRIBUTOS: CUE 4, AGI 4, CAR 4, INT 3, PSI 5, INS 4
HABILIDADES: Atletismo 7D, Armas cuerpo a cuerpo 9D, Fuerza 10D, Pelea 8D, Resistencia 10D, Vigor 7D,Destreza 6D, Fabricar 7D, Movilidad 7D, Armas de proyectiles 9D, Sigilo 8D, Conducta 8D, Expresión 8D, Liderazgo 10D, Negociación 9D, Artefactos 7D, Ciencia 6D, Leyendas 8D, Astucia 11D, Dominación 11D, Engaño 10D, Reacción 9D, Voluntad 9D, Empatía 8D, Orientación 6D, Percepción 6D, Primordial 7D, Supervivencia 8D
TRASFONDOS: Aliados 3, Autoridad 5, Red 5, Renombre 2, Recursos 2, Secretos 4
POTENCIALEs: La cara de Janus 3, Lobo alfa 3
INICIATIVA: 9D/14 Ego (Primordial)
ATAQUE: Cuchillo Bowie, 10D, distancia 1m, daño 6, Operatividad Óptima (2DT); subfusil SMG-8, 9D, distancia 10/40m, daño 7, cargador 35, Operatividad Óptima (2DT), Ráfagas (3)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 9D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 7D; Mental (Voluntad) 9D
MOVIMIENTO: 7D
PROTECCIÓN: Abrigo de cuerpo negro reforzado, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/18, heridas superficiales 20, trauma 9
EQUIPO ESPECIAL: Abrigo largo de cuero negro, subfusil SMG-8, 35 balas 4.6x30 mm, cuchillo bowie, TNT, cuaderno con los nombres de los allegados de sus objetivos.

POTENCIAL

LOBO ALFA

PRERREQUISITO:

Autoridad 4

El personaje no está acostumbrado a que lo desafíen. Cuando es necesario, sabe aplicar presión para conseguir lo que quiere. Si el personaje tiene éxito en una tirada de PSI+Dominación, la siguiente acción hacia ese objetivo tendrá +1D por nivel del potencial.

WIGMAR

El juez tiene una estatura media. Su cara es rara vez vista por completo, oculta por el sombrero de ala ancha y las gafas de sol características de su Colectivo. Bajo el sombrero, lleva el pelo corto y rapado por los lados. Una barba de tres días adorna sus mejillas, justo debajo de unos ojos que proyectan una mirada dura y penetrante. Siempre lleva su abrigo de cuero, y casi nunca se separa de su mosquete y su martillo.

Sin Wigmar, docenas de matones seguirían en libertad. Nacido de la unión de dos criminales desconocidos, fue acogido por el colectivo de la ley. Pero, a diferencia de sus colegas, considera que la justicia no es tanto punitiva como pedagógica. Sigue sus asignaciones rigurosamente y protege lo mejor que puede las aldeas a las que es enviado. Le gusta enseñar la ley a los habitantes del Protectorado, educar a los niños de forma dura... Sin embargo, a lo largo de los años ha borrado de su Códice todo rastro de pena de muerte. Prefiere los castigos físicos y sociales para traer de vuelta al individuo al lado correcto de la sociedad. Cualquiera puede cambiar.

Allá donde va, siempre es bastante apreciado, pero los demás jueces le consideran demasiado permisivo. Para Wigmar, la sociedad es más importante que el poder de los jueces. Debido a este ideal, se permite actuar por el bien de la población aunque de vez en cuando eso signifique hacer la vista gorda.

"Me has caído bien. Vamos, está bien por esta vez. ¡Y ni se te ocurra dejar que te vean por aquí de nuevo o la próxima vez saldrás tintado!"

INTERPRETACIÓN

Tolerante pero incorruptible. Wigmar intenta averiguar con quién se encuentra para entender si son un peligro o no. Si lo son, se quedará con sus caras; si no, con mucho gusto les echará una mano.

Un delito que resulte en beneficio para la comunidad que protege será notificado y se aplicará un correctivo pero nunca un juicio: el bienestar de todos es lo más importante. Por ejemplo, no juzgará a un ladrón que robe para alimentar a los huérfanos, sino que tratará de convencerlo para que no lo repita. Odia a los delincuentes reincidentes más que a nadie y es especialmente duro con ellos. Sin embargo, no es un asesino y trata de no matar a nadie.

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Restaurador, juez, rango 2: juez urbano
ATRIBUTOS: CUE 4, AGI 3, CAR 3, INT 2, PSI 3, INS 2
HABILIDADES: Atletismo 6D, Armas cuerpo a cuerpo 7D, Fuerza 6D, Resistencia 7D, Conducir 5D, Movilidad 5D, Armas de proyectiles 6D, Sigilo 4D, Conducta 5D, Expresión 5D, Liderazgo 5D, Leyendas 4D, Dominación 4D, Reacción 5D, Voluntad 5D, Empatía 5D, Orientación 4D, Percepción 4D, Primordial 4D
TRASFONDOS: Aliados 1, Autoridad 2, Red 2, Renombre 2
POTENCIALES: Estampida 1, Martillazo 1
INICIATIVA: 5D/8 Ego (Primordial)
ATAQUE: Martillo del juicio, 5D, distancia 1m, daño 7, Contundente, Desequilibrada (2 DT); Mosquete de juez, 6D, distancia 10/40m, daño 8, cargador 8, avancarga.
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 5D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 5D; Defensa Mental (Voluntad) 5D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Sombrero y guardapolvo, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/10, heridas superficiales 14, trauma 7
EQUIPO ESPECIAL: Abrigo de juez, sombrero, mosquete y 5 balas, martillo del juicio, cubo, Códice garabateado y con todas las referencias a penas de muerte tachadas.

ELDEGARD

Eldegard es una mujer alta y de espalda erguida. Tiene una cara redonda, nariz chata y labios gruesos. Lleva el pelo castaño recogido en una apretada moño en la nuca y sus ojos marrones se ocultan tras los oscuros cristales de sus gafas. Bajo el impecable y caro abrigo de cuerpo esconde ropas de fina hechura. El martillo del juicio que porta es un poco más pequeño que los demás, y descansa en su cinturón al lado de una copia de una amarillenta copia del Códice bien sujeta con correas de cuero.

Es una de los descendientes de las grandes familias de Defensores. Desde su más tierna infancia tuvo que memorizar la Ley palabra por palabra, y observó cómo se debe aplicar sin piedad ni favoritismos. Vivió una juventud protegida de la violencia del mundo exterior. Esto le dificultó mucho sus primeros casos: la mirada de un condenado le resultaba aún más dolorosa e insoportable. No tuvo elección si quería seguir siendo un agente de la ley: endureció su corazón para enfrentarse al crimen y ser capaz de condenar a los culpables. Con el tiempo se ha vuelto altanera, impasible e incorruptible. El Códice que su familia le legó ha engordado con nuevas y eficientes leyes. Con el tiempo llegará el día en el que deba casarse con otro defensor de una de las otras familias, para perpetuar y fortalecer el buen nombre de la suya, pero intenta no pensar en ello. Aún tiene mucho que hacer antes de tener una familia que criar.

Actualmente Eldegard dicta sentencia tras sentencia. Siempre con acierto y justicia, pero con poca consideración hacia los criminales que juzga. Tiene amigos y enemigos por igual, especialmente dentro de su colectivo, pues no tiene reparos en revisar otros casos que considera erróneos y dar consejos a todo el mundo sobre cómo aplicar las leyes antiguas. Su intransigencia le ha valido una buena reputación entre los cronistas, que suelen requerir mucho de sus servicios, en especial cuando necesitan a una persona de confianza con habilidad para llegar al fondo de un asunto.

INTERPRETACIÓN

Soberbia, austera y de porte noble. Siempre está en mitad de alguna investigación, por lo que actuará de forma concienzuda, curiosa y sin reparos a sospechar de cualquiera. Es una investigadora con talento, y una jueza imparcial como pocos.

Sin embargo, no es una gran luchadora. Evitará la confrontación directa si está sola. Después, regresará acompañada de jueces o mercenarios, junto a una orden de arresto. Lleva sobre sus hombros el futuro de las grandes familias de Justiciano; no puede permitirse fracasar.

"Las leyes que estás rompiendo fueron promulgadas hace décadas y nadie está por encima de ellas. Así que tienes dos opciones: seguir afilando ese cuchillo mientras llegan los protectores o venir conmigo sin armar más jaleo."

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Tradicionalista, jueza, rango 3: defensora
ATRIBUTOS: CUE 3, AGI 2, CAR 4, INT 2, PSI 3, INS 4
HABILIDADES: Atletismo 4D, Armas cuerpo a cuerpo 6D, Fuerza 5D, Resistencia 4D, Conducir 4D, Movilidad 4D, Conducta 8D, Expresión 6D, Liderazgo 6D, Negociación 6D, Concentración 4D, Leyendas 6D, Astucia 5D, Dominación 6D, Engaño 5D, Voluntad 5D, Empatía 6D, Percepción 6D
TRASFONDOS: Autoridad 2, Renombre 2, Recursos 3
POTENCIALES: La ley de Lynch 1
INICIATIVA: 3D/8 Ego (Concentración)
ATAQUE: Martillo del juicio, 4D, distancia 1m, daño 6, Contundente, Desequilibrada (3DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 4D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 4D; Mental (Voluntad) 5D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Guardapolvo y sombrero de calidad, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/10, heridas superficiales 8, trauma 6
EQUIPO ESPECIAL: Martillo del juicio, guardapolvo de cuero de alta calidad, Código lleno de anotaciones, cartas de amor de otros Defensores

ZARATUSTRA

Cuanto más alto llegue tu leyenda, más dura será la caída. Nadie conoce esta verdad tan bien como Zaratustra. En otro tiempo, fue un Verdugo que llevaba el poder de la justicia a aquellos que se atrevían a amenazar la ley y la paz en el Protectorado. Martillo en una mano y mosquete en la otra, la alta figura envuelta en un guardapolvo negro infundía miedo en los corazones de cualquier criminal de Borca.

Ha pasado mucho tiempo desde esos días, y Zaratustra ha pasado por una caída en picado. Relegado por el Poder Judicial a las afueras del Protectorado, desprovisto de la autoridad para administrar justicia real tras el catastrófico fracaso de la misión que fue obligado a liderar y que acabó con las muertes de una decena de jueces bajo su mando y con él renqueando de vuelta hasta Justiciano con unos pocos supervivientes. Desde el fracaso de la misión y la consecuente degradación, ha vivido una vida de remordimiento y arrepentimiento. ¿Por qué no insistió más en cancelar la misión? ¿Por qué no se impuso a esos inútiles del Tribunal Supremo? ¿Por qué no detuvo a sus camaradas antes de entrar en los túneles? Por qué, por qué... difícilmente encontrará la respuesta en el fondo de la petaca que siempre lleva colgada al cinto, pero eso no le impide intentarlo una y otra vez.

Hoy en día pasa las horas deambulando por la frontera del Protectorado, lidiando con peleas insignificantes. A veces, cuando la vieja petaca está cerca de vaciarse y el alcohol quema su garganta, sueña con poder volver a cómo eran las cosas, cargando con orgullo con el martillo de juicio y el Códice de su colectivo. Cuando estos pensamientos ebrios se esfuman, sabe que eso nunca va a ocurrir. Cuando le retiraron su Códice, le arrancaron páginas que había escrito a mano frente a sus ojos antes de devolvérselo; un gesto simbólico pero aplastante. Supo al instante lo que eso significaba: sus leyes nunca volverían a ser aceptadas en la capital, y nunca sería capaz de retomar su antiguo rango.

INTERPRETACIÓN

Zaratustra es un hombre al borde del colapso. Sus fracasos pasados y el exilio no oficial de su colectivo le han hundido. Hoy día tiene dificultades incluso lidiando con el más sencillo de sus deberes en el Protectorado.

Sin embargo, en lo más profundo del alma de este viejo juez, el ascua de la justicia aún se mantiene encendida. Puede ser difícil de ver pero, de vez en cuando, cuando aparece un caso digno del legendario Verdugo de antaño, también lo hace él. Una mano asida fuertemente al mango de su martillo, la otra agarrando su profanado Códice, Zaratustra el juez urbano exiliado y avergonzado se convierte en Zaratustra el Verdugo una vez más, al menos durante un corto tiempo.

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Ermitaño, juez, rango 2: juez urbano
ATRIBUTOS: CUE 3D, AGI 3D, CAR 4D, INT 3D, PSI 4D, INS 4D
HABILIDADES: Atletismo 4D, Armas cuerpo a cuerpo 8D, Fuerza 8D, Pelea 6D, Resistencia 6D, Vigor 6D, Conducir 4D, Movilidad 5D, Armas de proyectiles 6D, Conducta 7D, Expresión 7D, Liderazgo 8D, Negociación 7D, Leyendas 4D, Astucia 6D, Dominación 7D, Voluntad 6D, Reacción 6D, Empatía 6D, Orientación 6D, Percepción 7D, Primordial 6D, Supervivencia 6D
TRASFONDOS: Autoridad 1, Red 3, Renombre 2, Secretos 1
POTENCIALES: Así habló Zaratustra 2, Martillazo 2
INICIATIVA: 8D/12 Ego (Primordial)
ATAQUE: Martillo del juicio, 6D, distancia 1m, daño 10, Contundente, Desequilibrada (1DT) ; Revólver 6D, distancia 10/40m, daño 10, cargador 6
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 5D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 5D; Defensa Mental (Voluntad) 6D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Sombrero y guardapolvo, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 12, trauma 7
EQUIPO ESPECIAL: Códice con muchas páginas arrancadas, martillo del juicio, revolver, petaca llena de alcohol.

LOS HORRORES DE HIDRO

Hidro es un pequeño asentamiento en las afueras del Protectorado, pobremente defendido y construido sobre una enorme red de túneles, de los que sus gentes obtienen agua potable. Estos túneles son, además, una excelente forma de que los apocalípticos puedan pasar sus contrabandos de Quemazón a través de la frontera. A Zaratustra le asignaron la tarea de dirigir un escuadrón de exterminación por los túneles, a pesar de haberse quejado e intentado rechazar la orden. Cuando los jueces llegaron a la guarida de los apocalípticos, lo que les estaba esperando fue una emboscada desde las sombras, y no pocas trampas letales que descuartizaron a casi todo el escuadrón. Zaratustra fue uno de los pocos que sobrevivieron, y fue duramente castigado por su fracaso.

POTENCIAL

ASÍ HABLÓ ZARATUSTRA
PRERREQUISITO:
CAR+Liderazgo 8, Renombre 6 (anteriormente llegó a tener 6)
Zaratustra tuvo una moral de hierro, pero ahora apenas puede reunir la fuerza de voluntad necesaria para velar por la justicia en la que solía creer. Sin embargo, en algún lugar profundo en el corazón de este viejo alcohólico todavía arde el fuego de la rectitud y, en situaciones de extrema necesidad, aún es capaz de brillar.

Cuando lance un discurso ante una turba enfurecida, que imparta justicia a un criminal, que lidere un pelotón hacia una batalla o cualquier otra cosa que requiera grandes hazañas de liderazgo, el personaje puede gastar 3 puntos Ego para obtener tantos éxitos como nivel de Potencial en una tirada de CAR+Liderazgo.

RAAK'TOR

Con casi 2 metros de altura y más de cien kilos, Raak'Tor es el guerrero tribal perfecto. Su musculoso cuerpo está cubierto de escarificaciones rituales. Tiene el pelo largo y negro como un cuervo y ojos verdes afilados. Su rostro se esconde tras una máscara hecha con un cráneo humano. La piel de su espalda está extrañamente dañada, con formaciones escamosas que parecen ser el principio de alguna clase de mutación. Lleva una armadura de pieles de gendo y una pesada capa de piel de mamut que usa también como saco de dormir. En la mano izquierda lleva un guantelete hecho de huesos y garras, y de su cinturón cuelga una extraña espada.

Raak'Tor nació en una pequeña tribu que nómada que se desplazaba junto a los Bosques Fractales de Polen. La vida era muy difícil, y solo los niños más duros podían sobrevivir. A los dieciséis años fue enviado con otros jóvenes a la región del cráter de Pandora, para que realizaran el tradicional ritual de la madurez. Él fue el único en volver con vida. Entonces se ganó el derecho de tener una esposa. Años después, fue elegido por su tribu como campeón del dios negro Chernobog. Sirvió lealmente al gigante, pero perdió a su esposa durante la batalla de Praga.

Sin nada más que perder, dedicó el resto de su vida a Chernobog. Después fue encomendado por los chamanes a encontrar a los hombres con la mano tatuada, para traer de vuelta su sangre a Chernobog. Hoy en día, viaja por el mundo con este único objetivo, rastreando cualquier pista de sus objetivos. Ha demostrado sus capacidades matando a varios miembros del clan del Inmortal, y se quedó con una de sus extrañas armas, un machete que se pone al rojo vivo al presionar el mango: el Flamberge.

INTERPRETACIÓN

Raak'Tor no conoce demasiado las sutilezas del lenguaje, verbal o no. Interpreta, por ejemplo, tender la mano como un gesto de agresión. Habla como un salvaje: "Yo Raak'Tor, ¿tú quién?". La espiritualidad es muy importante para él, y nunca perderá la ocasión de hablar con los espíritus, realizar un ritual, o rezar "Czarny Bog", el Dios Negro en su idioma natal. Es relativamente desconfiado al principio. Respeta la fuerza y lo espiritual por encima de todo. Está dispuesto a sacrificar su vida por la misión.

POTENCIAL

RABIA DE SANGRE

Nada hará que el coloso hinque su rodilla. Durante una pelea, cada ataque exitoso recupera una cantidad de puntos de Ego igual al nivel del potencial

PERFIL

ARQUETIPO: Polen, el Fanático, clanes, rango 3: guerrero tribal
ATRIBUTOS: CUE 5, AGI 3, CAR 1, INT 1, PSI 4, INS 5
HABILIDADES: Armas cuerpo a cuerpo 8D, Fuerza 8D, Pelea 6D, Resistencia 8D, Fabricar 5D, Armas de proyectiles 5D, Movilidad 5D, Sigilo 5D, Leyendas 3D, Dominación 6D, Fe 8D, Orientación 6D, Percepción 6D, Primordial 6D, Supervivencia 6D
TRASFONDOS: Autoridad 2, Renombre 3
POTENCIALES: Miedo 1, Piel de elefante 1, Rabia de sangre 2
INICIATIVA: 8D/12 Ego (Primordial)
ATAQUE: Flamberge, 8D, distancia 1m, daño 9, Especial; Garras de hueso, 6D, distancia 1m, daño 7, Operatividad Óptima (3DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 8D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 5D; Mental (Fe) 8D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Pieles de gendo y capa de mamut, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 4/16, heridas superficiales 16, trauma 9
EQUIPO ESPECIAL: Máscara de calavera, pieles de gendo, capa de mamut, flamberge, guantelete de garras y huesos.

POTENCIAL

MIEDO

El personaje puede actuar de forma intimidante para asustar a sus oponentes mediante una tirada de PSI + Dominación. Cualquier enemigo que falle una tirada de Defensa Mental tendrá una penalización de -2D en cualquier tirada durante una ronda por nivel del potencial.

LILUYE

Liluye tiene una cara tosca y salvaje. Su pelo castaño está hecho un enorme ovillo alrededor sobre su cara, amarrado por una correa de cuero. Su armadura es gruesa, hecha de la piel de los gendos que ha matado, y en su espalda una faja de piel gruesa sostiene a su hija de casi un año de edad. Tiene mucho cuidado de no golpear al bebé con las dos lanzas que lleva tras los hombros.

Los ancianos dicen que nació durante una semana de lluvia peor que cualquier otra desde hace generaciones. A los dos años, cuando el pueblo estaba seguro de que era lo suficientemente fuerte para sobrevivir, le dieron el nombre de Liluye: "Nacido bajo la lluvia". La infancia fue dura, una lucha constante por la supervivencia para todos los habitantes de la aldea. Sus amigos o mentores a menudo no sobrevivían al invierno. Otros ofendieron a los espíritus, y los gendos fueron enviados para devorarlos. Ella siempre había venerado a sus antepasados, y ellos la ayudaron a superar los retos que se interponían en su camino. "Lo que no me mata me hace más fuerte", se decía a sí misma. A las quince primaveras ya cazaba con los cazadores, arrojando lanzas con suma precisión para ensartar a su presa y luego llevarla a hombros a los ancianos de la aldea. Ahora era lo suficientemente fuerte como para traer un hijo a la comunidad.

Su primer hijo no pasó del primer invierno. Loca de tristeza y rabia, necesitaba un nuevo propósito en la vida. Fue aceptada entre los guerreros de la aldea, quienes apreciaron su intrépida violencia en la batalla. La aldea era todo lo que le quedaba, y sacrificaría cualquier cosa para protegerla. Un día, un trueno resonó por el bosque mientras el cielo era azul. Su hombre no regresó de la patrulla. Su nuevo hijo creciendo dentro de ella iba a tener que crecer sin un padre. Pero ella juró ante los antepasados que este sí iba a vivir. Liluye no sobreviviría a la pérdida de otro hijo.

INTERPRETACIÓN

Triste pero optimista, y muy protectora. Defenderá a su aldea y a su hija a toda costa. Por defecto, desconfiará de los extraños, pero si los PJ demuestran no ser enemigos, los guiará por las tierras de su tribu, solo para satisfacer su curiosidad; "debes disfrutar de cada momento de la vida antes de unirte a los antepasados". Cree en los espíritus de la naturaleza firmemente, y nunca hará nada que pueda enfurecer a sus antepasados muertos.

Su hija es su única debilidad. Si los PJ ayudan a la criatura de alguna forma, ella estará en deuda con ellos y los ayudará en todo lo que pueda. Si alguien, de alguna manera, es capaz de secuestrar al bebé sin matar a la madre, Liluye hará todo lo que le pidan para recuperar a su hija.

PERFIL

ARQUETIPO: Balján, el Protector, clanes, rango 3: guerrero tribal
ATRIBUTOS: CUE 3, AGI 4, CAR 2, INT 1, PSI 2, INS 4
HABILIDADES: Atletismo 5D, Armas cuerpo a cuerpo 8D, Fuerza 8D, Pelea 7D, Resistencia 7D, Vigor 5D, Movilidad 5D, Armas de proyectiles 6D, Leyendas 4D, Fe 4D, Percepción 6D, Primordial 6D, Supervivencia 8D
TRASFONDOS: Aliados 1, Autoridad 1, Renombre 3
POTENCIALES: Furia ancestral 2 (Lanza: daño 8, Defensa Mental 6D)
INICIATIVA: 4D / 12 ego
ATAQUE: Átlatl (propulsor de lanzas), 5D, distancias 10/30m, daño 7, cargador 1; Lanza, 8D, distancia 2m, daño 7
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 8D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 5D; Mental (Fe) 4D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Pieles de gendo, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/8 heridas superficiales 14, trauma 5
EQUIPO ESPECIAL: Dos lanzas, bebé a su espalda.

POTENCIAL

FURIA ANCESTRAL

Los espíritus de los ancestros están al lado de todos aquellos que defienden a la tribu de sus enemigos. Los guerreros ya no tienen nada que temer: serán capaces de repeler a los atacantes o se unirán a su familia en la muerte. Si el personaje defiende su aldea, o algo sagrado para su tribu, obtiene +1D en CUE+Fuerza y en PSI+Fe por nivel del potencial.

HIJA

El bebé de Liluye aún no tiene nombre. Su madre la ama demasiado como para pensar en su muerte, así que ha empezado a llamarla Thorda, una forma femenina de la palabra trueno, para recordar a su padre Guntur.

Liluye es protectora de su hija, ni siquiera la deja en la aldea cuando sale de caza, sino que la envuelve en una pequeña faja y la carga en su espalda. El bebé está tranquilo, y Liluye se ha acostumbrado al peso.

Si siente algún peligro acercándose a la aldea o a sus amigos, no dudará en sacrificarse con tal de protegerlos. Sin embargo, primero dejará a Thorda en manos de alguien de confianza con la esperanza de ofrecer a la niña una educación adecuada. Algún día llegará a adulta y entrará en un colectivo.

ARZHELA ARBRAS

Su largo y trenzado cabello castaño lleva como adornos, una al final de cada trenza, las vértebras del feromante que logró matar. Lleva una trenca blanca con los emblemas del lirio de Franka en el hombro izquierdo y el armiño de Britón en el derecho y su boina militar negra. Lleva una vieja hacha de mano a la espalda y dos mosquetes de gran calibre enganchados a su cinturón, que completan su arsenal. Esta feroz combatiente ha tomado la protección de Dolor como responsabilidad personal.

Benjamina de una familia de 7 hermanos, vio cómo uno tras otro desaparecieron para unirse a la horda de drones. Fue criada por su padre, un luchador de la Resistance, que le enseñó los entresijos de la guerra de guerrillas en los pantanos de Britón. A los 16 años, comenzó a reparar y restaurar los ornitópteros que habían estado ocultos en Missel durante décadas. El lugar se convirtió en un enclave de la Resistance de Dolor. Ya con 27 años, estableció un plan para destruir el zigurat de Dolor con el apoyo de la Resistance y varios clanes de Britón. Bombardearon el lugar con napalm, y ella luchó junto a Zoe Morceau. La Batalla de Dolor fue una de las primeras victorias del movimiento al norte de Franka.

Tras la muerte del feromante, se casó con William Heurtebise y tuvieron una hija, Aziliz. La heroína abandonó su carrera y asumió un papel influyente en la política dolorense. Estaba perfectamente contenta y feliz con su vida. Por desgracia, seis años después, Aziliz y William murieron de gripe y Arzhela se refugió en la bebida y la luchas de tabernas, provoca a los viajeros que conocía.

Su sobrino, Harold, aprovechó una intoxicación etílica para llevarla a Missel, donde fue desintoxicada a la fuerza. Aún desolada, buscó respuestas en la neognosis un tiempo, antes de dejar Missel para unirse a las filas de la Resistance durante tres años. Finalmente regresó a Dolor, laureada por sus logros, se hizo cargo del Consejo y, desde allí, sigue colaborando estrechamente con Zoe.

INTERPRETACIÓN

Arzhela es una persona fría y bastante irritable. A pesar su aspecto y temperamento intimidante, es capaz de desenvolverse en contextos sociales con bastante soltura. Es leal y comprometida. A menudo saca el camafeo que lleva escondido en su camisa y lo contempla con una mirada triste: contiene un grabado de su hija, Aziliz.

PERFIL

ARQUETIPO: Franka, el Conquistador, Clan: Dolorense, rango 5: consejera
ATRIBUTOS: CUE 5, AGI 5, CAR 3, INT 4, PSI 4, INS 5
HABILIDADES: Armas cuerpo a cuerpo 9D, Fuerza 8D, Pelea 8D, Resistencia 8D, Vigor 7D, Fabricar 8D, Destreza 6D, Movilidad 9D, Armas de proyectiles 7D, Sigilo 9D, Ingeniería 5D, Leyendas 5D, Dominación 8D, Fe 5D, Reacción 8D, Empatía 6D, Orientation 4D, Percepción 8D, Primordial 7D, Supervivencia 7D
TRASFONDOS: Aliados 3, Autoridad 6, Renombre 4
POTENCIALES: Hijos del cielo 2, Las paredes tienen oídos 1, Localizar punto débil 2
INICIATIVA: 8D/14 Ego (Primordial)
ATAQUE: Hacha de mano, 9D, distancia 1m, daño 7; Honda, 7D, distancia 5/15m, daño 5, Contundente; Mosquete modificado 8D, distancia 10/40m, daño 9
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 10D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 9D; Mental (Fe) 5D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Trenca reforzada con placas de cuero, protección 1
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/10, herida superficiales 16, trauma 9
EQUIPO ESPECIAL: Hacha, dos mosquetes, honda, vértebras de feromante, boina de distinción de Dolor, camafeo con el escudo de Dolor (contiene un grabado de Aziliz).

"¿Arzhela, dices? Es un ejército de una sóla mujer."

POTENCIAL
HIJOS DEL CIELO
PRERREQUISITO:
Nacido y criado en Dolor.
Los niños nacidos en Dolor crecen fascinados por los ornitópteros y viven con la esperanza de volar en uno de ellos algún día. Para prepararse, observan a las aves, saltan a los lagos desde los acantilados para aprender a moverse en el aire. En el momento en el que no toca el suelo, el Dolorense se siente como pez en el agua y recibe +1D por nivel del potencial para cada acción que realice en el aire.

POTENCIAL
LAS PAREDES TIENEN OÍDOS
PRERREQUISITO:
PSI+Astucia 6, INS+Percepción 6.
El personaje está acostumbrado a escuchar conversaciones ajenas mientras simula estar haciendo otra cosa. Recibe +1D por cada nivel del potencial cuando trata de escuchar algo mientras finge estar a otra cosa.

POTENCIAL
LOCALIZAR PUNTO DÉBIL
El personaje es un luchador nato que instintivamente sabe dónde golpear para herir a su oponente de manera profunda y duradera. El personaje, una vez al día, recibe +1D4 de daño por nivel del potencial en un ataque físico o mental.

VALERIAN DONANT

Valerian nació en 2574 a las afueras de Jaca, cerca de los Pirineos. Todas las mañanas la familia honraba al sol, Helios, mientras se elevaba en lo alto del cielo, tal y como hicieron sus antepasados antes que ellos. La vida era fácil, Valerian araba los campos con su padre mientras que su madre y su hermana pequeña Valentina se dedicaban al comercio dentro de las murallas de la ciudad. Una racha de malas cosechas obligó a la familia a vender su granja por una miseria, y se convirtieron en nómadas. Valerian, que se había desarrollado muy pronto teniendo en cuenta su edad, encontró trabajo protegiendo a ricos mercaderes a través de los puertos de montaña hacia Franka. Durante una de estas expediciones, durante la primavera de 2589, a regañadientes, accedió a llevar consigo a Valentina, mientras escoltaba a un grupo de spitalianos; ella también quería aprender cómo era ser guía. Una decisión de la que se arrepentirían.

Durante la expedición fueron atrapados por una terrible tormenta. En lugar de acampar, decidieron tratar de llegar a un refugio más cómodo, una cueva que estaba razonablemente cerca. Cuanto más alto subían, más duro se volvía el viento y la fuerte nevada. Perdió la pista de Valentina y los demás. De repente oyó un estruendo, seguido por el pánico de saber lo que vendría después. Una avalancha le golpeó y cayó inconsciente. Despertó en oscuridad total, con un peso enorme encima de él. Cada respiración era difícil, y estaba muy mareado. Sin dudar, se puso la máscara de oxígeno sobre la boca y la nariz, dio una rápida oración a Helios rogando no por su propia salvación, sino solo que su hermana viera un día más en la luz eterna del sol.

Pero eso no significaba que aceptase su destino. Cavó para salir de la nieve y trató de encontrar a su hermana y a los spitalianos, sin éxito. Lo siguiente que recuerda es estar en una cabaña con un cuenco de sopa caliente, junto a los exploradores de un clan que le había rescatado. No habían visto más huellas, ni cadáveres. Debían de haber muerto sepultados por otra avalancha. Sin embargo, algo dentro de sí le decía que su hermana seguía viva, que aún caminaba bajo el sol. Y entonces decidió que llegaría a donde hiciera falta en su busca.

INTERPRETACIÓN

La voluntad de vivir de Valerian arde como nunca. Él siempre ve el bien en la gente y ayudará a extraños y amigos por igual. Cree que su destino está decidido, así que no le importa poner su vida en juego para ayudar a los necesitados. Sabe que cada paso le acerca más a su hermana. Es un hombretón con un corazón tierno, pero cuando lo necesita deja que sus instintos más agresivos primitivos le dominen. No le gusta herir a nadie, pero a veces es la única manera. Cada mañana realiza un ritual en honor al sol e invita a sus acompañantes a participar si lo desean. El ritual no solo es espiritual, sino que también mantiene su cuerpo sano y en forma.

PERFIL

ARQUETIPO: Hibrispania, el Mártir, clan: Hijos del Sol, rango 2: cazador
ATRIBUTOS: CUE 4, AGI 3, CAR 3, INT 3, PSI 3, INS 3
HABILIDADES: Atletismo 7D, Armas cuerpo a cuerpo 8D, Fuerza 8D, Resistencia 8D, Vigor 6D, Movilidad 5D, Armas de proyectiles 5D, Conducta 5D, Expresión 4D, Liderazgo 6D, Leyendas 5D, Medicina 6D, Astucia 6D, Engaño 5D, Fe 9D, Reacción 7D, Empatía 5D, Orientación 6D, Percepción 6D, Primordial 7D, Supervivencia 6D
TRASFONDOS: Aliados 2, Autoridad 1, Red 4, Renombre 4, Recursos 5, Secretos 2
POTENCIALES: Fe inquebrantable 2, Piel de elefante 2
INICIATIVA: 7D/14 Ego (Primordial)
ATAQUE: Espada de Benesato, 8D, distancia 1m, daño 12; Pistola del GR, 5D, distancia 10/40m, daño 9, cargador 12
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 8D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 7D; Mental (Fe) 9D
MOVIMIENTO: 7D
PROTECCIÓN: Chaqueta de kevlar, protección 4 (+2 potencial), Escudo redondo +2D/+1
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/14, heridas superficiales 16, trauma 7
EQUIPO ESPECIAL: Brújula, binoculares, mapa de Britón, espada de Benesato.

> "No hay acto más sublime que poner a otro delante de ti mismo."

POTENCIAL

FE INQUEBRANTABLE
PRERREQUISITO:
Fe
Mientras la espada se dirige hacia el hombre desprevenido que está a tu lado, sientes una voz en lo más profundo de tu ser que te incita a recibir el golpe en su lugar. Rezas una oración rápida antes de salir a recibirlo.

El personaje puede hacer una tirada de PSI+Fe (dif. éxitos de la tirada de ataque del rival) con +1D por nivel de potencial. Si tiene éxito, para a ser el objetivo del ataque. Se puede elegir utilizar defensa pasiva o activa. Solo puede activarse una vez por asalto.

EQUIPO ESPECIAL

ESPADA DE BENESATO
Durante los días posteriores a la catástrofe de Lucatore, Ennio le pidió un favor. En una rápida ceremonia en el mausoleo familiar, oficiada por Ennio y unos pocos hombres encapuchados adoptaron a Valerian y le hicieron entrega de la espada de la familia, pidiéndole que se hiciera un nombre en el mundo y que un día, cuando Ennio ya no estuviese, regresase a Lucatore con un ejército para expulsar a los invasores de una vez por todas. Valerian es ahora el único y legítimo heredero del clan Benesato.

WRO-ARK

Incluso aunque su altura es estándar, las pieles con las que se cubre le hacen parecer más imponente de lo que realmente es. Usa una cabeza de gendo como casco. Debajo es calvo y sin barba. Lleva tatuajes tribales en la cara y en la parte superior del cuerpo. En su cinturón, alrededor del cuello y sobre su lanza hay varios talismanes como dientes de animal, tótems de madera, piedras astilladas, etc.

Los ancestros nos están observan y nos juzgan. Cada paso que damos, cada camino que elegimos nos aleja o acerca a ellos. Wro-Ark fue discípulo del chamán de la tribu desde las primeras primaveras que recuerda. Aprendió a reconocer los mensajes de los antepasados en los vuelos de los pájaros, y a saber qué planta usar cuando hay que hablar con ellos. Una noche, mientras el hermano Luna nos observaba desde arriba, el viejo chamán murió. Wro-Ark sabía qué hacer: lo que dicte la tradición, se mantuvo despierto con el cuerpo para saber por qué se había ido. Al final del rito, comprendió que su mentor se había unido al mundo de los espíritus, y se alegró por él. Siguiendo las reglas, se convirtió en el nuevo chamán.

Pero Wro-Ark estaba haciendo algo mal, y no vio venir la ira de los espíritus: los inviernos son más largos y fríos, las presas son más escasas, y menos bebés han llegado a su primer año. Cuando finalmente se dio cuenta, entendió lo que estaba ocurriendo: los espíritus de otros chamanes deben estar encarcelados en algún lugar. Así que abandonó su aldea y ahora viaja de tribu en tribu para enseñar a los humanos, las tradiciones de respeto hacia los antepasados; solo así restablecerá el orden natural

INTERPRETACIÓN

Wro-Ark es decidido, fanático e incivilizado. Apenas sabe hablar. Cree estar vigilado por los espíritus y no hace nada que pueda irritarlos: no rompe tabúes, no es violento excepto cuando se defiende, etc. Le gusta compartir sus historias y tradiciones con extraños, y se sentirá apegado a un personaje que lo escucha.

Conoce bien la región y puede ser un buen guía, con la condición de que se respete su fe, lo cual es una presión para los PJ: las ruinas están malditas, las armas de fuego son demoníacas, si ocurre un desastre hay que ofrecer sangre para pedir perdón a los antepasados, y más casos. Si se siente perdido, preguntará a los espíritus entrando en trance. Así, supuestamente, será capaz de ver el futuro.

PERFIL

ARQUETIPO: Polen, el Viajero, clanes, rango 3: chamán
ATRIBUTOS: CUE 4, AGI 3, CAR 3, INT 2, PSI 2, INS 4
HABILIDADES: Atletismo 5D, Armas cuerpo a cuerpo 6D, Fuerza 6D, Resistencia 12D, Vigor 5D, Fabricar 4D, Movilidad 5D, Armas de proyectiles 4D, Conducta 6D, Expresión 5D, Liderazgo 5D, Negociación 7D, Leyendas 8D, Dominación 3D, Fe 6D, Reacción 4D, Empatía 7D, Orientación 6D, Primordial 6D, Supervivencia 6D
TRASFONDOS: Aliados 2, Renombre 2, Secretos 3
POTENCIALES: Mover montañas 2, Trance chamánico 2
INICIATIVA: 4D/12 Ego (Primordial)
ATAQUE: Lanza, 6D, distancia 2m, daño 6
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 5D; Mental (Fe) 6D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Pieles y capucha de gendo, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 12, trauma 6
EQUIPO ESPECIAL: Lanza, pieles de gendo, capucha de gendo, trampas, talismanes.

POTENCIAL

TRANCHE CHAMÁNICO
PRERREQUISITO:
Chamán.
El chamán realiza alguna clase de acto ritual, danza o cánticos. A continuación realiza una tirada de PSI+Fe. Los personajes con Fe deben defenderse con una tirada de Defensa Mental, con dificultad igual al número de éxitos del chamán más el nivel del potencial. Si fallan, considerarán al chamán como un hombre sagrado y su palabra no será puesta en duda

CARABINA

Alta pero encorvada, con el rostro parcialmente oculto por una máscara de gas y una capucha. Tiene la piel cubierta de pinturas de guerra y escarificaciones por igual, y a pesar de eso sus ojos verdes consiguen destacar por encima de todo. Un mechón de pelo rubio es visible bajo su capucha. Lleva una gran capa de cuerpo que recubre una ropa reforzada con caucho de neumáticos. Ha conseguido que su fusil Maravilla personalizado tenga aspecto de rifle de precisión.

Fue comprada a los Apocalípticos cuando solo era una niña; nunca llegó a conocer a sus padres. Todavía puede recordar sus primeros años con los Chatarreros, cuando la enviaban a túneles demasiado pequeños para los adultos. En aquel momento, cuando la llamaban "ratona" o "gusanillo", se las arregló para espiar una conversación entre sus dueños; así entendió que, aunque la compraron para explorar mejor las ruinas, esperaban algo más de ella. Que necesitaba "madurar". Dadas las condiciones de maltrato en las que vivía, entendió que su futuro no pintaba demasiado bien. Así que bajó tan hondo como pudo, de una estrecha galería a otra, hasta que no pudo oir las voces de los adultos. Permaneció allí durante días, sobreviviendo, tal y como le habían enseñado los Chatarreros.

Pero esto pasó hace muchos años. Ahora se mantiene alejada de la gente tanto como le es posible. La conocen como "Carabina", por el enorme rifle que ha logrado fabricar. Va de ruina en ruina, formando una red de escondites, bastante decentes, a lo largo de toda la región. Trata de atacar a contrabandistas de niños cada vez que se le presenta la oportunidad y ayudar a los niños a encontrar refugios seguros. El Cártel y algunas bandadas han puesto precio a su cabeza.

INTERPRETACIÓN

Desconfiada y siniestra, odia al resto de los Chatarreros. Es una persona solitaria y puede resultar un tanto torpe al hablar.

Carabina anhela la aniquilación de los contrabandistas, y especialmente de los contrabandistas de niños. Si llegase a encontrarse con uno de sus objetivos, comprador o vendedor, hará todo lo que esté en su mano para asesinarlo.
Cuando salva algún crío, le acoge durante unos días, el tiempo suficiente para que aprendan lo básico sobre supervivencia y luego les busca un hogar en alguno de los asentamientos que conoce.

Sin embargo, hay algo en su mente que no funciona bien del todo y le recome. A menudo se siente culpable por cada niño que no salva. Cuando cree haber identificado un objetivo, nada puede detenerla.

PERFIL

ARQUETIPO: Franka, el Destructor, chatarrera, rango 4: lobo solitario
ATTRIBUTES: CUE 2, AGI 4, CAR 1, INT 2, PSI 3, INS 5
HABILIDADES: Atletismo 4D, Fuerza 5D, Resistencia 5D, Vigor 3D, Destreza 5D, Fabricar 8D, Movilidad 6D, Armas de proyectiles 8D, Sigilo 6D, Artefactos 6D, Ingeniería 4D, Leyendas 4D, Astucia 6D, Reacción 5D, Voluntad 5D, Orientación 6D, Percepción 6D, Primordial 6D, Supervivencia 6D
TRASFONDOS: Red 2, Renombre 4, Secretos 3
POTENCIALES: Darwin 2, Compensación 2
INITIATIVA: 5D/12 Ego (Primordial)
ATAQUE: Fusil Maravilla, 9D, 70/420m, daño 11, cargador 4
DEFENSA: Pasiva 1, Activa cuerpo a cuerpo (esquivar) Movilidad 6D; Activa a distancia (esquivar) Movilidad 6D; Mental (Voluntad) 5D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Armadura de caucho de neumáticos, protección 3, Camuflaje 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/10, heridas superficiales 10, trauma 5
EQUIPO ESPECIAL: Fusil Maravilla de precisión, 11 balas 5.56x45mm

POTENCIAL

COMPENSACIÓN
PRERREQUISITO:
Fusil maravilla
Un análisis rápido e instintivo de las condiciones de disparo permite compensar el difícil apuntado y aumentar el alcance del fusil Maravilla.

El alcance aumenta en 10 metros por nivel de potencial (ya incluido en las características).

CLAIRE

Claire ha tenido un comienzo difícil en la vida como hija de una urraca apocalíptica y de uno de sus clientes. No la querían, pero su madre la mantuvo por su cuenta y riesgo en vez de matarla. Con el tiempo, Claire se independizó y estaba en camino de convertirse en una apocalíptica de cierta reputación. En numerosas ocasiones se topó el convoy de los Enemoi y desde siempre supo dónde quería estar: en la carretera, cerca de esas enormes máquinas. Durante su adolescencia, se separó de la bandada para unirse a un grupo de chatarreros. Una noche de invierno, una reclutadora de carreras de coches llamó a su puerta, y pocos días después, se convirtió en una de sus más notables pilotos en la carreras clandestinas del Protectorado... Hasta aquel día.

Justo después de ganar una carrera, hubo una redada por parte de los jueces. Fue una masacre para ambos bandos. Ella fue la única sobreviviente y decidió dejar ese mundo, salir a la carretera y ayudar a cualquiera que lo necesitase, especialmente a quienes estuviesen dispuestos a pagar por un viaje seguro.

El tiempo la liberó de su resentimiento contra los jueces. Hoy, recorre las carreteras con su Kom V8, pero ya no está sola. Recogió a Prisca, una pastora alemana, durante la masacre. Prisca se sienta en asiento de pasajeros del vehículo, un privilegio que no le concede a todo el mundo.

INTERPRETACIÓN

Claire es comprensiva pero no subestima la importancia de las letras de cambio y el trueque. Durante los viajes suele hablar mucho, la mayor parte del tiempo para llenar el silencio y saber con quién está tratando.

El sueño de Claire es reunir y reparar la mayor cantidad de coches posible y abrir un taller. Puede ser utilizada para introducir nuevos personajes en la partida o también para ayudar a los PJ con su coche en una situación peligrosa.

PERFIL

ARQUETIPO: Franka, el Protector, chatarrera, rango 4: lobo solitario
ATRIBUTOS: CUE 3, AGI 3, CAR 2, INT 3, PSI 4, INS 3
HABILIDADES: Atletismo 5D, Armas cuerpo a cuerpo 7D, Fuerza 5D, Resistencia 6D, Vigor 8D, Conducir 10D, Destreza 6D, Fabricar 9D, Movilidad 6D, Armas de proyectiles 10D, Sigilo 7D, Liderazgo 4D, Negociación 5D, Seducción 6D, Artefactos 8D, Ingeniería 9D, Leyendas 7D, Medicina 5D, Astucia 7D, Fe 7D, Reacción 8D, Doma 8D, Empatía 6D, Orientation 10D, Percepción 8D, Primordial 7D, Supervivencia 7D
TRASFONDOS: Aliados 1, Renombre 4, Red 4, Recursos 2, Secretos 3
POTENCIALES: As 2, Darwin 2, Nitro 3
INICIATIVA: 8D/14 Ego (Primordial)
ATAQUE: Escopeta, 8D, 5/40m, daño 10, cargador 6, Operatividad Óptima (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar) Movilidad 6; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6; Mental (Fe) 7D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Armadura de cuero reforzada, protección 4
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/14, heridas superficiales 12, trauma 7
EQUIPO ESPECIAL: Kom, Prisca, máscara de gas.

POTENCIAL

AS
PRERREQUISITO:
AGI+Conducir 4
El personaje es un maestro cuando se trata de peleas montado en un vehículo. En lugar de tener penalizaciones, gana +1E a las tiradas de AGI+Conducir y +1D a la primera acción del asalto por nivel de potencial.

COMPAÑERO

PRISCA (PASTOR ALEMÁN)
INICIATIVA: 7D/6 Ego
ATAQUE: Mordedura 7D, distancia 1m (3m si corre antes), daño 3+1D
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 8D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 8D; Mental 7D
MOVIMIENTO: 10D
PROTECCIÓN: Pelaje grueso, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/14, heridas superficiales 10, trauma 7

VEHÍCULO

KOM V8
VELOCIDAD: Máx. 5, aceleración 3, frenado 2
PROTECCIÓN: Blindaje, protección 4
CONDICIÓN: Carrocería 20, estructura 10

RABEL

A primera vista, Rabel es bastante intimidante. Alto, con hombros anchos y fornidos. Tiene el pelo rubio y corto, y ojos azules penetrantes. Una ancha mandíbula enmarca su cara, dándole un aspecto de salvaje. Su ropa consiste en una gruesa capa de pieles varias, reforzadas con alambre trenzado en algunas zonas. Es fácilmente reconocible gracias a su machacador retocado pero, sobre todo, gracias al instrumento que siempre lleva consigo: un rabel, una especie de violín de tres cuerdas, fabricado con piezas de chatarra y otros desperdicios.

Rabel viene de los fríos parajes de Polen, lo que le endureció desde una edad temprana. Está acostumbrado al frío, al hambre, a los gendos e incluso a las enfermedades. De niño fue criado por una banda de chatarreros nómadas, que se ganaban la vida ayudando a los clanes locales a cambio de información sobre ruinas cercanas. Cosechas, construcción de vivienda, incluso un poco de mano dura con los maleantes; nunca venía mal una ayuda extra. Para añadir su granito de arena, Rabel se construyó un instrumento basado en unos antiguos planos que rescató y aprendió a tocarlo: de ahí su nombre.

A lo largo de los años, los demás chatarreros dejaron de ir de un sitio a otro: algunos se establecieron en las aldeas que visitaban, mientras que otros nunca volvieron de sus expediciones. Rabel se quedó solo.

Decidió seguir caminando en busca de nuevos grupos de chatarreros, con la esperanza de ayudarlos y hacerles ver algo importante: no hay necesidad de saquear asentamientos. Al contrario, es más provechoso trabajar codo con codo con ellos.

INTERPRETACIÓN

Rabel es un hombre generoso y alegre. Disfruta de tocar música para entretener a los extraños. Presta su ayuda, en la medida de lo posible, a los clanes con los que se encuentra y siempre comparte sus enseres con los compañeros chatarreros con los que se encuentre en el momento. Considera la comunidad de los chatarreros como una gran familia.

Es muy posible que esté recién llegado a la región y no conozca muy bien el idioma local. Odia que la gente robe a los chatarreros o que algunos de ellos sean avaros: cuando se da una de estas dos circunstancias, no duda en utilizar su machacador para impartir justicia. Y si después de haber arreglado el entuerto se da cuenta de que no ha sido la mejor idea, abandonará el lugar para ir a otro sitio cuanto antes.

PERFIL

ARQUETIPO: Polen, el Justo, chatarrero, rango 3: recuperador
ATRIBUTOS: CUE 4, AGI 3, CAR 3, INT 2, PSI 1, INS 3
HABILIDADES: Atletismo 7D, Armas cuerpo a cuerpo 7D, Fuerza 8D, Pelea 6D, Resistencia 8D, Vigor 6D, Fabricar 5D, Arte 6D, Conducta 5D, Ciencia 4D, Leyendas 4D, Reacción 3D, Voluntad 4D, Primordial 5D, Supervivencia 7D
TRASFONDOS: Aliados 2, Autoridad 1, Red 3
POTENCIALES: Compañero de penurias 2, Duro de pelar 1
INICIATIVA: 3D/10 Ego (Primordial)
ATAQUE: Machacador 6D, distancia 1m, daño 8, Operatividad Óptima (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 3D; Mental (Voluntad) 4D
MOVIMIENTO: 3m
PROTECCIÓN: Capa de pieles reforzada con alambre, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/8, heridas superficiales 16, trauma 5
EQUIPO ESPECIAL: Machacador modificado, rabel hecho de placas de metal, chatarra que se puede utilizar para reparar cosas, joyas ocultas en pedazos de arcilla y trozos de metal oxidados (obsequio de las diferentes comunidades en las que ha ayudado).

POTENCIAL

COMPAÑERO DE PENURIAS

PRERREQUISITO:

CAR+Conducta 5

Cuando no te queda nada es más fácil apegarte a todo lo que pueda venir. El personaje tiene facilidad para ser aceptado como uno más en una nueva comunidad. Gana +1D por nivel del potencial en tiradas de CAR+Arte y CAR+Conducta cuando se utilizan para congeniar con una comunidad pobre.

AZIMA

Nacido en un pequeño pueblo de la costa norte de África, el corazón de Azima siempre ha estado en el mar. Su nombre significa "poner en movimiento" y su vida lo ha reflejado, dejando su pueblo a una edad temprana para convertirse en un aprendiz de neolibio y rápidamente ascender en el escalafón. Sus tutores se dieron cuenta de su enorme talento para todo lo marítimo, desde la navegación hasta el control del timón. Era solo cuestión de tiempo que consiguiera un préstamo y comprase un pequeño bote, contratara una modesta tripulación y emprendiera la primera travesía. Al principio, su margen de beneficio eran pequeño, pero viajó rápido y en sus muchos años al timón nunca ha llevado a su tripulación o su carga por mal camino.

Desde entonces, Azima ha ido aumentando poco a poco sus beneficios, así como de su bodega de carga. Aquel pequeño bote fue creciendo de tamaño, aprendiendo por el camino a dominar cada tipo de embarcación y sus peculiaridades, hasta que finalmente se instaló en el barco que sería su vida y su hogar. Mientras navegaba hacia Toulon, Azima vagaba por los muelles mientras su tripulación cargaba el siguiente cargamento. Fue entonces cuando sus ojos se fijaron en lo que se convertiría en su orgullo y alegría; un barco varado. La madera de su casco estaba desgastada pero parecía robusta. Preguntó en la oficina del capitán del puerto y descubrió que se trataba de un barco de contrabando encallado y abandonado. El neolibio negoció, y consiguió por un precio asombrosamente bajo un barco que aún estaba con condiciones de navegar, dato que por supuesto ocultó al capitán del puerto.

Pasó el año siguiente reparando el barco: reemplazó la mayoría de los interiores, cambiando la mayor parte del espacio disponible por un potente motor, además de unas enormes velas cuadradas que se elevaban por encima de su cubierta. Por último, una capa de pintura negra salpicada de detalles en plateado a lo largo de todo el casco. Al final del año, cuando el barco zarpó de nuevo con una nueva tripulación, puso la mano con orgullo sobre el timón, con el viento meciendo sus rastas y no pudo contener una sonrisa. El Rompeolas ha navegado por el Mediterráneo hasta hoy día.

INTERPRETACIÓN

Azima es un hombre amable, que estará encantado de llevar pasajeros en uno de sus viajes comerciales, por un precio razonable. Tiene pocos deseos de involucrarse en las siempre cambiantes políticas de la tierra. Prefiere seguir en libertad, disfrutando de comandar solo el timón del Rompeolas. Hará cualquier cosa para defender su barco, y evita las misiones que lo ponen a él y a su tripulación en un riesgo indebido.

PERFIL

ARQUETIPO: África, el Viajero, neolibios, rango 4: navegante
ATRIBUTOS: CUE 2, AGI 2, CAR 3, INT 4, PSI 3, INS 4
HABILIDADES: Atletismo 4D, Armas cuerpo a cuerpo 3D, Fuerza 3D, Resistencia 4D, Vigor 3D, Conducir 6D, Destreza 3D, Movilidad 3D, Armas de proyectiles 6D, Expresión 5D, Liderazgo 5D, Negociación 5D, Artefactos 6D, Ciencias 6D, Leyendas 6D, Astucia 4D, Dominación 4D, Engaño 5D, Fe 5D, Reacción 5D, Doma 5D, Empatía 6D, Orientación 8D, Percepción 7D, Primordial 6D, Supervivencia 6D
TRASFONDOS: Aliados 1, Autoridad 3, Red 2, Renombre 2, Recursos 3, Secretos 2
ESPECIAL: +2D a AGI+Conducir cuando está al timón del Rompeolas.
POTENCIALES: Aliento de océano 2, La parte del león
INICIATIVA: 5D/12 Ego (Primordial)
ATAQUE: Rifle neolibio modificado 7D, distancia 30/120m, daño 8, cargador 2, Adornado (+1D a interacciones sociales con neolibios)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 3D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 3D; Mental (Fe) 6D
MOVIMIENTO: 3D
PROTECCIÓN: Armadura de cuero adornada con conchas, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 2/10, heridas superficiales 8, trauma 5
EQUIPO ESPECIAL: Astrolabio (+1D a Orientación), carpeta que contiene los contratos de la tripulación del Rompeolas, brazalete decorado con patrones de olas.

POTENCIAL

ALIENTO DEL OCÉANO

Azima ha pasado años enteros enfrentándose a todo lo que el océano tiene que ofrecer, desde mareas suaves hasta olas gigantescas. Gracias a estas experiencias, ha aprendido por las malas a compensar los movimientos del mar incluso en las circunstancias más extremas. El personaje gana +1D por nivel de potencial a AGI+Cualquiera para toda acción relacionada con el movimiento y el combate al estar en un barco.

VEHÍCULO

ROMPEOLAS (BARCO MERCANTE)

El orgullo y la alegría de Azima, Rompeolas, ha sido modificado y personalizado para tener el mejor equilibrio entre velocidad y maniobrabilidad. El barco se posa sobre el agua y dos grandes mástiles que se elevan desde su cubierta, atados a una chimenea. La mayoría de las veces Azima mantiene los motores apagados para ahorrar combustible, pero cuando la velocidad es esencial, ya sea para superar a los competidore o a los corsarios, los motores pueden arrancarse y el Rompeolas cobra vida. Un espeso humo negro sale de la chimenea a medida que se aleja de cualquier perseguidor. Esta velocidad se produce a costa de la capacidad de carga a granel, pero Azima se caracteriza por llevar las mercancías a su destino lo más rápido posible, y este barco es uno de los buques de carga más rápidos del Mediterráneo.

VELOCIDAD: Máx. 3, aceleración 1, frenado 2
PROTECCIÓN: Blindaje, protección 2
CONDICIÓN: Carrocería 35, estructura 15
ESPECIAL: Si el motor se arranca, la velocidad es Máx. 4, aceleración 2 y frenado 4.

DASSINE AL RADJA

Dassine siempre mantiene la cabeza alta. Desde su metro ochenta de altura, mantiene un aire de superioridad. Nunca deja que sus emociones se manifiesten. Salvo por una mandíbula fuerte y firme que le endurece el rostro, su faz es armoniosa. Lleva un gran turbante blanco y una túnica de seda blanca y amarilla. Un rifle ricamente adornado está atado a su espalda; parece una pieza gigante de joyería en lugar de un arma letal.

Siempre ha sido la más ambiciosa y sus mentores pronto vieron que llegaría lejos. Aunque provenía de un hogar modesto, trabajó duro para ser la mejor estudiante, incluso cambiando a menudo de menor. Aunque es una estratega brillante, no tiene respeto por nada, ni siquiera por los Ancestros o las Leyes del Banco de Comercio.

Solo está interesada en su propio beneficio. Comprendiendo que no tendría sentido forzarla a ir por el camino correcto, los neolibios le encontraban nuevos mentores, con la esperanza de que la futura, y probablemente caótica, reputación de su alumna no les acabase salpicando. Esto solo le ofreció a Dassine un margen para emanciparse aún más de las reglas que estaban tratando de imponerle.

Hoy en día se ha ganado la aceptación de los más grandes neolibios al proveerles de servicios no oficiales: sabe cómo manipular artificialmente el valor de las concesiones antes de que salgan a subasta. Para lograrlo, ha reunido a un leal equipo de individuos dispuestos a todo para lograr su propósito: esparcir falsos rumores de depósitos de artefactos, organizar revueltas entre clanes... lo que sea necesario.

"¿Que este lugar es valioso por los campos de cultivo? Bien, vamos a inundarlos."

INTERPRETACIÓN

Altiva, impasible y muy ambiciosa. Todas sus acciones se orientan a ganar dinares o influencia. Para ella, el fin justifica los medios. Se le puede encontrar durante una de sus misiones. Si no es así, no estará contenta con la presencia de los jugadores y los verá como testigos innecesarios de sus actividades criminales. Sin duda intentará que sus hombres les echen para proseguir su plan.

También puede ser encontrada antes de emprender una misión. En este caso, será más abierta y puede tratar de reclutar a los jugadores para su equipo. Para estar de su lado es necesario ofrecerle algo de valor. Si ve más interés en ayudar a los jugadores que a su empleador, no tendrá reparos en traicionarlo.

PERFIL

ARQUETIPO: África, el Hereje, neolibia, rango 3: comerciante
ATRIBUTOS: CUE 2, AGI 2, CAR 3, INT 4, PSI 4, INS 2
HABILIDADES: Fuerza 4D, Resistencia 4D, Conducir 3D, Fabricar 3D, Movilidad 4D, Armas de proyectiles 4D, Conducta 5D, Expresión 5D, Liderazgo 5D, Negociación 6D, Seducción 5D, Artefactos 6D, Ciencia 6D, Concentración 6D, Leyendas 6D, Astucia 7D, Dominación 7D, Engaño 7D, Reacción 6D, Voluntad 6D, Empatía 5D,
TRASFONDOS: Aliados 3, Autoridad 1, Renombre 1, Red 3, Recursos 2, Secretos 1
POTENCIALES: La Parte del León 1, Rueda de la Fortuna 1
INICIATIVA: 6D/12 Ego (Concentración)
ATAQUE: Fusil de caza Neolibio, 5D, distancia 30/120, daño 6, cargador 4
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 4D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 4D; Mental (Fe) 6D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Vestido, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, 8 heridas superficiales, 6 trauma
EQUIPO ESPECIAL: Fusil neolibio y 4 balas de .357, sello del Libio, mapas de la región con indicaciones relacionadas con el potencial valor de concesiones y mención de las características locales (inventadas o no) que podrían hacer que el valor fluctúe.

BEKAI EL HAMOUS

Bekai es un hombre bajito en sus treinta y pocos años. Su cara está rodeada por un gran turbante azul claro que esconde su cuello. Tiene una mirada áspera, con sus cejas siempre fruncidas, perilla y una larga cicatriz en el lado derecho de la cara. Viste con ricos vestidos de viaje: una camisa blanquecina, reforzada con cuero en la parte delantera y en las articulaciones, y recios pantalones de cuero. Su rifle tiene un cañón de gran calibre y parece resultarle muy útil.

Proviene de una reputada familia neolibia, y con seguridad podría haber tenido muchas oportunidades de conseguir fama y riquezas en Trípol. Sin embargo, su pasión por la naturaleza y su amor por los edificios de los antecesores lo alejaron de esa vida. Las especulaciones sobre las concesiones comerciales y la compra de esclavos le aburrieron en seguida. Al final y al cabo, él es un hombre de acción.

Con la ayuda de su familia, pudo obtener suficiente dinero para lanzar una pequeña expedición en lugares aún inexplorados, con el fin de descubrir edificios antiguos. Después de las incursiones vendió numerosos mapas a antiguas plantas de producción al Banco de Comercio. Esto, a su vez, reforzó el valor de la concesión. Todo esto le proporciona una bien recibida comodidad económica pero, a pesar de todo, Bekai sigue soñando con replicar la increíble arquitectura de los edificios anteriores al Escatón. Desde la arquitectura hasta la reconstrucción pieza por pieza en África, su reputación en cuanto a gusto y talento está por las nubes. Luchar contra los clanes que protegen ruinas y cosechar cicatrices como la de su cara vale la pena. Sin duda.

"¿Así que consideran tabú entrar en esas ruinas? Ordena a la manada de azotadores que realicen un ataque como distracción. Yo iré a ver qué ocultan."

INTERPRETACIÓN

Emprendedor y casi temerario, Bekai quiere tener el control del todo. Es muy consciente de los riesgos que corre, pero nunca se echará atrás. Está fascinado por los edificios de los antecesores y tratará de encontrarlos y explotarlos por todos los medios. A menudo vende sus servicios a otros neolibios; es especialmente competente en el desmantelamiento de antiguas plantas de producción y en el transporte de las piezas, o en la replicación de planos de un antiguo edificio.

Cuando ponga pie en Europa, con seguridad será para dirigir su propia expedición. En África se le considera ya un experto en la materia, y en ocasiones incluso le han encargado realizar los planos de construcción de algún edificio que emule los de los antecesores.

PERFIL

ARQUETIPO: África, el Explorador, neolibio, rango 3: comerciante
ATRIBUTOS: CUE 2, AGI 3, CAR 4, INT 3, PSI 2, INS 3
HABILIDADES: Atletismo 4D, Fuerza 4D, Resistencia 4D, Conducir 4D, Movilidad 5D, Armas de proyectiles 6D, Sigilo 4D, Arte 7D, Conducta 6D, Expresión 7D, Liderazgo 6D, Negociación 7D, Artefactos 6D, Ciencia 5D, Leyendas 5D, Astucia 4D, Fe 6D, Reacción 4D, Orientación 5D, Percepción 5D, Primordial 5D, Supervivencia 5D
TRASFONDOS: Autoridad 1, Red 2, Renombre 2, Recursos 2
POTENCIALES: Nueve vidas 1, Rueda de la fortuna 2
INICIATIVA: 4D/10 Ego (Primordial)
ATAQUE: Rifle neolibio modificado, 7D, distancia 30/120m, daño 8, cargador 4
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 5D; Activa a distancia (esquivar) Movilidad 5D; Mental (Fe) 6D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Ropa cara de viajero reforzada, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/8, heridas superficiales 8, trauma 4
EQUIPO ESPECIAL: Rifle neolibio modificado, 8 balas de .357, sello del Libio, materiales de dibujo y esquemas de edificios de antes del Escatón.

ZWANDILE

Zwandile es el prototipo de azotador: alto, con brazos musculosos que salen de su chaleco de combate, lleva equipo y botas de montaña. Su impecable uniforme muestra cuán disciplinado es. Pinturas rituales ocupan gran parte de su equipo, desde su casco hasta su fusil, así como la carrocería de su Kom y su propia piel.

Era el niño más fuerte de su pueblo. Podía correr durante horas, trepar a los árboles más altos y siempre era el último hombre en pie en una pelea. Un día fue derrotado y, después, elegido por los azotadores que patrullaban la aldea para llevárselo consigo, junto a otro puñado de niños. Sus padres le observaban con orgullo mientras los llevaban al bosque. Allí, después de una oración a los ancestros, les dieron una orden: "Un grupo de esclavos ha huido por allí. Encontradlos y llevadlos al pueblo más cercano". Después de eso, se fueron. Los niños estaban desorientados y sin armas. Zwandile y otros dos chicos emergieron del bosque una semana después, con un esclavo atado cada uno. Todos los demás habían muerto, pero ahora ellos eran dufus.

Lo que vino a continuación fueron una decepción: los demás dufus eran tan fuertes como él, y los azotadores de pleno derecho a menudo humillaban a los que destacaban. Aprendió disciplina y camaradería por las malas. Muchos de sus amigos murieron ante sus ojos, y le enseñaron a torturar prisioneros blancos. Halló consuelo en la oración, y los ancestros siempre le respondían.

Ahora es un damu por pleno derecho. Se encomienda a los ancestros antes de cada batalla, para saber la mejor estrategia para conducir su Kom. Ha perdido la cuenta de sus victorias. Si un miembro de su equipo actúa sin honor, le encadena detrás del vehículo y le arrastra de vuelta al campamento. Tal es la voluntad de los Ancestros.

"Saltarás del kom cuando corramos a través de sus filas. Solo tienen espadas, así que tan solo necesitas tus cuchillos."

INTERPRETACIÓN

Devoto y paciente estratega. El honor es más importante que cualquier otra cosa. Es un piloto de élite: todos los dufus de su equipo le temen, y los Hondos lo respetan. Cuando tiene dudas, siempre se acoge a los ancestros. Le acompañan a diario, y no tolera ninguna afrenta hacia ellos: luchar sin honor, blasfemar, ceder a la lujuria o al dinero ante él hace que vuelva con una banda de Dufus para castigar al infractor.

Es un experto en tácticas, capaz de acercar al pelotón en su Kom lo más cerca que pueda al enemigo para que su equipo pueda capturar la mayor cantidad de esclavos posible. La única forma de ganarse su respeto es comportarse de manera honorable.

PERFIL

ARQUETIPO: África, el Tradicionalista, azotador, rango 2: damu
ATRIBUTOS: CUE 3, AGI 5, CAR 3, INT 1, PSI 3, INS 3
HABILIDADES: Atletismo 5D, Armas cuerpo a cuerpo 5D, Fuerza 6D, Pelea 5D, Resistencia 5D, Vigor 5D, Conducir 7D, Fabricar 6D, Movilidad 7D, Armas de proyectiles 7D, Sigilo 5D, Liderazgo 5D, Concentración 4D, Ingeniería 3D, Astucia 5D, Reacción 7D, Fe 5D, Percepción 5D
TRASFONDOS: Aliados 2, Autoridad 3, Renombre 2
ESPECIAL: +2D a la tirada de iniciativa en la primera ronda si el ataque es sorpresa
POTENCIALES: La risa de la hiena 1
INICIATIVA: 7D/8 Ego (Concentración)
ATAQUE: Fusil de asalto, distancia 30/120m, daño 11, cargador 30, Ráfagas (3)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 7D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Mental (Fe) 5D (+2D si lleva máscara)
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Chaleco blindado, protección 4
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/10, heridas superficiales 10, trauma 6
EQUIPO ESPECIAL: Kom, chaleco blindado, máscara de azotador (+2D a PSI+Fe contra ataques mentales), fusil de asalto AK-47, 15 balas de 5.56x45mm.

PAZUZU

Pazuzu siempre ha sacado una cabeza a todo el mundo. Musculoso y más bien feo, nunca se quita la máscara, que ha modificado para unirla a su casco. De su cuello cuelga, engarzados en un hilo, su colección de trofeos: dientes humanos. Su torso tiene muchas cicatrices de mordeduras, que se entrecruzan con los tatuajes en forma de líneas. Cada vez que puede, disfruta de exhibir con orgullo su pecho, y solo llevará el chaleco antibalas en situaciones de peligros. Lleva el azotador atado al taparrabos y el fusil de asalto pende de una correa cruzada en su pecho.

Hay una frase que recuerda con claridad desde niño; un azotador de su aldea solía decirle que "las mujeres blancas son más suaves por dentro". Todo el mundo tenía claro que Pazuzu crecería para convertirse en uno de ellos, dada su altura y fuerza. Su madre murió al nacer él y fue criado en conjunto por la gente de su aldea, sobre todo alcohólicos, apocalípticos errantes y violentos azotadores. Está tan familiarizado con las dificultades de la vida que le han dejado algunas marcas imborrables. Por ejemplo, el dolor le fascina. Para convertirse en dufu, saltó con solo un cuchillo a un foso lleno de cocodrilos. Estuvo a punto de perder la vida allí pero sobrevivió, con enormes cicatrices en el pecho. Durante el adiestramiento, carecía por completo de empatía hacia los otros. Sin embargo, y, eso no le impidió convertirse en un gran guerrero, a pesar de que a menudo se le castigó por falta de consideración hacia los ancestros.

Hoy, Pazuzu es un hondo de renombre. Ha sido torturado por haberle encontrado en brazos de una prostituta blanca, pero él ya conoce el dolor, y eso no le impedirá volver a repetirlo. Utiliza su Azote con una destreza sádica, y cuando es enviado en misiones, masacra sin piedad a sus enemigos. para romper a sus enemigos.

"¡Tú y tú! ¡Atadlos! Intentasteis liberar a uno de mis prisioneros, ¿verdad? Ahora yo voy a romperos todos los huesos, y vosotros vais a gritar para mí."

INTERPRETACIÓN

Sádico y masoquista, Pazuzu es, a todas luces, psicópata, un terror andante que disfruta de infligir dolor a los demás, a menudo sin motivo alguno. Ser un azotador es una bendición para él, y lo aprovecha para aterrorizar a cualquier extraño que se le acerque. Es el primer voluntario para torturar prisioneros. Maneja el azote con suma destreza, y es su arma favorita en combate. Es posible, con cuidado y suerte, sobornarle con mujeres blancas o incluso con Quemazón. Resistirse a él es una muy mala idea: si encuentra un rival duro, se excita aún más.

PERFIL

ARQUETIPO: Áfica, la Abominación, azotador, rango 2: hondo
ATRIBUTOS: CUE 5, AGI 3, CAR 1, INT 1, PSI 4, INS 3
HABILIDADES: Atletismo 7D, Armas cuerpo a cuerpo 7D, Fuerza 8D, Pelea 7D, Resistencia 8D, Vigor 7D, Movilidad 5D, Armas de proyectiles 5D, Sigilo 5D, Dominación 6D, Reacción 8D, Voluntad 5D, Orientación 5D, Percepción 5D, Primordial 5D, Supervivencia 5D
TRASFONDOS: Aliados 2, Autoridad 3, Renombre 2
ESPECIAL: Hondo (en interacciones sociales fuera de África: +1D a PSI y -1D a CAR)
POTENCIALES: La caza del perro salvaje 1, La venganza del león 2
INICIATIVA: 8D/10 Ego (Primordial)
ATAQUE: Azote, 8D, distancia 2m, daño 5, Aturdidora (8), Descontrolada (2); Fusil de asalto, distancia 30/120m, daño 11, cargador 30, Ráfagas (3)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 10D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 5D; Mental (Voluntad) 5D (+2D si lleva máscara)
MOVIMIENTO: 7D
PROTECCIÓN: Chaleco blindado, protección 4
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 16, trauma 9
EQUIPO ESPECIAL: Chaleco blindado, máscara de azotador (+2D a PSI+Voluntad contra ataques mentales), fusil de asalto AK-47, 24 balas de 5.56x45mm, azote, escudo oval, (+1 a Defensa Pasiva, +2 a Defensa Activa, -1D a los ataques al usarlo).

TABU

Pequeño pero increíblemente musculoso, Tabu es un joven africano de encanto y belleza promedios. Su cuerpo porta las marcas y cicatrices de muchas batallas. Se enorgullece de los dos cráneos de gendo que utiliza como hombreras de su chaleco blindado. Su máscara de azotador imita a la boca de un león que parece estar escupiendo fuego. El resto de su uniforme lo componen un taparrabos y unas botas de montaña.

Se trata de un guerrero honorable que quiere vengar a sus ancestros, como se le enseñó cuando se convirtió en azotador. Las tierras del cuervo deben pagar por su deshonroso pasado. En realidad, también busca el cariño y la atención de su madre realizando grandes hazañas. Su defecto más notable es, sin duda, su intenso racismo contra los cuervos, ya que cree que todo el daño del mundo proviene de ellos.

"El honor no se gana en un día para que en un día pueda perderse. Quien en una hora puede dejar de ser honrado, es que no lo fue nunca."

INTERPRETACIÓN

Es fácil interpretar a Tabu. Es un guerrero muy honorable que, dada la situación, puede aliarse con hombres blancos a pesar de sus grandes prejuicios hacia ellos. Nunca es gratuitamente violento y solo tiene plena confianza en sí mismo. Sabe que un día sus actos serán recordados como leyendas, y que cualquier maldad puede marcar su reputación en el futuro. Jamás huye de una pelea. Es una uténtico africano y quiere ser el guerrero perfecto. Contraatacará con honor y solo usará su arma si sus oponentes también usan armas de fuego.

Tabu es un hombre joven. Como tal, es fácil de influenciar y provocar. Sin embargo, puede ser muy obstinado en cuestiones de honor, o cuando los debates giran en torno a la responsabilidad de Europa en la difícil situación del pasado de África. En tal caso, solo dejará de hablar si tiene la última palabra o se lanza el primer puñetazo.

PERFIL

ARQUETIPO: África, el Conquistador, azotador, rango 2: hondo
ATRIBUTOS: CUE 5, AGI 3, CAR 3, INT 2, PSI 3, INS 3
HABILIDADES: Atletismo 8D, Armas cuerpo a cuerpo 10D, Fuerza 9D, Pelea 8D, Resistencia 9D, Vigor 8D, Fabricar 4D, Movilidad 6D, Armas de proyectiles 6D, Sigilo 4D, Liderazgo 6D, Leyendas 4D, Medicina 3D, Astucia 4D, Reacción 7D, Voluntad 5D, Doma 4D, Orientación 4D, Percepción 5D, Primordial 6D, Supervivencia 5D
TRASFONDOS: Aliados 1, Renombre 4
ESPECIAL: Hondo (en interacciones sociales fuera de África: +1D a PSI y -1D a CAR)
POTENCIALES: El desafío del héroe 1, La risa de la hiena 1
INICIATIVA: 7D/12 Ego (Primordial)
ATAQUE: Azote, 8D, distancia 2m, daño 5, Aturdidora (8), Descontrolada (2); Cuchillo, 10D, distancia 1m, daño 6, Operatividad Óptima (2DT); Lanza, 10D, distancia 2m, daño 7; Fusil de asalto, distancia 30/120m, daño 11, cargador 30, Ráfagas (3)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 10D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Mental (Voluntad) 5D (+2D si lleva máscara)
MOVIMIENTO: 8D
PROTECCIÓN: Chaleco blindado y casco, protección 4
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/10, heridas superficiales 18, trauma 8
EQUIPO ESPECIAL: Chaleco blindado y casco, máscara de azotador (+2D a PSI+Voluntad contra ataques mentales) fusil de asalto AK-47, 20 balas de 5.56x45mm, lanza, escudo oval, (+1 a Defensa Pasiva, +2 a Defensa Activa, -1D a los ataques al usarlo), azote (12 cargas), cuchillo, bolsa al cinto con un kit de supervivencia.

ONOURIS

Onouris es un hombre alto y de hombros anchos, con un cuerpo robusto y musculoso, además de calvo y con las orejas agujereadas por varios anillos. Sus labios parecen estar sellados y en su barbilla lleva una barba envuelta en joyas doradas. Un par de ojos arden con una mirada inquisitiva bajo las pobladas cejas. Sus piernas y pecho están cubiertos por pinturas y tatuajes rituales lleva al descubierto la mayoría de las veces. Cuatro círculos blancos rodean su ombligo, y del trozo de tela que usa para mantener el faldón en su sitio cuelga un Khopesh.

Onouris siempre ha preferido trabajar solo. Podría haberse convertido en un azotador si le importara un poco más el colectivo, pero los espíritus guardaban para él algo diferente y decretaron que su destino era unirse a los anubianos. Portó la marca de Anubis y cuando creció se hizo más alto y más fuerte, así que todos los anubianos que lo entrenaban estaban de acuerdo en que formaría parte del brazo armado del colectivo.

Cada día se siente más fuerte que el anterior. Los espíritus y los psicóvoros están con él. Es la garra del León, alma y corazón. Por ahora, sigue ganando influencia al mostrar sus hazañas a todo el mundo, a la espera del día en que África lo reconozca como su campeón. En ese momento partirá hacia Hibrispania, en busca de limpiar esas tierras de los horrores que han arrastrado a su pueblo durante tanto tiempo. Nada podrá igualar su fuerza y nada podrá hacer que fracase.

"No conozco la derrota, pues he sido elegido. Si muero, volveré de nuevo."

INTERPRETACIÓN

Narcisista y osado. Se considera a sí mismo la cúspide de la humanidad. Onouris necesita seguir probándose a sí mismo. Aceptará cualquier desafío, incluso el más peligroso, para demostrar sus habilidades.

Tolera a los blancos, pero les considera gente inferior y siempre tratará de demostrar su superioridad. Si los PJ le encuentran en las tierras del cuervo, lo más probable es que vaya acompañado de otros africanos, algunos de ellos siguiéndole mientras trata de lograr una nueva proeza. Si está a punto de caer en batalla, utiliza la Misericordia de Anubis y el Sueño de Sekhmet para volver a la vida unos días después.

PERFIL

ARQUETIPO: África, el Elegido, anubiano, rango 3: hoz
ATRIBUTOS: CUE 4, AGI 3, CAR 3, INT 3, PSI 3, INS 1
HABILIDADES: Atletismo 6D, Armas cuerpo a cuerpo 8D, Fuerza 7D, Resistencia 7D, Destreza 4D, Movilidad 6D, Sigilo 4, Conducta 5D, Expresión 5D, Liderazgo 7D, Negociación 5D, Seducción 4D, Concentración 6D, Leyendas 6D, Dominación 5D, Fe 6D, Reacción 5D, Orientación 3D, Percepción 4D, Supervivencia 3D
TRASFONDOS: Aliados 1, Autoridad 1, Red 2, Renombre 2, Secretos 1
ESPECIAL: +3D a resistir enfermedades
POTENCIALES: El ojo de Horus, El sueño de Sekhmet 1, La misericordia de Anubis 1
INICIATIVA: 5D/12 Ego (Concentración)
ATAQUE: Khopesh, 8D, distancia 1m, daño 10, Daño especial (Aberrantes, +2)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 8D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Mental (Fe) 6D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Faldón largo y pecho al descubierto, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 14, trauma 7
EQUIPO ESPECIAL: Khopesh, máscara de Anubis, piedras de alma, joyería hecha a partir de armas que le "mataron": casquillos de bala, fragmentos de hojas, garras de metal, etc.

NÉHÉSI

Alta y muy delgada, Néhési impone respeto gracias a su presencia. Su cabello está trenzado y recogido en una larga coleta. Las esotéricas pinturas de su cara se adhieren a sus mejillas hundidas, que junto a sus ojos de color gris claro le dan un aspecto tremendamente místico. Sin embargo, la mayor parte del tiempo todo esto se oculta tras una máscara de Anubis. Cubre su cuerpo con una túnica roja y marrón, adornada con joyas, sobre todo pendientes, collares y pulseras.

Néhési nunca ha sido muy habladora. Cuando la embalsamadora la puso a prueba y demostró ser anubiana, nadie pareció sorprenderse. Nació con la mirada de aquellos que pueden hablar con los espíritus. Aunque solo después del entrenamiento llegó a comprender su verdadero don: se ve a sí misma como el puente entre los ancestros y los vivos. Halla respuesta en los psicóvoros y obtiene conclusiones de sus meditaciones, sin dejar de caminar hacia la ciudad que los ancestros le han señalado.

Allá donde va, lleva consigo el entendimiento. Organiza bodas y funerales e incluso se atreve a participar en discusiones con líderes de aldeas. Nunca permanece mucho tiempo en un mismo lugar, sino que cumple su tarea y emprende el rumbo hacia su próxima meta. Aquí, salvó a un azotador de una muerte segura. Allá, reconcilió a dos clanes en conflicto. Es sin duda el avatar del espíritu de unión de África.

INTERPRETACIÓN

Néhési no habla mucho pero escucha con atención. Es amable con todos, en especial con los africanos. Pacifista de corazón, busca por encima de todo la unidad entre las personas. Cree firmemente que esa es su misión en esta vida. Se considera a sí misma un ángel de la guarda, una enviada de la paz, convencida de haber visto en sus visiones a alguien a quien debe proteger. Se pondrá al servicio de esta persona y tratará de ayudarlo a resolver sus conflictos.

Si los PJ la encuentran en las tierras del cuervo, lo más probable es que esté allí con alguien que haya visto en sus visiones, y le aconsejará que supere las adversidades sin derramar sangre. Cuando atiende a algún herido, le tratará lo mejor posible mientras le da un solemne sermón.

PERFIL

ARQUETIPO: África, el Visionario, anubiana, rango 3: embalsamador
ATRIBUTOS: CUE 2, AGI 2, CAR 5, INT D, PSI 3, INS 3
HABILIDADES: Fuerza 3D, Resistencia 4D, Destreza 4D, Movilidad 3D, Conducta 7D, Expresión 8D, Liderazgo 8D, Negociación 7D, Concentración 8D, Leyendas 7D, Astucia 6D, Dominación 4D, Engaño 4D, Fe 7D, Reacción 5D, Empatía 8D, Orientación 5D
TRASFONDOS: Aliados 3, Renombre 2, Secretos 2
POTENCIALES: La mirada del destino 3, Pacifista 3
INICIATIVA: 5D/16 Ego (Concentración)
ATAQUE: Báculo, 2D, distancia 2m, daño 1
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar) Movilidad 3D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 3D; Mental (Fe) 7D
MOVIMIENTO: 2D
PROTECCIÓN: Túnica de anubiano , protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/14, heridas superficiales 8, trauma 5
EQUIPO ESPECIAL: Máscara de Anubis, piedras del alma, Dedo de Anubis, bastón, túnica de anubiano y joyas.

POTENCIAL

PACIFISTA

El personaje nunca tratará de devolver un golpe y resulta inofensivo. Ignorar tal acto da lugar a un gran sentimiento de culpa. Tras cada ataque, el atacante debe realizar una tirada de PSI+Fe/Voluntad (3). Si falla, recibe tanto daño a sus puntos de Ego como nivel del potencial..

TALION

Alto, de hombros anchos y músculos prietos, Talion tiene el aspecto típico de un jinete jehammedano. Su pelo negro azabache se extiende en una melena, y luce una barba corta y cuidada. Las mejillas huecas, los ojos azules y las cejas fruncidas le dan un aspecto áspero. Porta una armadura de cuero y de su cinturón, en una vaina de lana, cuelga una cimitarra.

Talion parece haber sido educado de acuerdo con su nombre de pila. Siempre ha contraatacado; ojo por ojo, diente por diente, sea cual sea el riesgo. Es un firme defensor de la justicia rápida e inmediata.

Al ser tan impulsivo, de niño era el líder de una pandilla en la caravana jehammedana en la que creció. Siempre el primero en luchar, el primero en defender a los demás, y el primero en experimentar el amor carnal con una joven de la pandilla, Sisera. Vivían en secreto su pasión prohibida, con ninguno de ellos comportándose de forma beata.

Talion ha llegado a ser una Espada de Jehammed. Lucha por ganarse el derecho a casarse con Sisera y a vivir su amor sin ocultarse. Apenas es creyente; lucha el bien de su sufrido pueblo, más que por un dios invisible. Nunca cuestiona su cultura y considera que los Jehammedanos son los más humanos de entre todos los hombres. Ignora todo lo que se interpone en el camino de su gente.

INTERPRETACIÓN

Talion está feliz con su vida. Rebosa alegría y tiene el temperamento de un líder. Está ansioso por aprender más sobre los demás colectivos, aunque considera como superiores a los jehammedanos. Devolverá cada golpe si se siente atacado, sea con puños o con palabras. Está impaciente por demostrar su valía y aprovechará cualquier oportunidad para hacerlo.

"Incuso si jehammed ya no está aquí para guiarnos, no dejaremos que nuestras tradiciones caigan en el olvido"

SISERA

Si los jugadores descubren sobre su relación con Sisera podrán chantajearle (por supuesto, inmediatamente los odiará y se habrán convertido en sus enemigos), o bien tratar de ganarse la confianza de la joven pareja; en este caso, serán bien recibidos y les prestará ayuda en la medida de lo posible.

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Conquistador, jehammedano, rango 2: espada de Jehammed
ATRIBUTOS: CUE 4, AGI 4, CAR 3, INT 2, PSI 3, INS 2
HABILIDADES: Atletismo 6D, Armas cuerpo a cuerpo 8D, Fuerza 7D, Pelea 6D, Resistencia 8D, Vigor 6D, Conducir 7D, Destreza 6D, Movilidad 6D, Arte 5D, Liderazgo 5D, Seducción 6D, Leyendas 4D, Dominación 5D, Fe 6D, Reacción 7D, Doma 4D, Empatía 4D, Orientación 4D, Percepción 4D, Primordial 6D, Supervivencia 3D
TRASFONDOS: Aliados 2, Red 2, Renombre 2
POTENCIALES: La cólera de Jehammed 2
INICIATIVA: 7D/12 (Primordial)
ATAQUE: Cimitarra, 7D, distancia 1m, daño 9
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (escudo), Armas cuerpo a cuerpo 10D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Mental (Fe) 6D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Armadura ligera de jehammedano, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 16, trauma 7
EQUIPO ESPECIAL: Cimitarra, escudo de plástico, caballo de batalla, colgante (regalo de Sisera).

ANTÍA

Antía es una mujer alta y tiene una larga melena ondulada. Ya ha pasado la treintena, y la edad va dejando huella en su rostro dulce y armonioso. Su mirada clara e intensa va a la par con su porte natural. La forma en que se mueve y su ancho vestido rojo le confieren un aspecto amable: nadie juraría que pudiera ser violenta, especialmente teniendo en cuenta que no parece llevar ningún arma.

Antía podría haber sido elegida para tener el control de su vida. Por desgracia, desde que nació, otros han tomado las decisiones por ella: primero la tradición, luego seres cercanos y, más tarde, su marido. Siempre le inculcaron que una mujer tenía que sacrificar todo por su familia, y se dedica cada día al bienestar de sus hijos, su marido y sus amigos. Cocina cada comida, organiza la tienda de la mejor manera posible cada vez que la caravana se detiene. Si los extraños piden hospitalidad, ella les dará la bienvenida como si fueran de su propia familia.

En el fondo, Antía sabe cómo debe terminar todo: sus hijos son ya adultos, y ella misma se está haciendo mayor. No quiere ver morir a sus hijos. Ya está decidido. A menudo habla con extraños y escucha a los guerreros mientras planean su próximo ataque; busca un buen objetivo para sacrificarse. Ha dedicado toda su vida a ofrecer a los jehammedanos una vida mejor, y su muerte les abrirá las puertas del Paraíso.

"De nuevo, gracias por las ovejas. Siempre serás bienvenido entre nosotros... Incluso si yo ya no estoy aquí."

INTERPRETACIÓN

Decidida y servicial, Antía ama con devoción a su marido y a sus hijos. Si los PJ visitan a los jehammedanos para pedir ayuda u hospitalidad, con mucho gusto les ayudará. Preparará un lugar para que duerman y se ofrecerá como voluntaria para cuidar de sus cosas.

Su ayuda, por supuesto, no es gratis. Pedirá a los PJ que le ayuden con las tareas diarias. La gratitud se paga con trabajo. Si los PJ se comportan de manera agresiva en la comunidad, ella, se acercará a ellos para llevárselos a la tumba. En cualquier caso, escuchará atentamente las conversaciones: más que nada en este mundo, anhela un objetivo que le permita terminar con su vida de manera honrosa.

PERFIL

ARQUETIPO: Balján, el Mártir, jehammedana, rango 1: agarita
ATRIBUTOS: CUE 2, AGI 3, CAR 3, INT 2, PSI 5, INS 1
HABILIDADES: Atletismo 4D, Fuerza 3D, Resistencia 4D, Vigor 5D, Fabricar 6D, Destreza 5D, Movilidad 5D, Arte 6D, Conducta 5D, Expresión 5D, Liderazgo 5D, Seducción 5D, Concentración 4D, Leyendas 4D, Fe 8D, Reacción 7D, Doma 3D, Empatía 4D, Supervivencia 4D
TRASFONDOS: Aliados 2, Red 1, Recursos 1, Secretos 2
POTENCIALES: La llamada de Jehhamed 1
INICIATIVA: 7D/8 Ego (Concentración)
ATAQUE: Cinturón explosivo, daño 16, Explosivo, Trueno
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar) Movilidad 5D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 5D; Mental (Fe) 8D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Ropa ancha de lana, protección 0, cinturón explosivo oculto
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/16, heridas superficiales 8, trauma 7
EQUIPO ESPECIAL: Raciones de comida, cinturón explosivo, cuero y lana sin trabajar.

PERLA

Lo primero que destaca cuando alguien conoce a Perla es su belleza. Plumas cuelgan en los pendientes bajo su pelo castaño. Sus angelicales rasgos faciales están remarcados por líneas de pintura. También lleva maquillaje que resalta sus ojos color avellana y sus gruesos labios, que a tantos hombres han seducido. Es de estatura más bien baja, y a menudo lleva más joyas que ropa.

Perla siempre ha tenido el don de poder atraer la amabilidad de los demás, sin importar en qué situación se encuentre. Criada por los apocalípticos de las Aves Carroñeras, su infancia fue un poco más fácil que la de otros niños: su belleza no pasó desapercibida a los adultos, que a menudo peleaban por la oportunidad de pasar algún tiempo con ella. Gracias a su cara angelical, siempre ha podido deshacerse de los mentores más violentos.

En lugar de enseñarle la violencia y, dado que no estuvo falta de protectores, le enseñaron los placeres y secretos de la carne. Como era de esperar, se convirtió en una urraca. Perla ya había entendido que podía controlar a sus acompañantes a través de las emociones que les proporcionaba, y que podía hacerlos bailar a su son. Es inigualable a la hora de manipular, y además le encanta crear problemas gracias la información que se extrae de sus clientes. Sin embargo, ella nunca se expone y, no importa la situación, siempre encontrará la forma de parecer ser la víctima.

"Venga, acércate... No prestes atención a las magulladuras, no es nada. El anterior cliente fue... no, no debería estar hablando de eso..."

INTERPRETACIÓN

Perla es hipnótica. Sabe bien cómo resultar seductora y está acostumbrada a que la traten como a una princesa. No le gusta que la ignoren. Disfruta de lo emocionante que resulta la influencia que obtiene gracias a sus amantes.

Si considera a los PJ una amenaza, tratará de crear divisiones entre el grupo. Si no, intentará ganarse su confianza apareciendo como la víctima del objetivo que estén siguiendo. No es violenta y nunca se compromete a nada. Si tiene que sobornar a alguien, será a través de otros apocalípticos que la protegen. Puede utilizar Seducción para extraer información a los PJ o para evitar que le ataquen.

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Corruptor, apocalíptica, rango 2: urraca
ATRIBUTOS: CUE 2, AGI 3, CAR 5, INT 2, PSI 4, INS 2
HABILIDADES: Fuerza 3D, Resistencia 3D, Vigor 4D, Destreza 6D, Movilidad 4D, Sigilo 5D, Arte 6D, Conducta 7D, Expresión 7D, Negociación 7D, Seducción 8D, Astucia 7D, Engaño 7D, Dominación 5D, Voluntad 6D, Empatía 6D, Percepción 4D, Primordial 4D
TRASFONDOS: Aliados 2, Red 2, Renombre 3, Secretos 2
POTENCIALES: El nido del cuervo 2
INICIATIVA: 5D/8 Ego (Primordial)
ATAQUE: Estilete 3D, distancia 1m, daño 3, Operatividad Óptima (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar) Movilidad 4D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 4D; Mental (Voluntad) 6D
MOVIMIENTO: 2D
PROTECCIÓN: Tiras de cuero marrón y joyas, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 1/12, heridas superficiales 6, trauma 6
EQUIPO ESPECIAL: Estilete, horquilla de pelo, joyería, Quemazón. Su collar es único: las diferentes piedras y cuentas representan a sus clientes y a sus allegados. Lo usa para memorizar sus debilidades. Para el ojo inexperto, solo parece un collar extraño y resulta casi imposibles de descifrar (INT+Ciencias, al menos 3DT).

SID

Un garfio hizo una cicatriz que recorre de lado a lado la cara de Sid. A pesar de tener una mandíbula recia, los rasgos de Sid siguen siendo los de un jovenzuelo. Lleva el pelo hecho una cresta y rapado a los lados, y múltiples tatuajes cubren su cuerpo y su cara capaces de impresionar incluso a los clanes por los que se mueve. Bajo su abrigo largo lleva ropa de estilo militar y botas de combate. Pero lo más de todo es que no parece llevar armas.

Criarse entre apocalípticos te obliga a aprender rápido lo dura que puede ser la vida, y es aún más cierto cuando uno es "adoptado" por las Aves Carroñeras de Borca. Palizas a menudo y siempre de un nido a otro para asegurarse de que no se apegue a nadie, la infancia de no fue nada fácil. Cuando mató por primera vez, a los 14 años, ni se inmutó; ya conocía la violencia. El otro niño era un apocalíptico de su edad, pero un debilucho. Le habían enseñaron con éxito a ignorar todo rastro de remordimiento y fue recompensado por hacer lo que se esperaba de él con Quemazón, un brazalete de cuchilla y una urraca para esa noche.

Hoy en día Sid se gana la vida en los bajos fondos de Justiciano. Por las noches se asegura de que nadie cause problemas, y por la mañana disfruta de drogas y algunas urracas. El resto del día lo pasa durmiendo. Ha tenido que pasar por un infierno para llegar a donde está y no dejará que nadie se cargue su pequeño paraíso.

"No te preocupes, el matón de allí no va a darnos problemas. Se le ve en la cara. perro ladrador, poco mordedor. Me preocupa más ese pequeño cabrón de la esquina."

INTERPRETACIÓN

Agresivo, atento y leal. Se puede encontrar a Sid por los bajos fondos, donde actúa como agente del orden. Si los PJ causan problemas, será inflexible e incluso recurrirá a la violencia. Por otro lado, si se le acercan, guiará a los PJ hacia alguien que pueda responder a sus preguntas. No bebe ni consume nada mientras está de servicio.

También puede haber sido enviado por las Aves Carroñeras como guardián de otro nido o de un convoy. Cuando le asignan alguna misión así aprovecha para beber y probar un poco del enorme surtido de drogas de la bandada. En esta situación es posible romper el hielo con facilidad ofreciéndole un cigarro o un trago. Habla a menudo con la gente a la que debe vigilar, con un discurso lleno de ironía y sarcasmo. Por encima de todo, nunca traicionará a las Aves Carroñeras.

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Protector, apocalíptico, rango 2: grajo guerrero
ATRIBUTOS: CUE 4, AGI 3, CAR 2, INT 1, PSI 4, INS 3
HABILIDADES: Atletismo 6D, Armas cuerpo a cuerpo 7D, Fuerza 7D, Pelea 7D, Resistencia 7D, Destreza 5D, Movilidad 6D, Sigilo 5D, Seducción 4D, Dominación 6D, Reacción 6D, Fe 6D, Empatía 5D, Orientación 4D, Percepción 5D, Primordial 6D, Supervivencia 4D
TRASFONDOS: Aliados 2, Autoridad 2, Red 1, Renombre 1, Secretos 1
POTENCIALES: Apostarlo todo 2, Mil maneras 2
INICIATIVA: 6D/12 Ego (Primordial)
ATAQUE: Brazalete de cuchilla, 9D, distancia 1m, daño 6, Operatividad Óptima (2DT), Camuflaje (+4E)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 9D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Mental (Fe) 6D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Abrigo largo reforzado, protección, 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 4/12, heridas superficiales 14, trauma 8
EQUIPO ESPECIAL: Brazalete de cuchilla

IDILLE, PÁJARO CARPINTERO

Idille tiene la cara muy redonda, enmarcada a un lado por una larga melena y un afeitado al otro. Varias plumas adornan su pelo, mientras que su cara está cubierta de pinturas tribales. Lleva un traje ligero compuesto de un mono de cuero blanco, con gruesos protectores en brazos y piernas. Su arma descansa amarrada a la espalda: una letal escopeta de dos cañones.

Idille es parte de las Aves Carroñeras. Desde joven, rápidamente fue capaz de demostrar sus habilidades mediante sutiles y seductores tretas para atraer a los hombres. La bandada decidió entrenarla para que se convirtiera en un pájaro carpintero. La enviaron con un mentor, para ayudar en la creación de nuevos nidos y aprender a manejar los recursos de la bandada. Probó su valía en un pequeño equipo, infiltrándose en aldeas remotas para explorar, y en nidos cercanos para recuperar recursos. Sin embargo, a lo largo de todo este tiempo, mantuvo en secreto su verdadera tarea.

Hasta el día de hoy, Idille ha trabajado para asegurar las rutas de contrabando de Quemazón. Evalúa qué ruta es más segura con ayuda de un mapa del Protectorado. Su tarea continúa sin problemas, adaptándose y optimizando de manera constante la creación de nuevos nidos.

INTERPRETACIÓN

Idille es metódica y esconde sus emociones tanto como puede. Jamás revela su objetivo. Después de una primera noche con ella, es astuta y pragmática. El tráfico de Quemazón es lo más importante para ella. Preferiría morir que confiar a alguien las rutas de contrabando. Puede ser encontrada junto a un nido que haya creado u otro que esté observando, haciendo inventario de las existencias y planificando el próximo golpe.

"Hay que encargarse de ese juez. Se ha quedado solo. ¡Vamos! Hay que actuar con rapidez."

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Creador, apocalíptica, rango 2: pájaro carpintero
ATRIBUTOS: CUE 2, AGI 5, CAR 4, INT 3, PSI 4, INS 1
HABILIDADES: Atletismo 4D, Fuerza 4D, Resistencia 5D, Destreza 6D, Movilidad 6D, Armas de proyectiles 7D, Sigilo 7D, Arte 6D, Liderazgo 5D, Concentración 5D, Leyendas 5D, Ciencia 4D, Astucia 6D, Dominación 6D, Engaño 8D, Reacción 6D, Voluntad 6D, Orientación 4D, Percepción 4D
TRASFONDOS: Aliados 2, Red 3, Recursos 3, Secretos 3
POTENCIALES: Espejo 1, La Profecía Oscura 1
INICIATIVA: 6D/10 Ego (Concentración)
ATAQUE: Escopeta, 7D, distancia 5/20m, daño 10, Dos cañones, Dispersión
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar) Movilidad 6D; Activa a distancia (esquivar) Movilidad 6D; Mental (Voluntad) 6D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Mono de cuero, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 10, trauma 6
EQUIPO ESPECIAL: Llavero y ganzúas, escopeta de dos cañones, 15 cartuchos de postas de calibre .12, papel de calco codificado (Ciencia, 30 éxitos, 1 tirada/día) que puede ser utilizado sobre un mapa apocalíptico del Protectorado para descubrir las rutas de contrabando de Quemazón.

AKSEL "SONRISA ESCARLATA"

Nacido en Franka en el año 2569, formó parte de una comunidad anabaptista cercana a Querybus. Creció con ellos como dictan las costumbres ascéticas, al ritmo de la cosecha y el estilo de vida anabaptista. No fue seducido por el orgullo frankeño y pronto llegó a convertirse en un tocado y recibir su tatuaje: un ancla de tres puntos. Cuando tenía diez años, la costa mediterránea aún estaba por desarrollarse, con los clanes tratando de sobrevivir lo más que pudieran contra los drones y los ataques de los feromantes. Se convirtió en el protegido de su furor y no tardó en ascender a orgiástico. Partió con el resto de su grupo hacia el Adriático para luchar contra los Jehammedanos y con el objetivo de poner a prueba su fe.

Su grupo luchó con fiereza contra los herejes Jehammedanos, antes de emprender el camino hacia Polen y Borca del Este. En Polen derrotó a bioquinéticos, redujo campos de esporas a cenizas en el nombre de Dios y regó los suelos de Polen con sangre de apocalípticos.

Sus primeras emanaciones sucedieron en un campo de esporas tras una larga batalla codo a codo con los Spitalianos. Una visión le mostró los ríos elíseos, ensangrentados, con la sangre de una mujer manchando las aguas inmaculadas. Fue al despertar de esta emanación que recibió su nombre, Aksel Sonrisa Escarlata, debido a la sangre que cubría su cara.

Fundó una compañía con compañeros de batalla de toda Europa: Purgare, Borca, Polen, Franka... Hasta que volvió al Ródano, y luchó espalda con espalda con los azotadores en el Delta. Magnánimamente, Hamza Abubakar III le recompensó con acceso gratuito a la universidad de Toulon durante un año. Gracias a ello, Aksel aprendió a leer y escribir, así como matemáticas y ciencias esenciales. Lo que allí aprendió le sacudió hasta la médula.

En este momento, Aksel y su compañía deberían estar en algún punto de los caminos de Europa, combatiendo al Demiurgo.

INTERPRETACIÓN

Aksel tiene un temperamento tranquilo, no es un orgiástico del montón. Siempre piensa antes de responder. Es enorme y puede intimidar con facilidad a los demás, lo que le hace ganarse el respeto de sus hombres. Es un líder nato, la Compañía de Marfil siempre está a su lado, lista para responder a sus órdenes. No son agresivos ni estúpidos, pero una palabra equivocada en el momento erróneo puede bastar para provocarlos.

PERFIL

ARQUETIPO: Franka, el Elegido, anabaptista, rango 3: furor
ATRIBUTOS: CUE 6, AGI 2, CAR 4, INT 3, PSI 4, INS 3
HABILIDADES: Atletismo 8D, Armas cuerpo a cuerpo 10D, Fuerza 10D, Pelea 7D, Resistencia 10D, Destreza 4D, Conducir 5D, Movilidad 7D, Liderazgo 8D, Conducta 8D, Expresión 7D, Negociación 6D, Concentración 5D, Ciencia 4D, Leyendas 5D, Fe 10D, Reacción 8D, Empatía 5D, Orientación 4D, Percepción 6D, Supervivencia 5D
TRASFONDOS: Aliados 2, Autoridad 3, Renombre 4, Red 1, Recursos 4, Secretos 2
POTENCIALES: La Sangre del Pescador, Golpe asesino 1
INICIATIVA: 8D/10 Ego (Concentración)
ATAQUE: Bidenhänder, 9D, distancia 2m, daño 12, Desequilibrada (2DT), Especialidad: Daga , 11D, distancia 1m, daño 7; Espada relicta, 10D, distancia 1, daño 10, Aterradora (3, cuando se activa, la hoja se despliega sobre sí misma)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada y contraataque) Armas cuerpo a cuerpo 10D; Activa a distancia (correr hacia el enemigo) Movilidad 7D; Mental (Fe) 10D
MOVIMIENTO: 8D
PROTECCIÓN: Cota de malla, protección 4
CONDICIÓN: Infestación de esporas 3/16, heridas superficiales 20, trauma 10
EQUIPO ESPECIAL: Vial de Guijón (nivel 1), mochila llena de útiles de supervivencia, tótem de marfil colgado alrededor de su cuello (una muestra de la confianza de los azotadores, y una muestra de la amistad hacia los africanos de Toulon).

LA COMPAÑÍA DE MARFIL

Aksel y sus hombres se ganaron este nombre en Toulon, después de salvar de la muerte a una patrulla de Azotadores. Hamza Abubakar III le recompensó y, desde entonces, su compañía ha visto cómo su nombre se propagaba de ciudad en ciudad. Los rumores dicen que Askel y su gente son elegidos, y que ningún lacayo del Demiurgo es capaz de detenerles. Algunos anabaptistas, claro está, cuestionan esta idea.

EQUIPO

ESPADA RELICTA (GR)

En 2591, el Concilio de las Emanaciones concedió a Aksel el título de furor. Las enormes puertas de las catacumbas de Ciudad Catedral se le abrieron, y sus ojos se posaron en las corruptas armas de los ancestros. No halló interés en armas de fuego. De entre las cajas, escogió una espada forjada con tecnología perdida en el tiempo y sorprendido tanto por su asombrosa ligereza como por su excepcional filo, la tomó para sí.

LLIANDRA VECINI

Lliandra Vecini luchó una vez bajo las órdenes de Neva contra los Jehammedanos. Fue una de las primeras ungidas por Altair. Más tarde llegó a luchar en el frente norte de Franka y en Britón. Allí conoció a Maeve, una luchadora de la Resistance que se llevó su alma y su corazón. Como buena orgiástica, sucumbió a los placeres de la carne y la pasión devoradora. La piel de Maeve pronto se convirtió en el único campo de batalla que Lliandra quería pisar. Ambas se mudaron a Lucatore para poder vivir su romance, al menos durante un tiempo. La felicidad duró poco; Lliandra fue llamada a tomar la ruta hacia Osmán. Fue entonces cuando Maeve tuvo un desafortunado accidente que le causó un traumatismo craneoencefálico y desde entonces nunca ha vuelto a ser la misma. Pierde la memoria, tiene ataques epilépticos y episodios de furia repentina. Para proteger a su amada de las garras de anabaptistas preocupados por una posible posesión del Demiurgo, la mandó al Spital a través de alguien que conoció en la ruta de Osmán: el famulante Castel

A cambio, Castel le pidió que continuase sirviendo a los anabaptistas para así poder proporcionarle muestras de los aceites elíseos producidos en Lucatore. Por puro amor hacia Maeve, aceptó sin dudarlo. Un año después, mientras visitaba a sus padres en Lucatore, recibió repentina visita de Castel. Le acompañaban una spitaliana y dos hellvéticos, de los cuales uno de los dos le es familiar, el tal Marius. Castel le instó a ir con ellos al Spital: podrían haber encontrado el tratamiento adecuado para Maeve: ¡La sangre de Lliandra sería clave para su recuperación!. Tremendamente feliz gracias a esta nueva esperanza, acepta sin dudarlo ni un segundo. Tras un día de viaje, la segunda hellvética empieza a recordarle a alguien. Aquella anabaptista que conoció en Brest…. ¿Hayline?

INTERPRETACIÓN

Lliandra es una mujer fuerte y decidida que vive por y para la adversidad. Puede luchar contra un enemigo, preparar defensas y estudiar amenazas para poder planear estrategias de contraataque. Pero para ella nada es peor que la espera, la impotencia y la incertidumbre. Justo eso es lo que está volviéndola loca mientras espera el tratamiento de Maeve. Cuando de aburre, a Llianda le gusta trastear con sus cosas: modifica o refuerza su equipo, y a veces también el de sus compañeros..

PERFIL

ARQUETIPO: Purgare, el Elegido, anabaptista, rango 3: furor
ATRIBUTOS: CUE 3, AGI 3, CAR 5, INT 1, PSI 3, INS 4
HABILIDADES: Atletismo 5D, Armas cuerpo a cuerpo 9D, Fuerza 6D, Pelea 7D, Resistencia 6D, Vigor 6D, Destreza 4D, Movilidad 6D, Sigilo 4D, Expresión 8D, Liderazgo 8D, Negociación 6D, Leyendas 3D, Engaño 4D, Fe 6D, Reacción 5D, Percepción 6D, Primordial 10D
TRASFONDOS: Aliados 3, Autoridad 3, Red 2, Renombre 3, Recursos 1
POTENCIALES: Golpe asesino 2, Pneuma 1, Sangre del pescador
INICIATIVA: 5D/20 Ego (Primordial)
ATAQUE: Bidenhänder retocado, 7D, distancia 2m, daño 10, Desequilibrada (2DT), Aterradora (2) Especial; Daga, 10D, distancia 1, daño 6, Operatividad Óptima (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 7D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Defensa Mental (Fe) 6D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Coraza reforzada, protección 5, Masiva (7)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/16, heridas superficiales 12, trauma 6
EQUIPO ESPECIAL: Bidenhänder modificada (filo serrado) , coraza reforzada, bolsa de grano, semillas de lirio regalo de Maeve, 3 viales de Aquerón (desaparecidos)

DESCRIPCIÓN

Lliandra es una mujer de constitución musculosa y pómulos prominentes. Una larga cicatriz dibuja un arco desde la mejilla al cuello. Su mirada gris acero está siempre fija, como perpetuamente centrada en una presa. La mandíbula cuadrada y perfilada descansa sobre un cuello y unos hombros tallados en roca. Sin duda, emite un aura animal para nada desprovista de sensualidad, pero que a veces hace que las personas a su alrededor se sientan incómodas. "Es como cenar con una bestia salvaje; nunca se sabe si eres comensal o menú", dijo Altair una vez. Lleva una cruz rota pintada en la armadura, así como numerosos recuerdos de anteriores batallas (dientes, huesos, municiones, etc).

"- ¡Nos han tendido una trampa!
¡Nos están esperando!
- ¡Entonces no les defraudemos!"

KARLOCK VERANUS LEBREF

Karlock es un hombre alto, de constitución robusta, con el pelo castaño recogido en un moño detrás de la cabeza. Lleva una gruesa barba que se ha negado a afeitar, incluso después de su ascenso a furor. Tiene los ojos verdes y su mirada resulta amable y llena de vigor gracias a sus ojos verdes. A pesar de su austero estilo de vida, Karlock es fácilmente reconocible por su brillante armadura y Atila, el Bidenhänder que siempre mantiene pulido y afilado. Monta a Manubrium, un portentoso semental que liberó de un grupo de jehammedanos.

Karlock es el hijo mayor de una familia frankeña que se convirtió a la neognosis poco después de su exilio desde Borca. Creció seguro entre anabaptistas, rodeado de numerosos hermanos y hermanas. La fe y el pneuma crecieron dentro de él y decidió llevar este gozo a la gente de otras tierras. Tomó las armas para proteger a los débiles y los oprimidos. A pesar de su pasión en la batalla, todavía respeta el ideal ascético, lo que le lleva a tener un comportamiento moderado y una gran tolerancia hacia el resto de colectivos como cronistas y africanos, a los que ve como socios en la lucha contra los verdaderos enemigos: la corrupción, los apocalípticos y los jehammedanos.

Su piedad y sus logros, como encabezar la liberación de un pueblo de esclavos, lo han llevado a convertirse en un Furor y a hacerse cargo de la cruzada hacia Parásito, aceptando a toda persona armada dispuesta a unirse a la causa. Karlock tiene la firme intención de liberar su tierra natal y construir un nuevo Edén en Franka, con la ayuda de todos los recursos que pueda encontrar en Parásito.

"Esta cruzada traerá una nueva victoria, ahuyentará al demiurgo y, si todo va bien, traerá consigo una nueva era. ¡Y nuevas tierras en Franka para aquellos que me sigan!"

INTERPRETACIÓN

Valiente y amable, es un ingenuo con ideales caballerescos, que cree sinceramente que todo se puede resolver por su buena voluntad o su espada. Es un hombre carismático que sabe cómo alentar a una multitud. A través del ejemplo lleva a demostrar a los demás que el primer paso hacia el Edén comienza con uno mismo.

Karlock es testarudo y a menudo ignora las advertencias de sus seguidores para enfrentarse él mismo al peligro, convencido de que superará cualquier riesgo. Devoto hasta la médula, lo manifiesta sobre todo a través del amor que tiene por su familia y sus compañeros, y la amistad de un solo africano, para él, es suficiente para redimir a todo su colectivo. Sin embargo, no podrá evitar enfrentarse con ferocidad a cualquier apocalípticos que se encuentre, especialmente si lleva Quemazón en sus manos.

PERFIL

ARQUETIPO: Franka, el Justo, anabaptista, rango 3: furor
ATRIBUTOS: CUE 3, AGI 3, CAR 5, INT 1, PSI 3, INS 4
HABILIDADES: Atletismo 5D, Armas cuerpo a cuerpo 9D, Fuerza 6D, Pelea 5D, Resistencia 6D, Vigor 6D, Movilidad 6D, Sigilo 4D, Expresión 8D, Liderazgo 8D, Negociación 6D, Leyendas 2D, Engaño 4D, Fe 8D, Reacción 5D, Percepción 6D, Primordial 10D
TRASFONDOS: Aliados 3, Autoridad 3, Red 2, Renombre 5, Recursos 1
POTENCIALES: Fanático 1, La Sangre del Pescador
INICIATIVA: 5D/20 Ego (Primordial)
ATAQUE: Bidenhänder retocado, 7D, distancia 2m, daño 10, Desequilibrada (2DT), Aterradora (2) Especial; Daga, 10D, distancia 1, daño 6, Operatividad Óptima (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 7D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Defensa Mental (Fe) 8D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Armadura relicta, protección 5
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/16, heridas superficiales 12, trauma 6
EQUIPO ESPECIAL: Bidenhänder tratada con aceite, armadura relicta (obtenida en las catacumbas de Ciudad Catedral), bolsa de semillas.

NAOMI

Naomi es una joven de tamaño medio, aunque su ancha túnica esconde un cuerpo más tonificado de lo que cabría esperar gracias a las incontables horas de trabajo en los campo de cultivo. Lleva el corto pelo y rubio sujeto por una cinta de cuero que le permite moverse de forma cómoda. Tres puntos con forma de almendra están tatuados en su frente. Sus ojos azules y sus altos pómulos le dan una mirada altiva, a pesar de su pequeña barbilla. Casi siempre tiene el vestido sucio, manchado a causa del trabajo.

Nació en el seno de una familia anabaptista de Britón. Desde niña trabajó en los cultivos, cumpliendo su parte en el esfuerzo comunal por transformar la desolada región en un nuevo Edén. Durante la adolescencia aprendió mejores formas de hacer su labor, lo que la llevó a convertirse en asceta. Ahora que Britón está tan cerca de la perfección, ha tomado la decisión de viajar a otros asentamientos anabaptistas para compartir sus conocimientos. Suele permanecer unos meses en cada uno, hasta que no le queda nada que enseñar ni aprender.

"¡Bienvenidos! Seré vuestro guía por el pueblo, los demás tienen trabajo por hacer. Sí, el sistema de regadío fue idea mía... por cierto, me llamo Naomi."

INTERPRETACIÓN

Decidida y curiosa. Vaya donde vaya, Naomi ayudará a la comunidad enseñándoles cómo guardar y racionar sus provisiones, así como los fundamentos de la agricultura. Para ella, cada campo de cultivo que alimenta y mantiene a su gente es una maravilla.

Siempre tiene una opinión positiva sobre los anabaptistas, y sospechará de cronistas y jehammedanos. Lo más probable es que aparezca donde los PJ se encuentren para guiarles y hablar con ellos sobre sus viajes. Tratará de ayudarlos con su objetivo siempre que este no entre en conflicto con los de su comunidad anabaptista. Incluso compartirá alguna de las técnicas de cultivo y regadío si aceptan echarle una mano en los cultivos.

PERFIL

ARQUETIPO: Franka, el Viajero, anabaptista, rango 2: asceta
ATRIBUTOS: CUE 3, AGI 3, CAR 3, INT 1, PSI 2, INS 4
HABILIDADES: Atletismo 4D, Armas cuerpo a cuerpo 4D, Fuerza 4D, Resistencia 4D, Vigor 6D, Destreza 5D, Fabricar 7D, Movilidad 6D, Conducta 5D, Seducción 4D, Concentración 5D, Leyendas 2D, Fe 6D, Doma 6D, Percepción 6D, Supervivencia 6D
TRASFONDOS: Aliados 2, Red 1, Renombre 1
POTENCIALES: Fanático 1
INICIATIVA: 2D/10 Ego (Concentración)
ATAQUE: Horca, 4D, distancia 2m, daño 4
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 6D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Mental (Fe) 6D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Vestido de lino sencillo, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 8, trauma 5
EQUIPO ESPECIAL: Horca, bolsa de semillas, semillas de cereal.

SERGIUS

Tan alto como su bidenhänder, Sergius debe inclinarse para entrar en la mayoría de las casas. Su largo cabello castaño está sujeto por una simple banda de cuero. Tres estrellas de cuatro puntas están tatuadas en su frente, y un aro de bronce descansa en su nariz. El resto de su cara le confiere un aspecto salvaje: cejas pobladas, nariz rota, y mentón ancho. Lleva gruesa armadura está hecha de casi cualquier metal que pueda escarbar de los desperdicios.

Sergius solo sabe aplastar a sus enemigos. Su infancia fue tan dura como la de cualquiera en Purgare, y rápidamente se erigió sobre el resto de los niños por su brutal fuerza. Como era de esperar, se convirtió en orgiástico. Siempre se cuenta entre los enviados al frente de un conflicto, ya que sin duda será capaz de encontrar la manera de causar problemas y destrozos si permanece en un mismo sitio durante demasiado tiempo. Le importa poco la gnosis anabaptista, simplemente defiende a los ascetas porque se lo ordenan y una orden es una orden. Su grupo es enviado a dondequiera que surge un conflicto.

"¡Eh, idiota! ¡Te haré tragar tus propios dientes si vuelves a mirarme así! ¿Entendido?"

INTERPRETACIÓN

Violento, imprudente y no demasiado inteligente. Siempre tratará de hacer lo mejor por su grupo. Pasa la mayor parte del tiempo con ellos y a menudo son contratados para proteger caravanas o como guardias urbanos en una ciudad cuando no son requeridos en ningún frente.

Si son enviados a una misión peligrosa, tratará bien a otros guerreros y de buen gusto compartirá los logros conseguidos en el campo de batalla. Pero si algo está claro es que nunca será amigo de alguien que no sea anabaptista. Cuanto más tiempo está alejado de las batallas, más estresado se siente, más deseoso de una nueva pelea, hasta el punto de intentar provocar una. Nunca matará a su rival en una de éstas, solo lo dejará malherido.

PERFIL

ARQUETIPO: Purgare, el Destructor, anabaptista, rango 2: orgiástico
ATRIBUTOS: CUE 4, AGI 3, CAR 1, INT 1, PSI 4, INS 4
HABILIDADES : Atletismo 5D, Armas cuerpo a cuerpo 8D, Fuerza 9D, Pelea 7D, Resistencia 7D, Vigor 6D, Movilidad 6D, Dominación 7D, Fe 8D, Reacción 6D, Percepción 6D, Primordial 6D
TRASFONDOS : Aliados 2, Autoridad 2, Renombre 2
POTENCIALES: Golpe asesino 3, La sangre del pescador
INICIATIVA: 6D/12 Ego (Primordial)
ATAQUE: Bidenhänder, 6D, distancia 2m, daño 11, Desequilibrada (2DT), Especialidad: Daga, 9D, distancia 1m, daño 5, Operatividad Óptima (2DT); Puñetazo, 9D, distancia 1m, daño 3 (Ego), Operatividad Óptima (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1, Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Defensa Mental (Fe) 8D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Cota de retales, protección 4, Inestable (5)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/16, heridas superficiales 14, trauma 8
EQUIPO ESPECIAL: Bidenhänder, semillas, bolsita de cuero que contiene dientes rotos

RHEÏA

Para ser una pálida, Rhéïa es bastante alta; su metro ochenta no pasa desapercibido. Lleva la blanca cabellera recogida en un moño sobre su cabeza, aunque algunos mechones le cuelgan cerca de la cara. Bajo sus ojos azules hay oscuras ojeras, sus mejillas son huecas y delgadas, y su prístina piel está surcada de cicatrices de color rojo. Porta un uniforme negro, a juego con una máscara de gas y una amplia capa, también de color negro. En el transcurso de sus viajes cambió su subfusil por un rifle.

Desde niña, Rheïa fue elegida para caminar bajo el sol. En su búnker de los Pirineos fue expuesta a la luz de lámparas UV una y otra vez para asegurarse de que fuera resistente al duro ambiente de la superficie. Pasaron los años y poco a poco fue alejándose más y más del búnker. Primero unos metros, luego hasta que dejó de ver la puerta. A su vuelta maravillaba a otros niños con historias del exterior: un techo sin fin y pilares de madera con hojas hasta donde podía alcanzar la vista. Aprendió a cumplir con su responsabilidad para con el búnker, encontrando alimento y piezas de recambio para la maquinaria.

A lo largo de los años ha ido desarrollando unos hábitos regulares. Para comida, al sur de Franka a cambio de chatarra. Para chatarra, Aquitania; siendo más rápido que los cronistas se puede comprar a cambio de Quemazón. Para armas, al norte de Hibrispania, donde las pertrechos de guerra se compran con comida y agua. Por último, la Quemazón se consigue de los apocalípticos que buscan una ruta segura a través de los Alpes a cambio de parte del cargamento.

INTERPRETACIÓN

Rhéïa es astuta y tiene la visión clara de un comerciante. Sonríe y se ríe a la mínima, tratando de imitar las reacciones de la gente que de la superficie. Hará lo posible para mantener funcionando su búnker. Para ello ha tenido que convertirse en una astuta mercader, negociando, intimidando e incluso seduciendo a quien necesite.

Sin embargo, no puede evitar ser curiosa y siempre está atenta a nuevas máquinas y prototipos que puedan mejorar la vida de su gente en el búnker. Los pálidos siguen siendo el pueblo elegido pero es consciente de que dependen de los demás para desarrollarse. Está dispuesta a unirse a amigos y aliados por el bien de su grupo.

PERFIL

ARQUETIPO: Hybrispania, el Restaurador, pálida, rango 2: solar
ATRIBUTOS: CUE 2, AGI 4, CAR 4, INT 3, PSI 2, INS 2
HABILIDADES: Atletismo 4D, Fuerza 4D, Resistencia 4D, Conducir 5D, Fabricar 5D, Armas de Proyectiles 6D, Conducta 6D, Expresión 6D, Liderazgo 6D, Negociación 8D, Seducción 6D, Artefactos 5D, Ingeniería 5D, Engaño 5D, Fe 5D, Reacción 4D, Empatía 5D, Primordial 5D
TRASFONDOS: Aliados 3, Autoridad 2, Red 4, Recursos 3, Secretos 1
POTENCIALES: Alias 2
INICIATIVA: 4D/10 (Primordial)
ATAQUE: Rifle, 6D, distancia 20/80m, daño 10, cargador 5
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar) Movilidad 4D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 4D; Mental (Fe) 5D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Antiguo uniforme de guardia del GR, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 2/10, heridas superficiales 8, trauma 4
EQUIPO ESPECIAL: Rifle, 8 balas del calibre .44, parte del último cargamento de Quemazón (tres dosis de Unidad, potencia 2).

CONTRABANDISTAS

La pálida ha hecho muchos aliados en el búnker al prometer que traería a sus congéneres lo que necesitasen. De vuelta de sus viajes, trae consigo balas, alcohol y otra baratijas. A cambio, pide a sus congéneres que vigilen las rutas de contrabando de los apocalípticos que atraviesan sus territorios. De esta forma, Rheïa ha logrado crear un círculo vicioso de socios comerciales que enriquecen el búnker a su paso por las rutas.

UNIDAD PARA EL BÚNKER

Rhéïa a menudo compraba Quemazón a los apocalípticos; la droga es más valiosa que las letras cuando se trata de chatarreros. Hace poco, su demagogo le pidió una cantidad importante de Unidad.

De hecho, las nuevas generaciones están cada vez más dispuestas a explorar el mundo exterior. Rheïa ha sido encomendada con la tarea de crear un aparato capaz de inundar una estancia con Unidad, con el objetivo de crear vínculos irrompibles entre los pálidos allí presentes. Solo el demagogo sabe con qué está jugando.

KYMIR

Viejo, con cicatrices y un tanto encorvado. Su largo cabello blanco tiene algunas mechas rubias después de años de exposición al sol. Sus cejas son prominentes y su nariz respingona. Pintura negra y amplias ojeras rodean sus ojos azules, y le dan a su rostro lleno de cicatrices y sin rastro de barba un aspecto aún más hostil.

Kymir fue criado en solitario, en una de las estancias más profundas del búnker en el que nació. Fue elegido por el Avatar para convertirse en su mano en la superficie, y como tal no se le permitía el contacto con ningún otro ser humano. Su educación fue suministrada por las paredes de imagen del búnker, por lo que creció casi sin conocer a ninguno de sus hermanos. Su única compañía era la de su mentor, la representación holográfica del Avatar. De esta forma, toda su educación giró en torno a una sola idea: su futura tarea. Una vez liberado en el exterior, solo tenía un propósito. Viajó de un lugar a otro, sin nunca crear lazos con otros humanos, fabricando objetos en ruinas y activando las hermosas paredes de luz.

Después de años bajo el sol, recibió una nueva misión: cerca de su posición había una pared de imagen que había sido activada durante varias generaciones. Pero un clan se había establecido junto a ella. El pálido debía encargarse de observar el efecto de la imagen en esta tribu. Aprovechó la hospitalidad del clan para estudiarles, y después de completar esta nueva misión, se le dijo que actualizase la pared de la imagen con el contenido de su disco solar.

Kymir ha estado deambulando por el continente más de dos décadas. El estudio de las diferentes tribus se ha convertido en algo tan rutinario que ya ni siquiera espera la orden de actualizar las paredes de imágenes que encuentra en sus viajes. Reactivó y adquirió un incontable número de éstas, tanto para manipular clanes como para impedir que los cronistas accedieran a los datos. Es el agente de una operación de la que apenas entiende la escala.

INTERPRETACIÓN

A pesar de su edad, Kymir nunca ha tenido un contacto adecuado con otro ser humano. Hablar le pone nervioso, normalmente solo se comunica con su disco solar. Cuando habla, asiente con la cabeza de manera constante para hacerse entender. Durante toda su vida se ha estado sacrificando por el plan de los pálidos, y ya es demasiado viejo para siquiera cuestionarlo. Sigue ciegamente las órdenes de su disco. Es muy observador y nada se escapa a su ojo cuando se hace pasar por viajero.

AVATAR

El mentor que se encargó de su educación fue nada menos que el demagogo de su búnker. Éste, hoy en día muerto, sacrificó de forma voluntaria la vida de Kymir para poder cumplir sus tareas designadas. Reservó cierto número de ranuras de fechas en el disco solar que utilizaría al viajar, y ahora deja que la inteligencia artificial haga el resto. Kymir es una pura invención de la memética de Getrell; toda su vida ha sido escrita de antemano. Si se enterase de esto, quedaría devastado al darse cuenta de su mentor y único amigo no existe. Podría, por ejemplo, ponerse a sueldo de los cronistas, impulsado por la ira y el deseo de venganza.

PERFIL

ARQUETIPO: Balján, el Ermitaño, pálido, rango 2: resucitador
ATRIBUTOS: CUE 3, AGI 3, CAR 1, INT 5, PSI 3, INS 4
HABILIDADES: Fuerza 5D, Resistencia 5D, Vigor 5D, Destreza 5D, Fabricar 7D, Armas de proyectiles 4D, Sigilo 5D, Conducta 3D, Artefactos 8D, Ciencia 6D, Concentración 6D, Ingeniería 9D, Leyendas 6D, Astucia 4D, Fe 6D, Reacción 4D, Empatía 6D, Percepción 8D, Supervivencia 5D
TRASFONDOS: Red 4, Recursos 4, Secretos 4
POTENCIALES: El sol de medianoche 1
INICIATIVA: 4D/12 Ego (Concentración)
ATAQUE: Ballesta, 4D, distancia 15/60m, daño 10
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 3D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 3D; Mental (Fe) 6D
MOVIMIENTO: 3D
PROTECCIÓN: Armadura de cuero de retales, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 10, trauma 6
EQUIPO ESPECIAL: Ballesta, cinco virotes, disco solar, herramientas electrónicas.

MÁS DE UN AS BAJO LA MANGA

Su alforja está llena de herramientas de alta tecnología. Si alguien tuviera que tasar su contenido, tendría un valor de bastantes miles de letras de cambio. Utiliza estas herramientas no solo para reactivar y actualizar las paredes de imagen; también las usa para controlar su entorno e poner a las tribus a sus pies.

Un holograma, un micrófono y un altavoz o una simple imagen en la pared es suficiente para impresionar e intimidar a una tribu en caso de necesitarlo. No es un buen luchador, así que hace todo lo que puede para no enfurecer a sus sujetos de estudio.

TITÁN

Titán es una montaña con patas. Incluso encorvado, se eleva una cabeza o más sobre la mayoría de hombres. Su cara es horrenda, con pelo blanco fijado firmemente a su pálido cráneo, y la boca fija en una sonrisa siniestra. Los harapos negros con los que se envuelve no engañan a nadie: va armado hasta los dientes.

En el búnker, siempre fue un problema: comía por dos y nunca escuchaba a sus mayores. No aprendió a andar hasta los cuatro años. Según crecía, dos cosas quedaron claro: sería más alto que los pasillos del búnker y poseería una fuerza descomunal. Ya habían empezado a referirse a él como Titán. Su familia le enseñó el oficio de Fantasma, y aprendió a atacar y, al mismo tiempo, evitar ser visto. Le dijeron que sus especie había sido elegida, y que todo aquello más allá del búnker les pertenece por legítimo derecho.

Titán actualmente es un ídolo entre los pálidos. Es enviado siempre que otra comunidad le necesita, y traerá consigo lo que le pidan a cambio de hospitalidad hasta su próximo encargo. Mediante sabotaje, intimidación y fuerza bruta, ha sido capaz de redirigir convoys de provisiones y armas allá donde fuese necesario. Todo lo que consigue en sus misiones es un trofeo para los suyos, y se asegura de que tras cada uno de sus éxitos, los pálidos tengan el control de una porción más del mundo.

INTERPRETACIÓN

Titán es un monstruo. Apenas habla y es capaz de intimidar incluso a la persona más segura de sí misma. Está más cerca de ser un animal que un hombre: a veces camina a cuatro patas, usando sus enormes brazos, jadeando con pesadez. En su mente solo hay hueco para una enseñanza: pálidos por encima de todo.

Nadie puede negar que Titán es increíblemente eficaz cuando le asignan una misión, a pesar de carecer casi por completo de habilidades sociales. Si los PJ se encuentran con él, tratará de convencerlos de que entreguen las pertenencias que tienen a la vista. Si se niegan, murmurará mientras desaparece del lugar; aguardará junto a sus hermanos hasta que los PJ estén en una situación vulnerable. Nada puede resistirse a él, y pronto esos objetos ocuparán el lugar que les corresponde como trofeos para sus hermanos. Sin embargo, si los PJ ayudan a los pálidos, les dejará en paz. Incluso puede ser que les ayude si sus líderes le explican qué debe hacer: siempre necesitará verlos antes de tomar una decisión

PERFIL

ARQUETIPO: Balján, el Conquistador, pálido, rango 3: cíclope
ATRIBUTOS: CUE 5, AGI 4, CAR 1, INT 1, PSI 4, INS 3
HABILIDADES: Atletismo 8D, Armas cuerpo a cuerpo 8D, Fuerza 9D, Pelea 7D, Resistencia 8D, Movilidad 7D, Armas de proyectiles 8D, Sigilo 8D, Leyendas 4D, Astucia 6D, Dominación 8D, Engaño 6D, Fe 8D, Reacción 8D, Orientación 5D, Percepción 7D, Primordial 6D
TRASFONDOS: Aliados 3, Renombre 4, Recursos 4, Secretos 2
ESPECIAL: +2D a INS+Percepción para evitar ataques por sorpresa. -1D a todos los ataques y defensas cuando luche bajo el sol. -2D en lugar de -4D en la penalización por luchar en la oscuridad. +2 a Iniciativa cuando luche a oscuras.
POTENCIALES: Furia bestial 2, Pesadilla 2
INICIATIVA: 8D/12 Ego (Primordial)
ATAQUE: Fusil de asalto con silenciador, 8D, distancia 30/120m, daño 12, Ráfagas (3)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 8D; Activa a distancia (esquivar) Movilidad 7D; Mental (Fe) 8D
MOVIMIENTO: 8D
PROTECCIÓN: Armadura de cuero ennegrecida, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/16, heridas superficiales 16, trauma 9
EQUIPO ESPECIAL: Disco solar, ojo solar, granada de pulso, 24 balas de 5.56x45mm

POTENCIAL

FURIA BESTIAL
PRERREQUISITO:
Primordial
Los desafíos reavivan los instintos primarios del personaje, que se vuelve más salvaje cuanto más difícil sea el reto. En cada ronda de combate tras la primera, el personaje añade +1D a CUE+Fuerza y AGI+Movilidad. Puede añadir +1D por ronda una vez nivel del potencial.

SKAYA

Skaya es una peligrosa bioquinética de más de dos metros de altura, cubierta de pies a cabezas por un exoesqueleto de placas óseas de color gris que protege sus músculos y órganos. Dos pares protuberancias emergen de las placas de su cabeza, con un aspecto que recuerda a una corona. Un par de brazos en su flanco izquierdo cargan un pesado escudo de quitina y hueso. En el derecho hay algo extraño y familiar: la espada que una vez perteneció al líder del grupo que le dio muerte por primera vez. Tras renacer, dio caza a cada uno de aquellos que la mataron y ahora ha porta la espada del preservista que la remató. Después de eso, su comportamiento tomó un giro radical y dedicó su existencia a acabar con asesinos de aberrantes.

Lleva décadas en activo, vagando por las tierras de Polen. Se ha convertido en parte de los cuentos de terror del lugar. En considerada un demonio viviente, un espíritu de la naturaleza al que no hay que perturbar; la llaman Hueso Gris o Venganza Encarnada. Los informes aseguran que es responsable de la destrucción de clanes, puestos de avanzada spitalianos y expediciones africanas, sin supervivientes. Excepto, según algunas fuentes, un Ammit que consiguió escapar al ocultarse en la Discordancia.

INTERPRETACIÓN: COMBATE

Siempre comienza el combate a la defensiva, con su escudo al frente. Si la pelea se alarga, lo dejará caer para utilizar de manera ofensiva sus otros dos brazos, llenos de espinas. Está acostumbrada a luchar contra grupos de humanos y sabe que primero debe eliminar a los tiradores mediante cuerpo a cuerpo o lanzando pelos urticantes. Si se ve superada o en peligro, llamará a léperos, bestias de esporas e incluso jóvenes bioquinéticos. Hará lo que sea necesario para eliminar a sus objetivos.

VARIANTE: VENGADOR

Cuando un bioquinético es asesinado en Polen, su grito de agonía resuena en el éter y Skaya es capaz de percibir fragmentos de los últimos momentos de sus hermanos. Así, usa esa información para identificar, cazar y matar a los asesinos. Cada muerte de sus congéneres alimenta su rabia y su voluntad de destrucción hacia la humanidad.

Para muchos de los spitalianos que operan en Polen, evitar la ira de Hueso Gris es una razón más para capturar a los bioquinéticos con vida, agotando sus esporas antes de pedir refuerzos y transportarlos a otro lugar. Más de un puesto de avanzada ha sido destruido durante una autopsia por una ejecución del espécimen antes de tiempo. Aún se desconoce el alcance de la percepción de Skaya y su errático desplazamiento hace difícil determinar un área de influencia. Por tanto, es complicado saber si te está persiguiendo hasta que te encuentra. Este nuevo comportamiento ha preocupado al Spital. ¿Podría volver a ocurrir en otro lugar? ¿Acaso algo mayor que está por llegar?

PERFIL

ARQUETIPO: Polen, el Destructor, bioquinética, variante: Vengadora
ATRIBUTOS: CUE 6, AGI 5, CAR 2, INT 1, PSI 6, INS 5
HABILIDADES: Atletismo 12D, Armas cuerpo a cuerpo 10D, Fuerza 9D, Pelea 10D, Resistencia 12D, Vigor 8D, Movilidad 6D, Armas de proyectiles 7D, Sigilo 8D, Liderazgo 5D, Dominación 8D, Reacción 9D, Voluntad 8D, Orientación 8D, Percepción 10D, Primordial 9D, Supervivencia 10D, Fuerza del enjambre 4.
FENÓMENOS: Los cuatro fenómenos, El señor de la primera plaga, Eclosión, Picadura de araña, Pelillos urticantes, Renovación, Espinas de hueso, Absorción, Renacimiento.
INICIATIVA: 9D/18 Ego (Primordial)
ATAQUE: Espada preservalis 8D, distancia 1m, daño 13; Mordedura 9D, distancia 1m, daño 1D+3, Especial: Picadura de Araña (ver fenómeno); Pelillos Urticantes 7D (ver fenómeno), Espina de hueso 9D, distancia 1m, daño 8, Perforante (3) (ver fenómeno)
DEFENSA: Pasiva 2; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 10D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Mental (Voluntad) 8D
MOVIMIENTO: 12D
PROTECCIÓN: Exoesqueleto de cuerpo entero, protección 6, Masiva (10)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 12/18, heridas superficiales 28, trauma 12
EQUIPO ESPECIAL: Escudo de hueso, trofeos de caza (-1D a Defensa Mental).

FENÓMENOS

ESPINAS DE HUESO

NIVEL FEL FENÓMENO: 5

Desarrolló este fenómeno después de que un preservista le disparase a quemarropa. En la palma de sus manos izquierdas hay alojadas espinas de hueso en espiral. Tras un ataque cuerpo a cuerpo con éxito, puede soltar una de las manos del escudo para presionarla contra el rival y activar el fenómeno, empujando las espinas y clavándolas con fuerza.

RENACIMIENTO

NIVEL DEL FENÓMENO: 10

Variante del Esporocarpio de clonación. Funciona igual excepto porque Skaya es capaz de recordar a la perfección tras cada muerte. Es también una oportunidad para cambiar sus estadísticas, fenómenos y armas. Ha perfeccionado el proceso y ahora solo le lleva entre tres y cinco meses de gestación.

EQUPO ESPECIAL

ESCUDO DE HUESO

Un enorme escudo hecho de hueso y quitina. Lleva engastados los cráneos y cascos de un preservista, un anubiano y un azotador. Se dice que son las cabezas de los quienes lograron matarla y son un recordatorio de que volverá y cazará a su asesino.

Posee dos huecos para colocar los brazos y un tercero para una cuchilla. Si se introduce el brazo, varias espinas se clavan en él: consigue el efecto de una dosis fuerte de Bion (potencia 3) mientras lo lleve. El escudo puede purgarse y funcionar como defensa, trofeo de caza o material de investigación.

ESPECIAL: +2 a Defensa Pasiva, +4 a Defensa Activa, -2D a los ataques, Impedimenta 3.

OGMIOS

Posee un cuerpo robusto y gordo, con los miembros y la cadera cubiertas de hojas en las que se posan numerosos insectos. Su redondeado cuerpo está salpicado de tumoraciones y forúnculos que brotan de su piel, sobre todo en la parte posterior de sus extremidades y el cuello. Allí un líquido blanquecino y oloroso rezuma. La cara deformada le otorga un aspecto amable y solemne, casi bello, entre los de su especie.

Ogmios es un benefactor. Recorre a Franka para asegurar la fidelidad de los humanos del pantano. Le sigue un gran enjambre que le permite asediar a las aldeas aún libres. Es capaz instalarse cerca de una aldea durante semanas, utilizando Sirviente por los alrededores y no dejar a ningún humano fuera de la red de feromonas. Primero, se queda oculto en los pantanos, atrayendo a niños y viajeros solitarios con su hermosa voz. Luego, él y sus primeros drones construyen un perímetro de feromonas por toda la aldea, y finalmente, cuando todos han caído, organiza la construcción de tótems y una colmena de tamaño humano para los drones. La aldea pronto dará la bienvenida a una feromante que lo gobierne, y él partirá hacia un nuevo objetivo.

INTERPRETACIÓN: COMBATE

Un mundo en paz. Esta es la visión que Ogmios está tratando de hacer realidad. Solo ordenará que sus drones sean violentos si no tiene otra opción. Si no, prefiere usar Unidad o socavar la moral de los humanos con sus enjambres para obtener el control de las aldeas. Utiliza Dopamina, sobre todo para mantener a los drones constructores antes de que caigan rendidos por la fatiga, pero no dudará en usarla en combate.

PERFIL

ARQUETIPO: Franka, el Visionario, feromante, variante: Expatriada
INICIATIVA: 5D/6 Ego (Primordial)
ESPECIALIDAD: Fuerza del enjambre 4, CAR+Cualquiera 8D
FENÓMENOS: El señor de la tercera plaga, Unidad, Saturación, Dopamina, Sirviente
ATAQUE: Bastón de madera, 5D, distancia 2m, daño 5, Contundente
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 6D; Activa a distancia (buscar cobertura), Movilidad 6D; Mental 6D (sin efecto en la fase Primordial)
MOVIMIENTO: 9D
PROTECCIÓN: Ninguna, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 12/16, heridas superficiales 14, trauma 8

FENÓMENOS

DOPAMINA
NIVEL DEL FENÓMENO: 4
Libera las feromonas que actúan sobre el sentido del placer. No importa lo que hagan los objetivos, ahora sentirán placer.
ESPECIAL: Los humanos alrededor del feromante recuperan tantos puntos de ego como gastó en la sobrecarga. En combate, los drones afectados no podrán huir.

NODENS

Nodens es alto y bastante musculoso. Va completamente desnudo, mostrando una colmena se ha alojado en su vientre, bajo las costillas, y que continúa por su espalda hasta cubrirle la cabeza casi por completo. Multitud de insectos le rodean, la mayoría de ellos avispas y termitas. En la parte posterior de sus extremidades la piel está ausente y aparecen grandes ampollas bulbosas con aspecto de racimos de pequeñas burbujas blancas: son huevos de insectos, depositados sobre los músculos desnudos.

Normalmente es enviado junto a otros feromantes expatriados para llevar las pinturas de feromonas a territorio enemigo. Le gusta el combate y preferiría organizar asaltos en lugar de dialogar con los humanos. Es eficaz como jefe de pequeños grupos de drones para operaciones de conquista o represalia.

INTERPRETACIÓN: COMBATE

Nodens siempre está en presencia de al menos dos drones: si tiene que luchar, primero usará Orden de ataque para dirigir a sus seguidores, luego se atacará el mismo cuerpo a cuerpo, usando sus puntos de infestación como puntos de ego. Si percibe a uno de los oponentes como más peligroso que los demás y éste lleva la cabeza al descubierto, utilizará Ácido y hará que los drones se concentren en él.

PERFIL

ARQUETIPO: Franka, el Conquistador, feromante, variante: Expatriado
INICIATIVA: 5D/6 Ego (Primordial)
ESPECIALIDAD: Fuerza del enjambre 3, CAR+Liderazgo 14D
FENÓMENOS: El señor de la tercera plaga, Orden de ataque, Ácido, Miedo.
ATAQUE: Aguijón en los dedos 8D, alcance 1m, daño 7, Operatividad óptima (2DT); Chorro de ácido 6D (ver fenómeno), alcance 5m, daño Especial.
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 6D; Activa a distancia (buscar cobertura), Movilidad 6D; Mental 6D (sin efecto en la fase Primordial)
MOVIMIENTO: 9D
PROTECCIÓN: Colmena de insectos endurecida, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 12/16, heridas superficiales 14, trauma 8

FENÓMENOS

ORDEN DE ATAQUE
NIVEL DEL FENÓMENO: 4
La criatura expulsa feromonas similares a la adrenalina para que sus drones sean más efectivos a la hora de luchar.
ESPECIAL: Cada punto de sobrecarga tiene el efecto de un punto de Ego, que no se contabiliza en el máximo de tres por asalto. El feromante puede distribuirlos como a voluntad entre los drones circundantes. La bonificación dura dos asaltos, siempre y cuando no utilice ningún otro fenómeno y continúe con vida.

HERNE

Herne tiene un cuerpo pálido, famélico y muy erguido. Entre sus piernas cuelga un taparrabos de cuero desgastado. Sus articulaciones, axilas, parte inferior de sus senos y cuello están cubiertos de pústulas listas para estallar y liberar los insectos de su interior. Su cabeza se ha convertido en una enorme colmena que parece un macabro turbante, dejando solo su boca a la vista. Las celdas se desarrollan por todo su cuerpo como si estuvieran excavadas en la carne. Los poros rosados rezuman un líquido amarillo que es recogido por docenas de insectos que zumban de un agujero en otro.

Herne es una herida abierta en el costado de la Resistance: deambula por Franka para encontrar ruinas y borrar cualquier rastro de artefactos humanos en su interior. Para que la paz de los feromantes prospere, los seres humanos deben abandonar su cultura pasada. Ha perdido la cuenta las pinturas que ha rasgado, los libros que ha tirado al agua, las esculturas que ha hecho pedazos. Una vez limpiada la ruina, organiza las habitaciones de manera que puedan albergar las salas de cría de los enjambres circundantes: los territorios por donde pasa son rápidamente invadidos por insectos.

Tiene enfrentamientos frecuentes con la Resistance, que defiende con ferocidad su patrimonio cultural. Sin embargo, solo aceptará una batalla que considere capaz de vencer; de lo contrario, huye para tender una emboscada más adelante. La guerra de guerrillas y el acoso son su especialidad. Tanta actividad agota con rapidez las esporas de su cuerpo, por lo que constantemente está tratando de reponerlas de múltiples formas como tratar de negociar con traficantes de Quemazón e incluso

INTERPRETACIÓN: COMBATE

A Herne le gustan los drones de la Resistance. Los que se han caído recientemente todavía tienen sus rifles y pueden ser muy útiles y peligrosos. Por lo tanto, recicla regularmente su séquito de drones para tener siempre tiradores que le acompañen. Incluso le sirven como transporte para sus dosis de Quemazón. Maestra de las emboscadas, suele esconderse con sus tropas bajo el barro para atacar por sorpresa. Si el combate se torna a su favor, desestabiliza a los enemigos con Confusión, y luego marca a los objetivos de disparo con Ácido.

FENÓMENOS

ORDEN DE ATAQUE
NIVEL DEL FENÓMENO: 5
El cerebro se saturado de feromonas de desorientación; el objetivo solo ve formas vagas en movimiento, casi indistinguibles entre sí.
ESPECIAL: Los enemigos deben realizar una tirada de resistencia mental (dif. Igual al nivel de sobrecarga) en un radio de 10 metros. Si falla, quedarán desorienados (-4D a todas las acciones) durante dos rondas. Además, si deciden atacar, un dado determinará de forma aleatoria el objetivo; aliado o enemigo.

PERFIL

ARQUETIPO: Franka, el Destructor, feromante, variante: Expatriada
INICIATIVA: 6D/6 Ego (Primordial)
ESPECIALIDAD: Fuerza del enjambre 3, AGI+Sigilo 7D, INS+Percepción 6D
FENÓMENOS: El señor de la tercera plaga, Confusión, Ácido, Miedo.
ATAQUE: Aguijón en los dedos 7D, alcance 1m, daño 6, Operatividad óptima (2DT); Chorro de ácido 6D (ver fenómeno), alcance 5m, daño Especial.
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 6D; Activa a distancia (buscar cobertura), Movilidad 6D; Mental 6D (sin efecto en la fase Primordial)
MOVIMIENTO: 9D
PROTECCIÓN: Colmena de insectos, protección 1
CONDICIÓN: Infestación de esporas 12/16, heridas superficiales 14, trauma 9
EQUIPO ESPECIAL: Reliquias de Franka que usa para provocar a la Resistance

BÚFALO

Grandes rebaños de búfalos recorren los bosques y los páramos del centro de Britón, así como las llanuras menos pobladas de Franka, Borca y Polen. Descendientes de antiguos grandes búfalos europeos y otros bóvidos, son criaturas enormes y feroces que pastan pacíficamente lejos de las comunidades humanas. Su pelaje grueso puede ser negro o gris claro, depende de las estación y el ambiente en general. Son cazados y considerados sagrados por muchos Clanes.

Un rebaño suele estar compuesto por entre 10 y 50 individuos. Son nómadas y siguen, en aproximadamente un año, una trayectoria concreta que solo será alterada por la presencia humana o por cambios importantes del terreno (asentamientos, incendios, inundaciones, etc). Estos rebaños forman sociedades matriarcales y los machos mayores a menudo se distancian del rebaño unas semanas antes de morir.

Los búfalos son pacíficos y solo atacan si se sienten en peligro. La presencia de crías en el rebaño les hace más susceptibles. Los machos viejos suelen ser agresivos y buscarán pelea dado que no son capaces de huir por mucho tiempo.

PERFIL

INICIATIVA: 6D/4 Ego
POTENCIALES: Sexto sentido 1
ATAQUE: Carga 6D, distancia 4m, daño 8+1D; Cornada 3D, distancia 1m, daño 3+1D; Coz, distancia 1m, daño 6+1D
DEFENSA: Pasiva 2; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 1D; Activa a distancia (correr), Atletismo 5D; Mental 6D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Pelaje grueso, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 20, trauma 10

POTENCIAL

SEXTO SENTIDO

Un peligro para un individuo es un peligro para todo el rebaño. Los búfalos pueden detectar cambios de olor o cualquier sonido sospechoso a una distancia de 200 metros. Tienen una bonificación de +2D a INS+Percepción para detectar amenazas.

CABALLO DE TIRO

Grande y poderoso, este animal ha sido elegido por su tenacidad, resistencia y capacidad para arrastrar pesadas cargas. Son esenciales en cualquier región no mecanizada, pues sirven para arar los campos, arrastrar barcos, tirar de carretas, etc. Tranquilos y apacibles, los caballos casi nunca reaccionan violentamente. Realiza tareas duras sin problema. Además, suelen mostrar afecto hacia quien les trata con respeto y cariño.

Un caballo de tiro se caracteriza sobre todo por su altura, de entre 1,60m y 1,80m, y su peso, que ronda entre los 500kg y los 800kg. También se les reconoce por su robusta complexión y, sobre todo, el abundante pelaje de la parte inferior de sus patas.

Poseer un caballo de tiro es toda una inversión, en tiempo y dinero, pero ciertamente una muy rentable. Necesita un refugio, comida y cuidados. Ignorar sus necesidades es como tan mala idea como olvidarse de limpiar una espada después de una batalla. Si, por el contrario, es tratado y cuidado como es debido, será aún más eficiente.

PERFIL

INICIATIVA: 5D/7 Ego
POTENCIALES: Carga pesada 1, Incansable 1
ESPECIAL: CUE+Fuerza 10D, CUE+Vigor 9D
ATAQUE: Coz, distancia 2m, daño 7+1D; Pisoteo 5D, distancia 1m, daño 9+1D
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 6D; Activa a distancia (correr), Atletismo 6D; Mental 5D
MOVIMIENTO: 7D
PROTECCIÓN: Pelaje, protección 1
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/10, heridas superficiales 24, trauma 12

POTENCIALES

INCANSABLE

Este caballo tiene más resistencia que los demás. Al realizar tareas agotadoras o largas caminatas, reduce las penalizaciones en 2.

CARGA PESADA

El caballo está acostumbrado a carga peso. Cuando lleva a alguien en su lomo, reduce las penalizaciones por peso extra en 2.

MOCCUS

Conocido por las tribus primitivas del norte de Europa como el "Jabalí del Infierno", un moccus es el resultado de que una criatura viva contaminada con el Elemental, modificando su cuerpo y posponiendo su muerte durante décadas. Su pelaje apesta a podredumbre, nubes de moscas rodean los cuerpos gigantes de estos monstruos alimentándose de heridas infectadas, y los ojos de la criatura están llenos de pus verde y amarillo. Se agrupan en manadas, movidos por un único impulso: proteger el campo de esporas; es lo único que arde en sus simples mentes.

Tan grande como un caballo, incluso un solo moccus puede ser una gran amenaza incluso para un grupo bien equipado. Sus tácticas son primitivas pero efectivas. La enorme bestia golpea cargando hacia el enemigo de cabeza al enemigo, aplastando huesos con su peso y desgarrando carne con sus enormes colmillos. Las manadas son una de las razones por las que los escuadrones de exterminio del Spital sufren grandes pérdidas al tratar los campos de esporas, incluso de los más pequeños.

Las manadas de moccus están controlados por un alfa, que se reconoce por su piel casi desnuda, con solo unos pocos mechones de pelaje. Son la cabeza pensante de la manada y coordinan las patrullas diarias, además de encabezar los ataques. Una de las pocas maneras efectivas de neutralizar a estas bestias es matar a su líder.

PERFIL

INICIATIVA: 5D/2 Ego
POTENCIALES: Infestado de esporas 1, Sentido de manada, Sin dolor
ESPECIAL: Fuerza del enjambre 6
ATAQUE: Carga 6D, distancia 4m, daño 4+1D; Mordedura 5D, distancia 1m, daño 3+1D
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 8D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 8D; Mental 3D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Pelaje, protección 1
CONDICIÓN: Infestación de esporas 5/6, heridas superficiales 10, trauma 5

POTENCIALES

INFESTADO DE ESPORAS
Al acertar una mordedura, el rival gana 2 puntos de infestación de esporas por nivel de potencial.

SIN DOLOR
El daño en las terminaciones neuronales añade +3E a las tiradas de CUE+Vigor.

SENTIDO DE LA MANADA
Mientras el alfa está vivo, todos los animales de la manada obtienen +2E a la defensa mental.

TIGRE DEL OCASO

Según las leyendas de los clanes, estas criaturas llegaron a europa occidental como feroces espíritus del frío. En los documentos de investigación del Spital se afirma que esta especie felina emigró desde el noreste, impulsada por los glaciares y la creciente muralla de esporas. Sin importar de dónde provengan, estas criaturas son sin duda bestias letales. Debido a su pelaje gris y a que prefieren cazar cuando el sol se pone y la presa se vuelve imprudente y débil, se les conoce como tigres del ocaso.

Los tigres del ocaso no son tan numerosos como los gendos, pero eso no los hace menos peligrosos. En el Protectorado hay muchas historias horribles que se cuentan alrededor de una hoguera a altas horas de la noche en las que una pequeña manada de estas criaturas acaba con chatarreros mientras exploran ruinas, o con caravanas de mercancías. Se encuentran en llanuras, bosques abiertos, laderas en Borca, por todo Polen y en las regiones septentrionales de Balján. Evitan las grandes ciudades pero pueden y suelen atacar pequeños pueblos y aldeas,

Mientras que los machos guardan los límites del coto de caza de la manada, las hembras adultas cazan presas. Los tigres del ocaso cazan en grupo, rodeando a la víctima y atacando a la vez en un torbellino de dientes y garras. Finalmente, arrastran a la presa al suelo y la matan con un mordisco en el cuello, cortando su carótida con sus letales colmillos.

PERFIL

INICIATIVA: 8D/4 Ego
POTENCIALES: Mimetizar 2
ATAQUE: Garrazo, distancia 1m, daño 3+1D; Mordedura 6D, distancia 1m, daño 4+1D,
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 8D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 8D; Mental 4D
MOVIMIENTO: 8D
PROTECCIÓN: Pelaje grueso, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/8, heridas superficiales 10, trauma 5

POTENCIAL

MIMETIZAR
Un tigre del ocaso añade +1E a AGI+Sigilo por nivel de potencial cuando acecha su presa ocultándose entre la espesura del bosque.

ORCANTE

Los orcantes viven en el Atlántico Norte y cerca de la costa de Britón, en grupos de entre 5 y 8 individuos Se trata de orcas mutadas cuyas aletas han evolucionado hasta tener forma similar a patas, que les permiten caminar sobre las cosas o retener a sus presas mientras las devoran. Tienen un tamaño similar al de la orca común, pero son mucho menos numerosos, seguramente debido a una mínima tasa de fecundidad. Son muy agresivos y atacan a los barcos y a los seres humanos con violencia.

Parece que su origen no está ligado al Elemental sino a las experimentos genéticos realizados antes del Escatón. Su odio hacia los seres humanos parece estar causado por alguna clase de agente transmitido de generación en generación. Esta teoría se apoya en múltiples casos de rabia identificados tras el consumo de su carne. Un orcante es capaz de percibir la presencia humana desde varios kilómetros. Los perseguirán y los destruirán, sin importar el precio. La bestia es testaruda y taimada, capaz de lanzarse contra el casco de un barco o tratar de trepar para cazar a su presa.

Un equipo de spitalianos de Saint-Brieuc estudió a esas criaturas. Además de este complejo agente, en varios individuos se han localizado distintos tipos de parásitos contaminados por el Elemental se alojan en su hígado y sistema digestivo, influyendo significativamente en su comportamiento. Algunos chamanes de los clanes britones piensan que son capaces de contactar con el éter.

PERFIL

INICIATIVA: 6D/4 Ego
POTENCIALES: Infestado de esporas 1
ATAQUE: Carga (lanzarse fuera del agua y caer aplastando al rival) 6D, distancia 5m, daño 6+1D; Garrazo, distancia 2m, daño 4+1D; Mordedura 6D, distancia 2m, daño 5+1D
DEFENSA: Pasiva 2; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), 4D; Activa a distancia (nadar), Atletismo 6D; Mental 3D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Capa de grasa, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/6, heridas superficiales 22, trauma 12

POTENCIALES

FAUNA DEL ÉTER

La criatura es capaz de contactar con el éter para acechar a presas a gran distancia. Añaden +1D por nivel de potencial para rastrearlas.

INFESTADO DE ESPORAS

Al acertar una mordedura, el rival gana 2 puntos de infestación de esporas por nivel de potencial.

ESCALOPENDRA

Viven sobre todo en los pantanos de Franka alrededor de Parásito, pero se pueden encontrar en muchos otros territorios. Esta criatura, a medio camino entre ciempiés y araña, mide entre 50 y 70 centímetros. Una serie de placas quitinosas cubren la parte superior de su cuerpo y le protege mientras ataca. Su boca ovalada está cubierta de pequeños colmillos tan afilados como cuchillas de afeitar. Tiene pequeñas patas por todo el cuerpo en varias direcciones, de las que se sirve para atravesar terrenos difíciles. Su arma principal es un aguijón afilado y resistente en la parte posterior de su cuerpo, que puede llegar a medir hasta 20 cm de largo.

Si se le cortan todos los aguijones intentará morder a la víctima hasta que muera (ver Mordisco de esporas). La mayoría de escolopendras se juntan en grupos de entre 5 y 20 individuos. Estos depredadores no se arriesgan en exceso y casi siempre atacan a presas aisladas, trepando por sus cuerpos para atacar con sus picaduras.

PERFIL

INICIATIVA: 3D/2 Ego
POTENCIALES: Mordisco de esporas 1
ATAQUE: Aguijones 4D, distancia 1m, daño 3, Mordedura 3D, distancia 1m, daño 2
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 3D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 3D; Mental 2D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Exoesqueleto, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/4, heridas superficiales 4, trauma 2

POTENCIAL

MORDISCO DE ESPORAS

Al acertar una mordedura, el rival gana 1 punto de infestación de esporas por nivel de potencial.

GÁRGOLA

Un grito ahogado escapó de los bocas de los reclutas recién reunidos cuando vieron a la imponente criatura. Incluso sin vida, la impresión les generó una indudable sensación de sorpresa y miedo. De punta a punta de sus alas, la envergadura era tan colosal que 10 personas podrían esconderse bajo ellas sin problemas.

"Intimidante, ¿verdad?" El ordenanza Gedeón les habló en un tono bajo. "Esta jodid-, digo, bestia, es una de las pesadillas de la gente común. Es uno de los pocos engendros de Elemental que puede aterrorizar incluso a los chatarreros que cavan en las ruinas. Se la conoce como una "Gárgola". Como los futuros guerreros del Spital, debéis saber más sobre este animal de lo que dicen las leyendas de los clanes."

Las gárgolas son el ejemplo más aterrador de cómo el Elemental puede corromper el ADN de cualquier ser vivo. Estos engendros son repudiados no solo por su naturaleza maliciosa, sino también por las esporas que los insectos que viven en su pelaje. De esta manera, el Elemental puede extender sus campos de esporas hasta territorios más alejados con la ayuda de sus mensajeros alados de la muerte.

Su hábitat predilecto son las ruinas de las ciudades antiguas, anidando en las alturas para poder detectar a sus presas acercarse desde una gran distancia. Antes de atacar, emiten un chillido penetrante para aterrorizar a sus víctimas. Después, viene un rápido sobrevuelo, para dispersar los grupos y poder atrapar más fácilmente a un solo individuo con sus afiladas garras. A continuación se eleva en el aire y deja caer a la presa. Por último, la gárgola devora a la criatura lisiada o la arrastra gritando a su guarida, donde la bestia compartirá la presa con su prole.

Son criaturas solitarias y rara vez cazan con su propia especie. Solo en tiempos de hambruna se unirán en grupos de un máximo de tres gárgolas. Además, debido a su propio egoísmo genético, tal unión solo durará hasta que comiencen a pelear por la presa que han matado. Por otro lado, el enjambre de insectos que anida en su piel no está bajo su control. Los insectos son parte de una plaga bajo el control de un psiconauta, y obedecerán sus órdenes por encima de todo lo demás.

PERFIL

INICIATIVA: 9D/8 Ego
POTENCIALES: Ecolocalización, Infestado de esporas 1
ESPECIAL: Fuerza del enjambre 10
ATAQUE: Mordedura 8D, distancia 1m, daño 3+1D
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (batir las alas), Movilidad 9D; Activa a distancia (volar), Movilidad 8D; Mental 5D
MOVIMIENTO: 10D
PROTECCIÓN: Piel dura, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 7/10, heridas superficiales 10, trauma 5

POTENCIALES

ECOLOCALIZACIÓN

Al ser ciega, una gárgola depende de su sónar biológico para moverse con éxito entre las ruinas de cemento y los bosques. Obtiene +3E a las tiradas de INS+Orientación cuando está en una ciudad o en una selva.

INFESTADO DE ESPORAS

Al acertar una mordedura, el rival gana 2 puntos de infestación de esporas por nivel de potencial.

OSO

Enormes y carroñeros, los osos se encuentran entre las criaturas más grandes de Europa, compitiendo solo con mamuts. Aunque no suelen cazar humanos, comen todo lo que pueden cuando el hambre apremia. Los fríos inviernos del norte los empujan hacia los asentamientos humanos.

Los osos son en su mayoría solitarios y viven solos, aunque las hembras cuidan de sus crías con una atención y fiereza supremas. A pesar de lo que los raros casos de osos domesticados parecen indicar, es muy difícil domesticarlos y es muy peligroso tratar de contener o retener a uno de ellos. También son animales particularmente protectores; cada oso casi está muy unido a su territorio.

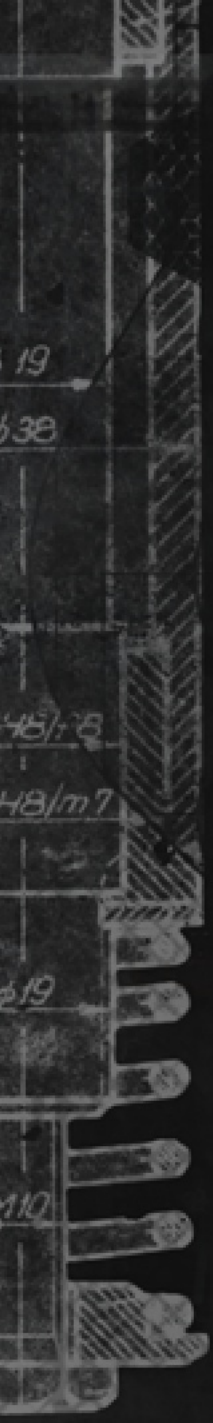
PERFIL

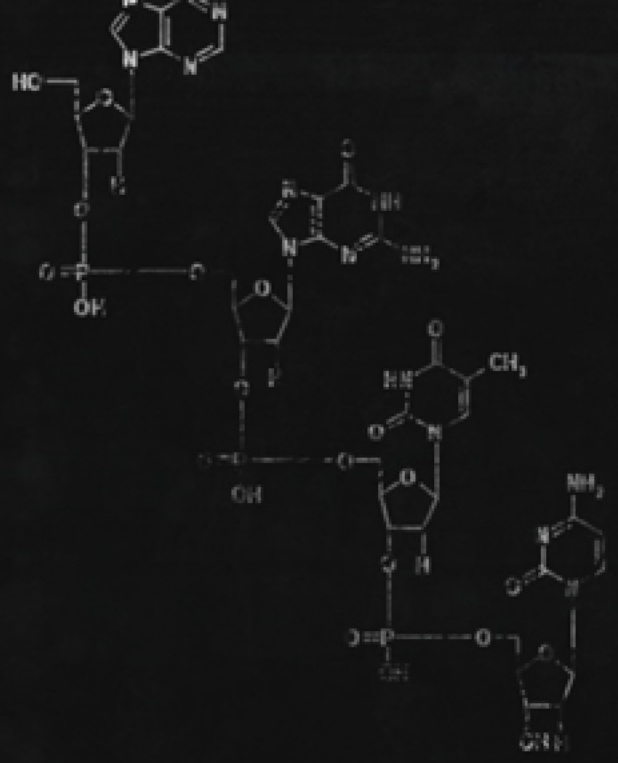
INICIATIVA: 4D/3 Ego
POTENCIALES: Behemoth 1
ATAQUE: Carga 6D, distancia 4m, daño 8+1D; Garrazo, distancia 1m, daño 3+1D
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 4D; Activa a distancia (correr), Atletismo 6D; Mental 4D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Pelaje grueso, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/8, heridas superficiales 18, trauma 9

POTENCIAL

BEHEMOTH

Los osos son criaturas aterradoras. Se considera que tienen la cualidad Aterradora (2) cuando atacan, porque solo la gente más inconsciente se atreve provocarlos cara a cara. Pueden sorprender a cualquier incauto con su velocidad y ferocidad.







CAPÍTULO

4

EL MUNDO CONOCIDO

TRAICIÓN

Después de varias horas de caminata por el lago, los últimos rastros de vida humana finalmente habían desaparecido. La lluvia resonaba contra la puerta de acero que cerraba el acceso al puesto de control que actuando como punto de encuentro. Hacía un frío capaz de penetrar en el arnés de los dos hombres que se estaban impacientando esperando a oscuras. El silencio solo era interrumpido por el viento que soplaba a lo largo de los acantilados de la región.

El granadero echó una mirada a través de un ventanuco y soltó un suspiro de exasperación mientras se volvía hacia el hombre que le acompañaba. Éste estaba a la espera, sentado en una mesa colocada frente a la entrada. El teniente François no dijo una palabra. Sus ojos estaban fijos en la puerta, a la espera de ver pasar por ella a los dos individuos que se supone deberían encontrarse con ellos en este lugar. Ni se dignó a girar los ojos hacia su compañero; solo estaba pendiente de la más mínima señal de movimiento.

El tiempo seguía pasando. Unos minutos más y los dos hombres se irían. No tenía sentido perder más tiempo esperando a los salvajes en este clima gélido. Entonces, dos siluetas surgieron del paisaje distorsionado por la lluvia que caía sobre el bosque. Uno de ellos era mucho más pequeño que el otro. Resultaba difícil estimar a esta distancia si se trataba de un gigante que acompaña a un hombre normal, o si uno de ellos es más pequeño que la media. Hela y Jörmungand. Los gemelos del clan de los Rheanos. Al otro lado del Golpe del Segador circulaba una historia de cómo su clan arrojó a un par de bebés de desde las murallas de la ciudad de Praga hace ya muchos años.

La puerta crujió. El sonido del chapoteo de la lluvia penetró en el puesto de escucha, resonando contra las paredes del lugar que una vez vez fue los oídos de la región. El gigante llegó al umbral, inclinándose para evitar el dintel de la puerta. Sus hombros cargaban con un grueso abrigo de piel acolchado que cae hasta debajo de sus rodillas. En su espalda, descansando en sendas fundas de cuero, había un par de rifles cuyo tamaño competía con el de los Rastreadores de los hellvéticos. Su rostro era medio humano; una máscara de metal aparecía en lo que debería haber sido su boca y se incrustaba en la carne hasta su oreja izquierda.

Delante de él, y aunque su tamaño era mucho menor que el de su hermano, Hela observaba a los hellvéticos con curiosidad. Uno de sus ojos les mira fijamente, mientras que el otro, de un color rojo artificial, se movía frenéticamente de un lado para otro, como intentando verlo todo al mismo tiempo.

—¿Cuál de vosotros es el tal Jörmungand?

—Yo.

La voz sintética del gigante retumbó en la sala con si fuera un instrumento de los cronistas. Un silencio inquietante se asentó en la sala durante unos instantes, hasta que François retomó la conversación.

—Ya sabes lo que queremos.

Hela sonreía con mirada de depredador mientras sumergía la mano en la bolsa de su cintura. Sacó de ella una mano amputada con un tatuaje que todos reconocieron: era de la Mercatoria. Lo sostuvo frente a sus ojos, mirando hacia los hellvéticos.

—Ya sabes lo que queremos.

El ambiente se volvió incluso más gélido.

El granadero salió de la habitación. Instantes después volvió con un bolsito de cuero que puso sobre la mesa, antes de empujarlo hacia Hela. Suficientes letras de cambio vivir toda una vida sin que nunca faltase de nada.

—La otra mitad para cuando el aparato volador esté destruido. Más una prima por cada chatarrero muerto.

Sorprendidos por la noticia, los gemelos intercambiaron una mirada cómplice antes de que Hela recogiera el dinero y aceptase el trato.

—Cuando nuestros hombres hayan cruzado las montañas, reduciremos el aparato a cenizas.

—El fuego será visible desde tu fortaleza de piedra.

El teniente contuvo una sonrisa, como un animal que sabe que su presa no tiene escapatoria. Sin nada más que añadir, los miembros del clan desaparecieron del lugar. Solo la risa inhumana de Jörmungand que resonaba en el valle atestiguaba su corta presencia en este lugar.

—¿Crees que sospechan algo?

—Ni por asomo. Dales algo de dinero y los salvajes estarán comiendo de tu mano.

Silencio. Silencio.

—Vauban estará encantado de exterminarlos.



BORCA

VALLE DEL LAGO ONSTANZA

Entre la frontera de la Región Territorial II y los territorios de los clanes se encuentra uno de los pocos lagos de Europa que aún se alimenta de glaciares. El Lago Onstanza se mantiene, a pesar de estar situado solo a unas decenas de kilómetros del Golpe del Segador. Esta situación permitió a los antiguos habitantes de la zona continuar con sus vidas en el mismo lugar. Con el paso de los años, cuando el saber se fue perdiendo y los carteles se desgastaron, el lago de Constanza se convirtió en el lago Onstanza. Hoy en día la vida prospera en el valle gracias una fuerte cultura pesquera, bajo la atenta mirada de los hellvéticos situados en el Puesto de Avanzada de San Galo.

Al oeste, la carretera de Basilea discurre en parte junto al cauce de la principal vía fluvial del valle y ha demostrando ser una ruta segura incluso sin la vigilancia de los hellvéticos en estas tierras. Al norte, los territorios de los clanes borcanos se están expandiendo y atrayendo la atención de los oficiales de campaña de la Región Territorial II. Al este, las montañas bloquean el acceso al Golpe del Segador y protegen el valle de su calor infernal. Por último, al sur se encuentra ni más ni menos que la Fortaleza Alpina y su soldados, siempre dispuestos a proteger sus tierras.

Lejos de la jurisdicción del Protectorado, las leyes son decididas y mantenidas por la comunidad, y los delitos castigados por las distintas autoridades de Justiciano tienen poca repercusión aquí. No es raro ver a un granadero consumiendo Quemazón en una de las tabernas de Cuerno o ver a apocalípticos cargando barcos con ingentes cantidades de drogas.
Al otro lado del lago reina un ambiente de trabajo y premura. La primera aeronave del siglo XXVI está en plena construcción gracias a los chatarreros de la Mercatoria, que trabajan día y noche en la bestia mecánica. El hangar de montaje que se encuentra en mitad del lago se ha convertido el eje central de la región, y la mayoría de las actividades giran en torno a este lugar. Sin embargo, esta empresa no es del agrado de los altos cargos de la Fortaleza Alpina, que tienen una opinión negativa sobre la competencia en cuanto a los peajes por cruzar el Golpe del Segador que el dirigible representa.

PUESTO AVANZADO DE SAN GALO

Este campamento militar se encuentra en una meseta montañosa, vigilando los antiguos cantones suizos. Cuenta con una planta de tratamiento de agua y vistas tanto al Lago Onstanza como al astillero de la Mercatoria. Se organiza como cualquier campamento militar al uso: hay una enfermería, una armería, una cantina y salas de mando y control. El campamento está conectado con el Lago Onstanza por un largo paso que baja desde las montañas hasta el borde del lago. Para poder cruzar el lago hasta el astillero hay que ir hasta Cuerno.

Una compañía de hellvéticos controla el acceso a la Fortaleza Alpina, así como la actividad y seguridad de la región. Este campamento es una de las puertas de entrada para los viajeros que pretendan llegar a la Fortaleza Alpina. Además de esto, los frecuentes ataques de los clanes borcanos no dan tregua. Los hombres y mujeres están cansados y desbordados; en especial Vauban, el hombre al mando.

Desde que se inició la construcción del astillero, un número cada vez mayor de civiles ha acudido en masa a la zona, preocupando a Vauban y sus hombres. Debido a esto, numerosas cargas explosivas han sido enterradas a lo largo de la carretera que conduce a Cuerno. Llegado el momento, un solo botón es capaz de cerrar el único paso hacia los Alpes de la provincia.

EL SENDERO VERDE

Para llegar al pueblo de Cuerno, sea a pie o en vehículo, la ruta más sencilla es el Sendero Verde. Se trata de una carretera que serpentea a lo largo del acantilado en el que se encuentra el puesto de avanzada. Constantemente patrullado por hellvéticos, un grupo de ingenieros se encarga de mantenerlo en las mejores condiciones para facilitar el desplazamiento de caravanas comerciales desde Basilea o el norte de Borca. Es probablemente una de las carreteras más tranquilas y seguras de los Alpes, dada su situación geográfica. Sin embargo, algunos viajeros dicen haber visto a patrullas hellvéticas instalar dispositivos en ciertos puntos del camino, a nivel del suelo o bajo ciertas infraestructuras.

CUERNO

Esta comunidad de unos pocos miles de habitantes está situada en la orilla suroeste del Lago Onstanza. La mayoría de ellos son pescadores que poseen pequeñas embarcaciones y viajan por el lago para realizar sus capturas antes de llegar a la lonja del puerto, donde descargan sus capturas a diario antes de recibir su pago y gastarlo en las tabernas locales para saciar su sed y disfrutar de un respiro tras cada día de duro trabajo.

Una compañía de hellvéticos está apostada en el asentamiento en todo momento para proteger a los habitantes, impartir justicia y, por último, así como para evitar cualquier incidente inesperado en caso de un ataque de los clanes. Las gentes del clan Cornamenta representan la mayoría de la población, aunque su influencia política y económica no es nada en comparación a los recursos de los hellvéticos o la moderada riqueza del clan Roggio, los dirigentes de Cuerno.

DATOS SOBRE CUERNO

CIUDAD: Cuerno, nivel tecnológico III.

PROVINCIA: Sur de Borca, Región Territorial II.

HABITANTES: 4000 habitantes, 7000 incluyendo las aldeas de los alrededores.

POBLACIÓN DE LA PROVINCIA: Clan Cornamenta/dominantes, Chatarreros/dominantes, Hellvéticos/presentes, clan Roggia/minoritarios.

LÍDER/GOBERNANTE: Mariza Roggia del clan Roggia, dueña del ferry de Cuerno.

ESPECIAL: Ferry hasta el astillero naval.

COMERCIO/PRODUCTOS: Pesca, cereales, alcohol artesanal, productos manufacturados, embarcaciones.

GUARDIA URBANA: Un pelotón de hellvéticos con 50 miembros

COMERCIO DE ARTEFACTOS: Muy desarrollado tras la llegada al astillero naval del cronista Dell y sus agentes, todo tipo de hallazgos en las montañas circundantes.

COMUNICACIONES: Radio hellvética instalada en el Puesto de Avanzada de San Galo, red de radio de chatarreros que conecta el ferry con el hangar de montaje y el astillero naval.

FUENTES DE ALIMENTO: Pesca en el lago, cultivo de cereales y productos de comerciantes en su paso hacia la Fortaleza Alpina.

ARMAMENTO: Armas rudimentarias, guadañas, martillos, dagas, cajones de armas de fuego para enviar a la Hermandad de Hierro de Toulon.

LA MERCATORIA

En las ruinas de Borca y Franka las comunidades de chatarreros van y vienen, tan accidentadas y poco estables como el terreno que recorren. Los más afortunados eran capaces de sobrevivir durante años y organizarse en bandas.

Hace unos diez inviernos un grupo de ellos, que se referían a sí mismo como la Mercatoria, llegaron al pie de las montañas helvéticas. Pocos meses después de su llegada, habían desarrollado una importante actividad en la zona. Un tal Engie había descubierto imágenes de un vehículo volador en los museos de una antigua ciudad.

Hoy en día, esta actividad ha logrado reunir a varios centenares de chatarreros en torno a la gran obra que rodea el lago Onstanza. Una aeronave está en plena construcción, o más bien restauración. Los hellvéticos tienen una visión bastante negativa de este proyecto, ya que temen que su monopolio de paso sobre el Golpe del Segador sea cosa del pasado. Quizás sea hora de que actúen.

EL FERRY

La antigua estación ha sido revivida gracias a un ferry de fondo plano que va y viene varias veces al día entre las dos orillas del lago. Gracias a un motor que ruge gracias a gásol, solo tarda unos 40 minutos en realizar una travesía, ahorrando a los pasajeros un desvío de 14 horas. El ferry es, por tanto, el principal medio para cruzar el lago entre las montañas.

Este barco es propiedad de los Roggia, un clan de barqueros que posee un par de tabernas en el puerto y controlan la frecuencia de travesías por el lago. Mecánicos y comerciantes por igual, son los dueños indiscutibles de Cuerno y sus alrededores.

LAGO ONSTANZA

Esta belleza natural se esconde en mitad de las montañas hellvéticas. Se trata de una de las pocas masas de agua que no se ha visto drásticamente alterada por el Escatón. Con 63 sus kilómetros de largo y 14 de ancho, es una de las últimas barreras naturales entre Hellvética y el Golpe del Segador. Durante siglos, los clanes han venido al lago para disfrutar de su abundante vida silvestre.

Cada día, decenas de barcos de pesca salen del puerto de Cuerno para navegar por las tranquilas aguas del lago. Por desgracia, desde la llegada de la Mercatoria, y la instalación de su hangar de montaje en medio de la gran masa de agua, el trabajo de los pescadores se ha vuelto cada vez más problemático, lo que dificulta la vida de los habitantes que viven de estas capturas. Mucha gente espera que la Mercatoria termine pronto su proyecto para poder despejar el área lo antes posible y volver a su rutina habitual sin más complicaciones.

EL ASTILLERO NAVAL

Ubicado en la orilla noreste del lago, este sitio ha sido extremadamente activo desde hace unos años. Fue construido desde los cimientos por los chatarreros que comenzaron a trabajar en la aeronave. Desde entonces se ha extendido de manera paulatina por la orilla del lago. De hecho, domina una parte importante del mismo, donde las barcazas vienen a recoger los componentes para llevarlos al hangar flotante. El astillero principal tiene 200 metros de largo y 50 de ancho, es un hangar y almacén donde se construyen los principales elementos de la aeronave.

Todavía existe mucha actividad en este sitio. Allí se encuentran cientos de máquinas fabricadas por los chatarreros de Mercatoria para operar en la construcción de la aeronave. El valor de estas herramientas es incalculable, y es por eso que todos los talleres son vigilados por el brazo armado de la Mercatoria. El robo o la destrucción de una de estas máquinas podría retrasar la finalización de la aeronave varias semanas. Esto es algo que los cronistas no pueden aceptar, dada la inmensa cantidad de recursos que se han invertido en el proyecto.

ALMACENES

Cinco grandes almacenes rodean los astilleros. Todos ellos están alineados con la orilla del lago y contienen materias primas a buen recaudo. Los almacenes Delta y Echo están reservados para un fin muy específico: en Delta se almacena todo el gas necesario para hinchar el dirigible, almacenado en enormes tanques llenos de dihidrógeno. Si llegase a ocurrir un accidente, estos tanques podrían volar por los aires gran parte del muelle. Por otro lado, en Echo están todas las armas de fuego que la Mercatoria almacena antes de enviar a Toulon. Es un auténtico arsenal donde se encuentran armas de fuego, explosivos y protecciones. El alzamiento que se está preparando en Toulon pasa, y en gran medida descansa, en este edificio.

EL HANGAR DE MONTAJE

En el centro del lago una plataforma de 250 por 250 metros, se alza sobre el agua, rodeada de barcazas de carga y descarga. El hangar es el centro de atención del lago de Onstanza. Se tarda unos veinte minutos en llegar al hangar en una de esas barcazas. Por encima de la plataforma se encuentra el dirigible, que está suspendido por gruesos cables de acero que se anclan en una sólida estructura, a la espera de ser llenado de gas.

En la plataforma, la actividad frenética y el trabajo continuo es el día a día. Los chatarreros de revisan los generadores, comprueban el suministro de energía de la aeronave, rematan y modifican el ensamblaje de las piezas, y dar los toques finales a los finos controles de la cabina de mando.

En la esquina suroeste de la plataforma se encuentra la torre de operaciones, que se eleva unos diez metros por encima de todo lo demás. Aquí es donde los cerebros de este proyecto, chatarreros y cronistas de toda Europa, unen sus esfuerzos para completarlo cuanto antes.

EL ANTIGUO AEROPUERTO

Cerca del astillero se encuentra el antiguo aeropuerto de Friedrichshafen. La presencia de este lugar en fundamental, pues gracias a los cadáveres de los aviones que allí se encontraban los chatarreros pudieron conseguir las materias primas que necesitaban. El área es un gigantesco cementerio que los chatarreros han convertido en un laberinto. Todo lo que no les sirve de forma inmediato es arrojado a este infierno de metal.

CENTRO DE INVESTIGACIÓN ICARIUS

Sepultado bajo los contrafuertes de los Alpes, el antiguo centro de investigación y desarrollo de la OEE ha permanecido oculto. En tiempos de los antepasados su función era realizar y monitorizar varias investigaciones sobre el Sistema Solar. Debido a esto, y a haber conseguido permanecer oculto durante siglos, contiene una importante cantidad de tecnología anterior al Escatón. Solo unos pocos informes lo mencionan, y hasta ahora nunca ha estado en el radar de ningún colectivo. Los datos almacenados en la Corriente del lugar serían un filón de información para cualquiera que llegase a acceder al servidor y activarlo.
Sin embargo, el acceso a este centro se vuelto mucho más difícil por la aparición del Golpe del Segador, así como por los sistemas de seguridad que las autoridades europeas dejaron hace siglos. La mayoría de los sistemas están inactivos hoy en día, pero quién sabe qué podría reactivarlos. Fuera de la región, hay rumores de que una pálida ha conseguido los códigos necesarios para eludir las medidas de seguridad de la OEE. Si nadie lo consigue antes, solo es cuestión de tiempo de que consiga sus objetivos.

BREGENZ

Hace tres años, todos los hombres del pequeño pueblo minero de Bregenz fueron, como cada día, a las montañas para continuar la extracción de carbón. De los 80 hombres que entraron ese día, ni uno solo salió con vida de la mina. Desde entonces, las mujeres han estado viviendo independientemente junto a sus hijos. Sus relaciones con el mundo exterior son bastante conflictivas y detestan las intentos de establecer contacto que de vez en cuando alguien de la región trata de lograr. Rodeadas de secretismo y aisladas de todos los demás, aquí viven algunas de las mujeres más feroces y orgullosas de todo Borca.

EL CAMINO ARDUO

Bajando desde Timmelsjoch, el Camino Arduo atraviesa el valle del Lago Onstanza de este a oeste. Desciende por las montañas nevadas de los Alpes, llegando hasta Basilea, donde termina y conecta la ciudad el Puesto de Avanzada Tirano. Los viajeros que vienen por el Sur por fin pueden quitarse las máscaras después de cruzar una de las zonas más hostiles y peligrosas de la región. Así, las caravanas comerciales van y vienen por el Camino, parando en Cuerno por una noche o dos antes de continuar sus idas y venidas por el Golpe del Segador.

LAGO EN LLAMAS

Situada entre el Golpe del Segador y la Fortaleza Alpina, este área apenas sufrió con la llegada del Escatón, protegida como estaba por las montañas circundantes. La población local prosperó bajo la atenta mirada de los hellvéticos. Aproximadamente la mitad del lago está bajo control hellvético, y la otra mitad es independiente.

Hace unos años, un grupo de chatarreros se instaló cerca del lago para explotar la zona con la esperanza de encontrar algo para alimentar sus sueños y sus estómagos. Fue mientras buscaban en los archivos del museo local que Engie, uno de los chatarreros, se encontró con un viejo ordenador en cuyas entrañas pudo buscar.

Entre las imágenes que aún se podían ver estaba la de un extraño dispositivo que podía volar. Las fotos eran viejas, en blanco y negro. Los chatarreros se reunieron para entender las fotos que tenían delante. Rápidamente se pusieron en marcha para encontrar otros elementos en este dispositivo volador: planos, videos, escritos.... Cualquier cosa que les permita reconstruir un monstruo así. Fueron los cronistas quienes les permitieron sacar de estos archivos viejos los elementos para volver a armar este dirigible: el Hindenburg.

Poco después comenzó la construcción de una plataforma de montaje flotante, capaz de albergar la creación del zepelín. Durante varios meses lograron ocultar la naturaleza del proyecto, y no fue hasta las últimas semanas cuando fue imposible ocultar la magnitud de lo que se estaba construyendo allí.

OPERACIÓN SEA

¿Cómo se atreven esos sucios chatarreros a construir semejante aparato delante de sus narices? Los informes remitidos a la Fortaleza Alpina han permitido por fin a los altos cargos de los hellvéticos comprender la naturaleza del proyecto que se está llevando a cabo en el lago Onstanza. No les llevó mucho tiempo darse cuenta del riesgo que suponía para su monopolio. Durante un tiempo, se mantuvieron a la espera y trataron de evaluar la magnitud exacta de la amenaza hacia su monopolio.

Unos meses más tarde, se puso en marcha una misión de sabotaje para evitar que la aeronave despegase. El teniente François, especialista en operaciones encubiertas, tenía la tarea de proteger la supremacía del colectivo en la región a toda costa. Bajo ninguna circunstancia los chatarreros debían terminar su construcción.

Por otro lado, los oficiales de la Fortaleza Alpina se pusieron en contacto con la Mercatoria para ofrecerles incluir una escolta hellvética a la aeronave, así como en cada estación a ambos lados del Golpe del Segador. Sin embargo, la Mercatoria ya ha llegado a un acuerdo con el Clúster Central y tienen intención de respetarlo.

Hastiado por la lentitud de las negociaciones, François toma la iniciativa y contacta con un antiguo clan de la horda de Chernobog para lanzar un ataque contra la Mercatoria y subyugarlos de una vez por todas. Este ataque permitiría a los hellvéticos aparecer como salvadores y afianzar su posición de cara a ganar terreno en las discusiones sobre el destino de la aeronave.

INFILTRADOR CLAUDIUS SHAFEN: Hace seis meses logró infiltrarse en el lugar haciéndose pasar por Kayser, un chatarrero responsable del transporte de las materias primas. Tras unos meses de trabajo, finalmente pudo entender qué se traía entre manos el proyecto. Envió esta información a su supervisor, el teniente François, quien más tarde pondría en marcha la operación de la SEA, y continuó espiando a sus enemigos. Pero alguien tiene los ojos puestos en Claudius. El cronista Dell sabe que un hellvético ha estado enviando informes al Puesto de Avanzada de San Galo, y un grupo de matones de la Mercatoria está en busca del sospechoso. Cuando es Kayser, el infiltrador es taciturno salvo cuando bebe, momento en el que cuando se vuelve más desenfadado e incluso llega a reírse. Dice venir del norte de Osmán, huyendo después de que las hordas de Chernobog comenzaron a infestar los páramos.

TENIENTE FRANÇOIS: Hombre a cargo de la Operación SEA (Supremacía del Espacio Aéreo). El teniente es un veterano en lo que a operaciones especiales se refiere. Antes de comenzar la Operación SEA, estaba a cargo de la Operación Blizzard, que consistía en expulsar a todos los clanes hostiles de las zonas frankeñas y borcanas de

EN LAS MONTAÑAS

Si los personajes se dan cuenta de que los hellvéticos, y en particular François, son los responsables de la operación, pueden acudir a Helena en Timmelsjoch para pedir ayuda. Se encuentra a varios días de caminata, unas 40 horas de caminata (un poco menos a caballo, pueden arrendar algunos a los granjeros de la región, si logran convencerles). Otra opción más rápida es intentar comunicarse con ella; es difícil, pero posible con la ayuda de Dell. Sin embargo, cualquier registro de comunicación por radio sería almacenado y enviado a la Fortaleza Alpina ¿Cuáles podrían ser las consecuencias?

los Alpes. Ahora está al mando de la unidad especial encargada de asegurar la viabilidad del dirigible. Se encuentra apostado en San Galo pero mantiene el contacto por radio con la guarnición de Cuerno. François es lo suficientemente ladino como para usar a los clanes para dar la vuelta la situación. También podrá prometer recompensas sin igual a mercenarios, siempre y cuando le sean útiles. Por supuesto, sin garantías de que mantenga su parte del acuerdo. Sin embargo, no desea que nada en el mundo vea despegar la aeronave sin haberse asegurado antes de poder beneficiarse de ello. Si después de haber jugado todas sus cartas no tiene éxito, la hará volar por los aires gracias a Kayser.

GRANADERO WOROBEL: Responsable de la protección del Teniente François. La presencia de Worobel junto a él no es mera coincidencia, pues se trata del hijo bastardo de François. Por supuesto, esto es algo que ninguno de los dos ha reconocido delante de nadie. El granadero es alguien que disfruta de las tareas menos agradables. Verdugo, ejecutor, matón... en definitiva, le gusta ver sufrir a los más débiles. Detrás de su rostro amable (tanto como puede parecerlo un soldado entrenado para matar) esconde algunos de los vicios más oscuros del hombre.

SUBALTERNO VAUBAN: Es el director del Puesto de Avanzada de San Galo. Está a cargo de la protección del valle y tiene bajo su mando a los 50 soldados que están asignados a este campamento. Tiene demasiadas preocupaciones con las que lidiar. Debido a su proximidad al Golpe del Segador, así como la constante amenaza de los territorios de los clanes al norte, tiene la última responsabilidad de proteger el acceso a la Fortaleza Alpina.

LA MERCATORIA

Dirigida por Engie, la Mercatoria tiene un ambicioso proyecto de cara a un futuro cercano. Pretenden crear la primera línea aérea de zepelín entre ambos lados del Golpe del Segador. Para ello, han pedido ayuda al Clúster Central, quienes llevan mucho tiempo esperando una oportunidad para poder viajar entre ambas regiones. Hoy en día la Mercatoria cuenta con casi 200 personas. Tienen tratos y acuerdos comerciales en toda la región con el objetivo de recuperar el equipo y los artefactos necesarios para la construcción del zepelín. Por otro lado, también están cooperando con los chatarreros de Toulon, ayudándoles a reunir armas para su alzamiento. Día tras día, pequeños cargamentos de armas son recogidos y enviados a Toulon.

RECUPERADOR ENGIE: Responsable de encontrar las primeras fotos y autor intelectual del proyecto de reconstrucción. No es el más brillante de los chatarreros, pero es curioso y lanzado como el que más. Fue su curiosidad lo que le llevó a querer ir más allá de las primeras fotos de la aeronave. Se puso en contacto con los cronistas y les prometió que podría otorgarles un acceso rápido a Borca del Este. A cambio recibió una gran cantidad de letras de cambio para ampliar las fuerzas y recursos de la Mercatoria. Quizás incluso puedan llegar a liberarse de las garras del Cártel.

MECANICISTA NIAN: Jefe del hangar de montaje, este mecanicista de Justiciano ha venido para dirigir y coordinar la mayor parte del proyecto. Ganó cierto renombre tras realizar algunas modificaciones en los generadores de electricidad de Mobilis. Todo lo que le importa es que la aeronave esté bien construida y que el proyecto tenga éxito. Durante los muchos meses que han pasado, solo ha tenido que lidiar con contratiempos menores, falta de recursos y algún que otro hombre herido o casi ahogado tras caerse borracho al lago después del trabajo. Sin embargo, recientemente unos cuantos de sus hombres han resultado heridos durante la construcción.

EL OJO DE JUSTICIANO

Para asegurar que la operación de los cronistas transcurre sin contratiempos, el Senado ha enviado a varios de sus martillos al lugar de la construcción. Por supuesto, su participación en esta empresa tiene un propósito mayor. En caso de que el proyecto tuviera éxito, permitiría a los jueces extender el dominio del Protectorado a través del Golpe del Segador, y así podrían llevar la ley y la justicia más allá de sus fronteras.

Por su parte, los cronistas ven una oportunidad para calmar a los chatarreros sin que el Cártel meta las narices en sus asuntos, dándoles una tarea y un propósito. Siendo optimistas, también son conscientes de que una forma de llegar a Borca Oriental y establecer conexiones lejos de Justiciano les proporcionaría una ventaja inmejorable en muchos aspectos.

PROTECTOR BANCQUART: Cansado de ver cómo la cobardía se extiende por toda Justiciano, Bancquart aceptó la propuesta del Senado de cruzar la frontera e intentar llevar la ley a una nueva parte de Europa. Acompañado por cinco jueces, vino a Cuerno con el objetivo de proteger a Dell y a difundir las leyes del Protectorado allá donde no existen. Bancquart es un hombre humilde, que sueña con que la ley se aplique en todos los asentamientos del continente. Al oírle hablar, suena como si los habitantes del Protectorado fuesen los más afortunados y los menos conscientes de su suerte. Justiciano es la cúspide de la civilización, pero las fronteras del Protectorado están empezando a difuminarse y retraerse. No hay suficientes jueces y se encuentran cada vez más dispersos, por lo que es más necesario que nunca encontrar nuevos reclutas en las tierras anexionadas.

PROTECTORA BRETLE: Vestida con su largo abrigo, gafas oscuras y un sombrero grande que cubre la mayor parte de su rostro, es una de las pocas juezas autorizadas para cruzar el Golpe del Segador. Esta mujer de treinta y tantos no tiene reparos en echar mano al martillo o al mosquete. Suele causar problemas a Bancquart por su excesiva violencia y su interpretación a veces demasiado estricta del Código.

JUEZ URBANO KOCH: Este juez está investigando el ataque a la caravana que se dirigía hacia la Fortaleza Alpina y fue destruida por uno de los clanes. Su búsqueda lo llevó al valle, donde elaboró una lista de los lugares más peligrosos, incluyendo el pequeño pueblo de Bregenz.

DELL: Un cronista con amplios conocimientos sobre física. Ayudó a la Mercatoria a entender la tecnología utilizada en la aeronave (mecánica de fluidos), dándole a los chatarreros la confianza de que el aparato logrará volar cuando esté terminado. También se encarga del puesto de radio de Cuerno. Sus órdenes son proporcionar plena asistencia a la Mercatoria. Dell se siente cómodo entre los chatarreros. Están agradecidos por su ayuda y su conocimiento es bien recibido. Su presencia confirma a la Mercatoria el éxito futuro de la construcción.

EL LEGADO DE CHERNOBOG

Lejos del valle, muy al este, más allá del Golpe del Segador, un clan participó en la destrucción de Praga. Los Rheanos solían formar parte de la horda de Chernobog, hasta que su Dios siguió caminando sin mirar atrás. Hel y Jörmungand, junto al resto del clan, decidieron desligarse del enorme merodeador. Querían encontrar una nueva vida y fue entonces cuando un hombre vestido de blanco los alcanzó y les ofreció una buena cantidad de letras por organizar un asalto. Si conseguían hacer que la gran máquina de metal fuese pasto de las llamas, les proveería de armas y letras de cambio de sobra para una buena temporada. Una tarea fácil. La idea de que los hellvéticos se vuelvan en su contra una vez iniciado el ataque ni se les ha pasado por la cabeza.

HEL Y JÖRMUNGAND: Los gemelos son conocidos como los Asesinos de Praga. Su esperanza en Borca occidental es reunir dinero y huir tan lejos como puedan, aunque deban mancharse las manos.

CRONOLOGÍA

HACE CINCO AÑOS: Inicio de la construcción del astillero principal. Se empezaron a reunir recursos y materias primas, lo que atrajo a los cronistas al lugar.

HACE DOS AÑOS: Los jueces llegaron al astillero y comenzaron a planear las rutas de vuelo de la aeronave. Por supuesto, debía llegar hasta Justiciano.

HACE UN AÑO: Todos los hombres del pueblo de Bergenz murieron en un accidente en la mina.

HACE SEIS MESES: Los hellvéticos iniciaron la Operación SEA. Claudius Shafen se infiltra en el astillero bajo el nombre de Kayser.

HACE CINCO MESES: Los Rheanos cruzaron la Fortaleza Alpina y se instalaron en los contrafuertes de las montañas.

HACE TRES MESES: Los Rheanos comenzaron a sembrar el caos en la parte norte del Valle de Onstanza, atacando pequeños pueblos y caravanas.

HACE DOS SEMANAS: Los Rheanos atacaron una caravana que contenía un pago dirigido a los hellvéticos y se apoderaron de todo su contenido.

- Cuando los jueces se enteraron de este robo enviaron a uno de los suyos, el juez urbano Koch, a investigar el incidente.

DÍA 1: La construcción del dirigible está casi terminada. Solo queda ensamblar las diferentes partes y llenar el interior con gas para que pueda despegar. Los suministros necesarios deberían llegar dentro de una semana.

- Los hellvéticos están en proceso de allanar el camino para futuras negociaciones con la Mercatoria a través de intermediarios que no puedan ser relacionados con ellos.

DÍA 8: El ferry de los Broggia se estropea sin causa aparente.

DÍA 10: El juez Koch investiga la destrucción de una caravana que fue atacada por los Rheanos. Pasó por Cuerno antes de ir a Bregenz, donde temía que se produjera otro ataque.

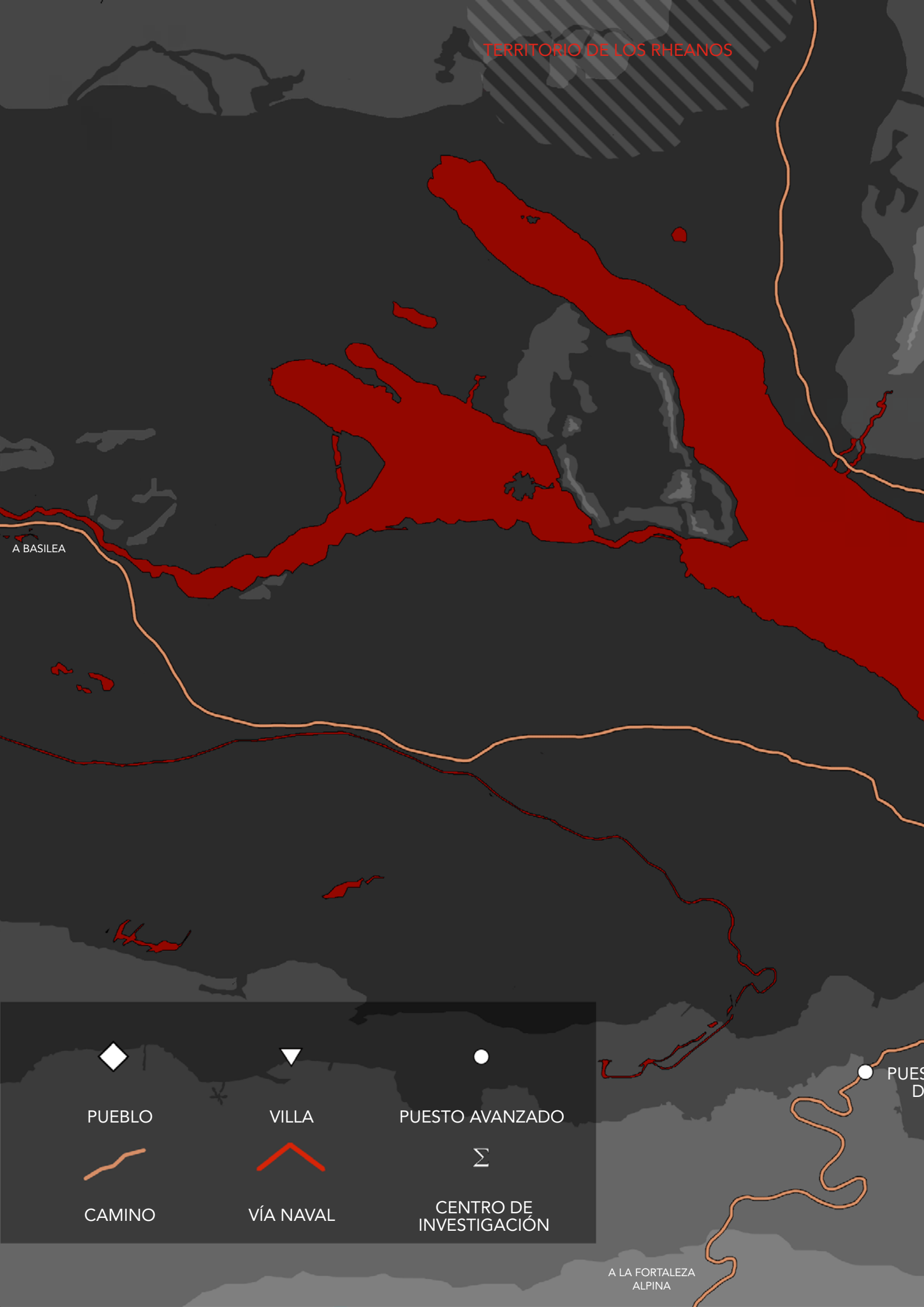
DÍA 12: Eisenhauer llega al lago para encargarse del transporte de los cajone de armas para Toulon.

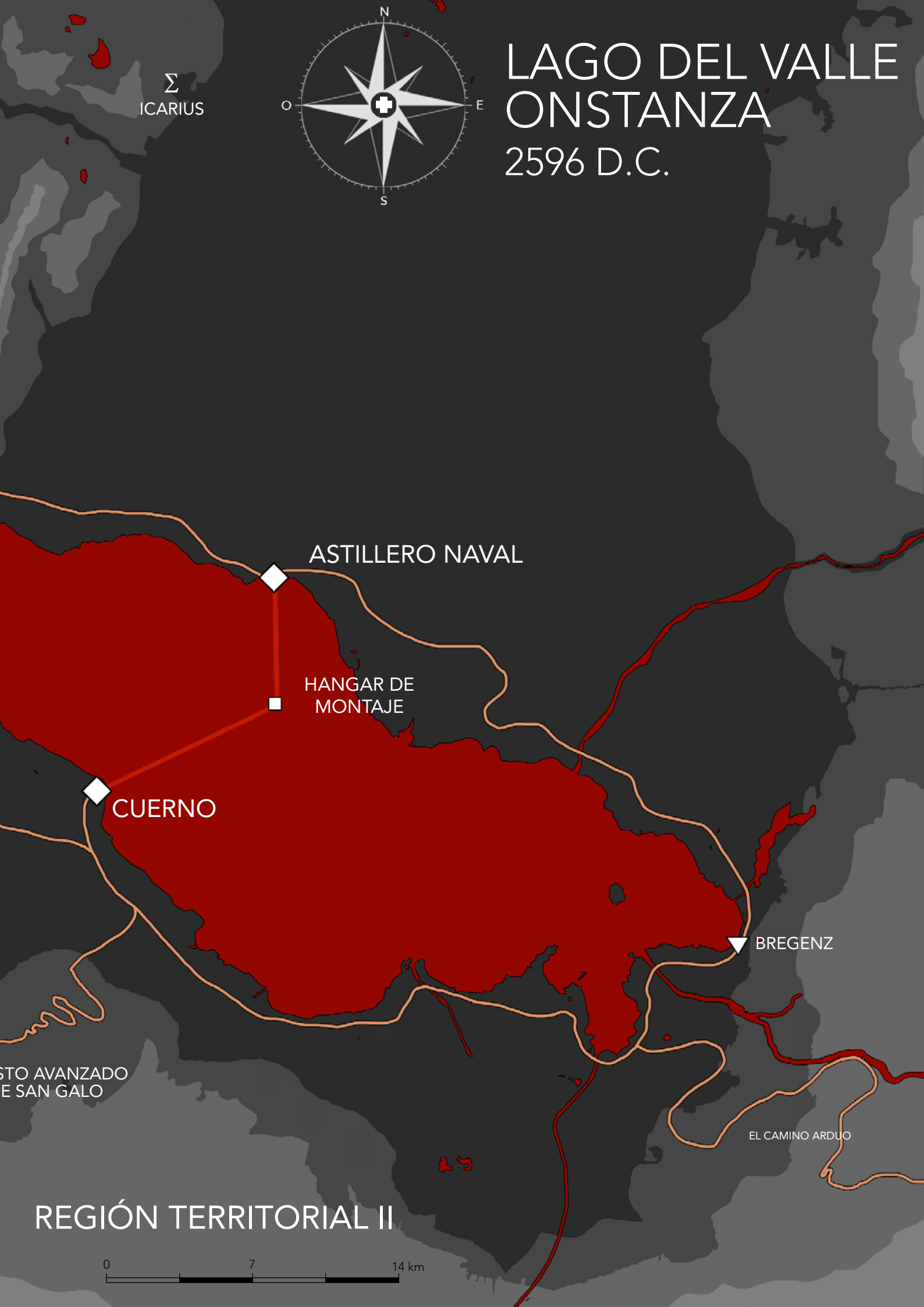
DÍA 20: Los clanes lanzan un ataque desde el este y el norte. La defensa del lago contra los clanes dependerá del destino de la aeronave.

- A primera hora de la mañana: Los clanes irrumpen en la zona volando los generadores de electricidad de la Mercatoria.

- Los hellvéticos intervienen si han sido informados por los PJs del próximo ataque; si no, llegan en mitad de la batalla.

- El final de la batalla tiene lugar en el hangar de montaje, tras de una persecución en barco por el lago, donde los Rheanos intentan prender fuego al dirigible.


TERRITORIO DE LOS RHEANOS
A BASILEA
PUEBLO
VILLA
PUESTO AVANZADO
CAMINO
VÍA NAVAL
CENTRO DE INVESTIGACIÓN
A LA FORTALEZA ALPINA


Σ
ICARIUS
N
O
E
S
LAGO DEL VALLE
ONSTANZA
2596 D.C.
ASTILLERO NAVAL
HANGAR DE
MONTAJE
CUERNO
BREGENZ
STO AVANZADO
E SAN GALO
EL CAMINO ARDUO
REGIÓN TERRITORIAL II
0
7
14 km

EL VALLE DE TAUREN

LOS PORTONES DEL VALLE

Una enorme obra de mampostería en piedra cubre las laderas de las montaña, impidiendo la entrada a cualquier persona no autorizada. La puerta tiene una altura de dos hombres, y las paredes otros dos hombres más. Las grandes hojas del portón, construidas en madera, están ribeteadas con gruesas filigranas de hierro que parecen recordar a quienes las cruzan que solo son capaces de hacerlo a instancias de sus guardianes. Africanos y europeos por igual pasan por allí en un agónico goteo que parece interminable. Los salvoconductos de entrada o los certificados del Castellán provocan gestos tensos seguidos de asentimientos de cabeza. Los guardias hacen una pausa y autorizan la entrada a través de las murallas. A su lado, en los bordes del camino que lleva a la puerta yacen un puñado de carromatos boca abajo, abandonados a su suerte debido a que sus anteriores dueños no respetaron la normativa y su mercancía fue confiscada. Junto a sus canallas, los capataces patrullan las murallas día y noche bajo la atenta mirada de los guardianes del valle. A medida que las horas del día van transcurriendo, las puertas permanecen abiertas, con registros continuos y controlando el flujo de viajeros. Al atardecer, se cierran y no se permite la entrada a nadie que se presente allí al amparo de la noche. Las murallas se iluminan con antorchas y la guarnición dobla sus fuerzas.

BARRACONES DE LOS CAPATACES

Aquellos bajo el mando de Doña Hochstred mantienen en todo momento una férrea disciplina. Los que tienen la desgracia de estar bajo sus órdenes se alojan en los barracones, que albergan a una treintena de guardias. El segundo y tercer piso del edificio lo componen las dependencias y camas de los canallas que no están de servicio. El primer piso es conocido como “el gallinero”; allí es donde los extranjeros son despojados de sus certificados y se les informa de las consecuencias de sus acciones. Entonces una mujer de pelo rubio corto y mirada sádica se pone en pie ante la atónita mirada de los pocos viajeros que se atreven a mirarle a los ojos. Sus pertenencias son registradas, cachean a la persona sospechosa de la fechoría y, si todo está en orden, se le permite volver al exterior. Los que sean detenidos son trasladados al húmedo sótano del edificio a la espera de que la propia Hochstred se persone allí. Su predecesor aceptó una gran cantidad de sobornos antes de que ella heredase el cargo. Fueron muchos los sorprendidos al descubrir que sus infracciones los llevaban directos al calabozo, a veces teniendo que esperar varias semanas antes de que se llevase a cabo la audiencia. Un neolibio incluso tuvo la desgracia de morir en su celda; a Hochstred le hizo tanta gracia que ordenó dejar allí sus restos, donde los demás huéspedes pudieran verlo. Estos barracones no albergan diplomático ni negociador alguno; solo a una centinela llena de resolución y su leal equipo.

INURE

INURE: Sur del Valle de Tauren, nivel tecnológico III-IV

POBLACIÓN: 400 habitantes, 80% forasteros, 20% taurenis

FUENTE DE ELECTRICIDAD: Generador eléctrico en el cantón hellvético que provee de energía al edificio

FUENTES DE ALIMENTO: Abundante, recibe un suministro constante de comida desde el Núcleo y el Castillo del Valle cuenta con varios silos para almacenar grano

COLECTIVOS: Taurenis, hellvéticos, neolibios, apocalípticos, spitalianos, clanes menores

AMBIENTE: Concurrido, ecléctico

LUGARES DE INTERÉS: Ruta hacia Salzburgo, los Portones del Valle, el Bazar de los Forasteros, Castillo del Valle

PALACIO DEL INDECORO

Un infame ave ha anidado en el Valle. Tanto viajeros como taurenis, que no pueden viajar lejos del Valle, son bienvenidos por igual en este establecimiento. El Palacio es el feudo de Theodora, una mujer baljaní de baja estatura pero bien dotada, que ofrece un lugar donde soldados y civiles se libran del tedio durante unas horas en la actividad que más deseen. A pesar de que su bandada apenas cuenta con un puñado de urracas, no faltan mesas de juego, bebidas espirituosas y alguna que otra sesión de adivinación entre las paredes de su nido. Shrewt, el leal pájaro carpintero, se encargó de acondicionar el edificio con suficientes medios de entretenimiento y preparar habitaciones donde poder alojar a varias docenas de huéspedes. Humo de tabaco, gritos de júbilo y carcajadas llenan las estancias en todo momento. En caso de que un cliente se pase de la raya, Theodora está más que dispuesta a hacer venir a uno o varios canallas para que echen al buscabulla de su local. Desde la ventada de su despacho, suele pasar largos ratos contemplando las vistas más allá de Inure deseando, aunque solo sea por un corto período de tiempo, volar fuera de su nido. Por desgracia, a pesar de sus muchos contactos, todavía no se le ha concedido entrada al Castillo.

CANTÓN HELLVÉTICO

Día tras día algún recién llegado petulante le pedirá a Luke que envíe un mensaje de su parte. Hace un tiempo se habría tomado la molestia de explicarle que la radio de la que se encarga es únicamente para asuntos de los hellvéticos, no para enviar un mensaje a su moribunda madre que gestiona su factoría textil. Ahora solo se molesta en echar una mirada a su segundo al mando, que asiente con la cabeza y echa de la garita al indeseado de manera tan cortés como puede. El edificio de hormigón ejerce un fuerte contraste arquitectónico con el resto de edificios de madera que le rodean. Tiene capacidad para albergar a una veintena de personas, pero solo puede proporcionar munición a dos de ellas. Luke no lleva demasiado mal las condiciones de trabajo; a pesar de ser un lugar remoto el salario es relativamente bueno y en alguna ocasión ha recibido algún obsequio de Callos, que sobreestima la autoridad que el hellvético posee en realidad. Luke, por su parte, reparte el salario entre sus compañeros y vuelve a disfrutar de su afición por el dibujo. Su radio lleva una temporada detectando de vez en cuando un mismo patrón de estática justo antes del amanecer, pero él no le ha dado demasiada importancia; ni siquiera figura en ninguno de sus informes.

DATOS SOBRE EL VALLE DE TAUREN

CIUDAD: El Valle de Tauren, nivel tecnológico IV

PROVINCIA: Sureste de Borca, Montañas Tauren

HABITANTES: 3500 habitantes, censo no oficial

POBLACIÓN DE LA PROVINCIA: Clan Taureni/dominante, Clanes menores/numerosos, Hellvéticos/presentes, Neolibios/presentes, Apocalípticos/minoritarios, Spitalianos/minoritarios

LÍDER/GOBERNANTE: Castellán Callos y un consejo de capataces y urbanos

AUTORIDAD RELIGIOSA: Autarca Lietta

GUARDIA URBANA: 121 canallas comandados por 8 capataces, 40 malarumpos bajo el mando de la autarca y 5 hellvéticos en el cantón

ESPECIAL: Túneles que recorren los Alpes, los Túneles de la Sanación, Pequeña Praga, el Castillo del Valle

COMERCIO/PRODUCTOS: Grano, productos lácteos, vino de frutas, miel, ganado, caballos, madera, tintes, aguas con propiedades curativas

COMERCIO DE ARTEFACTOS: Prácticamente nulo

COMUNICACIONES: Estación de radio de Corriente Estática instalada en el cantón hellvético. Cuenta con personal de mantenimiento y el hellvético Luke como operador y responsable último.

EL GARAJE

La tarea de limpiar el Garaje siempre ha sido un calvario. Apestaba cuando era niño y sigue apestando ahora que es adulto. Jansen entiende el carácter sagrado de estas bestias, pero nunca ha sido capaz de entenderse con ellas. A los 12 años perdió el dedo índice de la mano izquierda por culpa de una rarísima especie de caballo carnívora. Para más inri, después de haber sufrido el mordisco de ese maldito animal, Graess le regañó por molestar a los animales. Por suerte, el río está justo al lado del edificio, por lo que limpiar los establos no conlleva tanto tiempo como podría. El nombre de este edificio es un tanto extraño. Nadie que esté con vida recuerda que allí se haya alojado un vehículo, ni tampoco habría espacio para ninguno. Quizás se deba a que en una de las esquinas se encuentra la mitad posterior de un automóvil de hace siglos, a pesar de que Graess utiliza esa chatarra como sofá y trono desde el que negocia la mayor parte de sus acuerdos. Graess tiene el privilegio de ser el intermediario de los negocios de la ganadería de su hermano Tars. A diario tiene encuentros con jehammedanos, neolibios y clanes de todo tipo, siempre desde su trono acolchado. Éstos deben tener la suficiente paciencia y manga ancha para aguantar su carácter histriónico con tal de tener la oportunidad de regatear los precios de los excelentes caballos de Tars.

EL CASTILLO DEL VALLE

La ciudadela es la sede del Castellán. Las paredes son tan altas como las puertas del valle y el edificio central alcanza aún más altura. Los altos y gruesos muros disuaden a posibles enemigos y enmascaran la escasa capacidad defensiva de la menguada guarnición con la que cuenta. En el interior del castillo se encuentra la sala de audiencias del Castellán. La decoración de estilo barroco de la enorme sala central hace que parezca una catedral, con la diferencia de que allí no se rinde culto a dios o santo alguno. Gracias a la acústica de la sala, las conversaciones llenan todo el edificio y casi todas las personas en su interior escuchan la voz del Castellán desde su asiento al fondo de la sala. Callos demandará con cortesía a todo forastero que le relate historias de fuera del Valle, sea cual sea el motivo que les ha traído allí. Se deleita cual niño ensimismado con dichas historias, inconsciente de las miradas de preocupación que sus asesores intercambian desde ambos lados de su trono. La estancia a la cabeza del gobierno le están resultando más aburridos de lo que pensaba. A pesar de haber sido el principal impulsor de la apertura de los portones, no parece satisfecho con el resultado. Las dudosas prioridades del Castellán están comenzando a formar parte de las habladurías del pueblo. Sin embargo, el ostentoso castillo donde tienen lugar todas las audiencias funciona a la perfección como recordatorio de que sigue siendo la mayor autoridad del lugar. Al menos de momento.

BAZAR DE LOS FORASTEROS

La presión e incomodidad a la que los habitantes del Valle ha tenido que acostumbrarse ha comenzado a dar sus frutos. A lo largo de la mañana forasteros y autóctonos para ojear las mercancías, hacer trueques, negociar, regatear y, por supuesto, conversar. El crescendo de potenciales clientes se detiene cuando el sol alcanza su cénit en el cielo y el mercado comienza a cerrar sus puestos; quienes hayan conseguido acabar con la bolsa más llena que al principio pueden permitirse algún capricho. Otros se quedan hasta el atardecer, intentando atraer a los rezagados para que rebusquen entre las últimas gangas que hayan podido quedar para intentar sacar algún beneficio antes de cerrar. Una vez que el sol comienza a esconderse tras las montañas, los últimos mercaderes recogen sus bártulos y vuelven a sus hogares. Muchos comerciantes neolibios jóvenes y ambiciosos suelen hacer un alto en su ruta hacia Osmán para probar suerte aquí. Gracias al trueque, ceden delicias africanas como pimientos, azafrán, telas de manufactura africana y marfil de colmillo de mamut a cambio de vino de frutas, joyas de berilo azul o cuarzo, caballos robustos o, con suerte, un frasco de agua bendita. El momento de prosperidad del Valle no resulta evidente para un forastero, pero la riqueza de minerales y productos que han atraído a los forasteros es innegable.

EL OASIS

Muchos en el Valle ven al Oasis como un local de una mayor calidad y mejores entretenimientos que su rival, el Palacio del Indecoro, pero con unas normas morales que no se distancian demasiado la una de la otra. Quizá la mayor diferencia entre estos dos sea que el Oasis es más caro. El propósito ambos es el mismo, pero sus métodos son diametralmente opuestos. En lugar de la algarabía del Palacio, en el Oasis están las sonrisas veladas de los clientes que disfrutan de su té, café o cualquier tipo de refrigerio local o de carácter más exótico. Flautas y cítaras llenan el ambiente con agradables y suaves melodías. El vapor cálido se filtra entre las juntas de las tablas del suelo; los caminos son un lugar duro y polvoriento, quienes pueden permitírselo tienen derecho a un baño de agua caliente; por un poco más, el baño puede incluir compañía. Por otro lado, cuando el Bazar echa el cierre el Oasis es un lugar cómodo y agradable donde hacer negocios. Los detalles de los acuerdos se deciden mediante largas conversaciones llenas de cortesías entre urbanos y forasteros. Éstas suelen alargarse horas y horas, haciendo que el establecimiento guste de agasajar a sus clientes para que sigan solicitando más consumiciones y servicios. Los pulcros alojamientos ofrecen privacidad y la oportunidad de estar un rato separados de los sirvientes que los viajeros traigan consigo. La fina hilera de vapor que surge de su chimenea es visible desde el Bazar de los Forasteros, como llamándoles a disfrutar de sus servicios.

EL NÚCLEO

EL NÚCLEO: Norte del Valle de Tauren, nivel tecnológico II-III

POBLACIÓN: 3100 habitantes

FUENTE DE ELECTRICIDAD: Ninguna, la principal fuente de energía y calor es el fuego

FUENTE DE ALIMENTOS: Abundante, basado en agricultura de subsistencia

COLECTIVOS: Taurenis, casi exclusivamente

AMBIENTE: Pintoresco, disciplinado

LUGARES DE INTERÉS: Túneles hacia los Alpes, Ermita de la Sagrada yegua de la montaña, Casa Niklaus, los Túneles de la Sanación

SANTUARIO DE PUUKUM

Los caballos del interior del Valle nacen y se crían allí. Los campos y planicies forman una extensa superficie de pastos y forraje para el ganado, que se encuentran tanto dentro como alrededor de las paredes amuralladas del establo principal. La fe de Epona ha traído prosperidad al Valle, y el mozo de cuadra tiene un lugar especial en esta sociedad. De hecho, los criadores de caballos gozan de bastante adoración e incluso se rezan plegarias en su nombre. Las profecías de Poloi describen la importancia de caballos, yeguas y demás equinos. Los monaquas y sus alumnos malarumpos miran a los ojos de los potrillos recién nacidos, prediciendo la suerte y el destino de quienes esperan una lectura del futuro. Quienes dedican sus vidas a Epona ven a su progenie como avatares de su voluntad que velan por el Valle y sus gentes, por eso se les considera animales sagrados. El santuario de Puukum y su tropilla son la causa de las bendiciones sobre el Valle. Los caballos han nacido y crecido en excelentes condiciones desde hace décadas gracias al infatigable servicio de Tars, el guardián del santuario. Su arduo esfuerzo como laborero, la bendición de la autarca Leitta y las riquezas que consiguió por sus negocios en el Garaje le han convertido en el urbano del Santuario de Puukum. Tars ha asumido su cargo con humildad y dedicación. Si no fuera por su maldito hermano, lo disfrutaría.

CASA NIKLAUS

Un lugar privilegiado donde los niños pequeños reciben a diario sus lecciones. Antes de las tareas del mediodía los niños van al antiguo edificio de piedra. El encalado de la fachada ha visto mejores días, su color blanco se ha vuelto amarillento con el paso de los años. Hace tiempo las tejas fueron sustituidos por placas de metal corrugado. Lo que en su día fue un campanario se derrumbó y sus ladrillos y vigas se utilizaron para otros edificios. Un gran adorno ya oxidado que alguna vez estuvo incrustado sobre la puerta descansa olvidado en algunas de las cajas llenas de otros objetos sin catalogar dentro del almacén del edificio. El mayor hallazgo arqueológico que ha sobrevivido al paso del tiempo en la Casa Niklaus es el gran retablo que adorna una pared de su interior. A pesar de que solo quedan unos pocos cuadros intactos, en ellos aparecen representados multitud de hombres, especialmente uno en el que todas las figuras humanas están sentados en las ramas de un gran árbol. Lun los utiliza para explicar los linajes de los reyes anteriores al fin del mundo. La sala principal está equipada con bancos y sillas para que la gente pueda sentarse y escuchar a los ancianos. Los omahi educan a los jóvenes y a los potros del Valle. La mayoría tienen un discurso tedioso y poco interesante, por lo que los niños prefieren los devaneos mentales y las historias del hermano de la autarca. A pesar de su edad, Lun nunca resulta aburrido; siempre tiene una historia que contar o un acertijo a resolver para los niños. También recompensa a los más espabilados con fruta confitada, otra de las razones por la que prefieren a Lun.

EL MOLINO DE AGUA

Un dulce olor a trigo emana de la entrada del molino de agua. El crujido de los engranajes de madera y las piedras de moler parece recordar a los vecinos que el molino de agua no se detiene mientras el agua siga corriendo. Es imprescindible asegurarse de que la mayor parte de los cereales cosechados pasan por la piedra antes de que el invierno congele el río. La inmensa mayoría de la gente viene aquí a por harina, por lo que el Molino se ha ganado la fama de ser un punto de reunión para los Taureni, donde los rumores corren a sus anchas. Los laboreros se encargan de transportar el grano y almacenar la harina, las mujeres lavan la ropa a la orilla del río y los niños miran fijamente al agua para ver si pueden atrapar renacuajos. Es también uno de los pocos edificios que quedan en pie desde antes del Escatón; ha estado moliendo el grano del Valle durante siglos. Hay quien sugiere que valdría la pena acoplar alguna clase de generador a sus engranajes para suministrar energía al núcleo, pero de momento no se ha puesto en marcha ningún plan de modernizar el diseño del molino.

PEQUEÑA PRAGA

Esta pequeña y extravagante tienda alberga una de las colecciones más extrañas del Valle. A veces pasan semanas sin que su dueño abandone el estudio, con las ventanas siempre cerradas y algún que otro olor agrio filtrándose entre las rendijas. Palm, el dueño, rara vez deja entrar a alguien en su tienda; solo permite la entrada a los forasteros que le muestren un certificado del Castellán. Las habladurías sobre qué contiene su misterioso taller son muy variados; desde insectos con caparazón metálico hasta instrumentos que suenan sin que haya nadie tocándolos. Lo más extraño de todo es que el dueño vino de un lejano lugar llamado Praga y se refiere a sí mismo como archivista. A menudo realiza viajes que duran semanas y constantemente está yendo y viniendo de multitud de sitios, pero parece que ha hecho de este destartalado edificio su residencia permanente. Nadie sabe realmente por qué. El barbudo de pelo negro acompaña a veces a canallas a los túneles. ¿Para ir a patrullar, tal vez? Por contra, nunca se le ha visto con acompañando a ningún malarumpo en sus rondas por los túneles. No importa la política del Castellán, Palm ha recibido permiso para vivir en el núcleo sin que su origen sea un impedimento.

PLAZA CENTRAL

Los Taureni no necesitan un lugar dedicado al comercio dentro del Núcleo. En caso de necesitar algo de procedencia extranjera, van al Bazar de los Forasteros. La Plaza central es un lugar para que los aldeanos intercambian bromas, comentarios y obsequios. El maíz se recolecta y se exhibe en enormes montones a principios del otoño, cuando la cosecha está lista. El invierno trae el año nuevo y la procesión de las monaquas y sus acólitos malarumpos, bendiciendo a los niños y repartiendo de nuevo la tierra purificada entre los agricultores. Una vez que las colinas vuelven a estar verdes de nuevo, comienzan las celebraciones de la fertilidad; se construyen y luego queman efigies de Epona hechas de paja y madera. La temporada de siembra justo después. En la plaza se realizan desde anuncios públicos hasta castigos y escarnios delante de todos los vecinos. Todo evento, desde festivales hasta ejecuciones, tiene lugar aquí. De vez en cuando, por suerte no muy a menudo, los malarumpo matan a un desafortunado vagabundo en la plaza, mutilando el cadáver de forma espantosa antes de llevarlo hasta sus chozas.

LOS PASTOS ETERNOS

Aquellos que no desean que sus huesos sean arrojados a la montaña son enterrados en Los Pastos Eternos. Incluso en la muerte, los Taureni no pueden escapar de las referencias equinas de su religión. No existe un terreno señalado y delimitado para el cementerio; los montículos de tierra se extienden a lo largo de la planicie. Con el tiempo, flores silvestres y musgo comienzan a aparecer sobre las tumbas. Generaciones enteras descansan aquí. Lo antiguo del lugar contribuye a darle un ambiente místico y solemne, al igual que los malarumpos que deambulan entre las tumbas. Con sus caras decoradas con tatuajes, murmuran plegarias y mantras mientras retiran un puñado de tierra de cada nuevo montículo y lo guardan en unas pequeñas bolsas de cuero que llevan colgadas del cinto, para su futura santificación.

LOS TÚNELES DE LA SANACIÓN

Nadie puede entrar en los túneles, a menos que desee morir. Alguna vez un forastero ha recibido un castigo ejemplar en la Plaza central por haber entrado en ellos de manera fortuita. Ni siquiera un taureni puede entrar en ellos sin permiso; hay bastantes adultos que portan horrorosas cicatrices o perdieron alguna extremidad cuando, de jóvenes, trataron de colarse en ellos. Los únicos que pueden entrar en los túneles son los malarumpos y los monaquas que bajan a recoger agua para luego transportarla al Priorato. La única excepción son los potros a punto de ser iniciados, aquellos que nacen bajo una estrella concreta o que han recibido las visiones de la diosa son bienvenidos en los túneles. Los que consiguen regresar vuelven completamente cambiados. Parte de ser un malarumpo consiste en la drástica modificación de la conducta tras la iniciación. El hecho de haber sido tocado por la diosa se considera algo sagrado, una bendición para cualquier familia. Sin embargo, tras el rito, el niño vuelve irreconocible de su experiencia en las cuevas, si es que regresa tras contemplar las luces de su interior.

ERMITA DE LA SAGRADA YEGUA DE MONTAÑA

En la cima de la montaña Araurus se encuentra el lugar sagrado mediante el que Poloi ascendió a los cielos. Allí es donde se realizan los sacrificios a Epona; huesos blanquecinos de hombres, mujeres y niños por igual yacen junto a esqueletos de caballos. Cada vez que nace un niño se le debe llevar al santuario para que reciba su nombre. Cuando un malarumpo es nombrado como tal debe escoger una mandíbula de este lugar para fabricar su propia hacha. Tras la muerte de un taureni, si no es enterrado en los Pastos, sus huesos se añaden a un osario cada vez mayor. Cualquier persona que resida en el núcleo puede presenciar esta ceremonia. La cima se divisa desde cualquier punto del Valle; incluso desde las calles de Inure se puede distinguir la montaña de huesos si se escudriña bien con la mirada. Este macabro homenaje mantiene las tradiciones de los Taureni relacionadas con el sacrificio, así como el carácter sagrado de este lugar. La autarca realiza una peregrinación a través de la montaña, hasta la ermita, todas las mañanas, y siempre parece volver exhausta y decepcionada a su regreso.

PRIORATO DE LAS AGUAS

El Priorato es parte monasterio y parte embalse. El séquito de sacerdotes de la autarca vive en este lugar y ocupan la mayor parte de su tiempo tratando las aguas de los Túneles de la Sanación. Si hay tan pocos spitalianos en el valle es porque los Taureni no les necesitan. Los rumores sobre las propiedades curativas de estas aguas han atraído a muchos visitantes interesados en la sustancia, ansiosos de comprobar sus efectos en persona. Los pocos spitalianos que han tenido contacto la susodicha "agua bendita" coinciden en que es una solución ligeramente ácida con silicatos y varias sales minerales disueltas en ella. Ni de lejos es una cura milagrosa, pero eso no impide que el Valle rechace la ayuda de los spitalianos y recurra a los monaquas para tratar sus males. El edificio contiene una gran piscina esculpida de manera natural en la roca. Lo primero que aquellos que van allí para ser sanados es empaparse en las aguas de color azul lechoso. Después entonan plegarias a Epona mientras uno o dos malarumpos lavan al paciente. El edificio de piedra contiene una gran piscina en su interior. Los Taureni tienen permitido acceso libre a la piscina, pero el interior del Priorato y los secretos que contiene no.

CHOZAS DE LOS MALARUMPOS

Estos extraños monjes y maestros del hacha arrojadiza viven como auténticos indigentes. Aquellos no asignados a ayudar a un monaqua o a patrullar los Túneles de Sanación no tienen otra que volver a su destartalado y aislado campamento. Su actitud cambia por completo al terminar su iniciación. Una vez renacido, la mayor parte del tiempo que no se dedica a las plegarias se invierte en mantener el cuerpo en un estado óptimo. Tras las vallas de su campamento de chozas, los malarumpos hacen ejercicio para tonificar y desarrollar los músculos. No hay secretos entre las paredes y telas de este cúmulo de chozas.

CASA DEL CONSEJO

Este edificio con fachada de color ocre es el punto de encuentro de los representantes del Valle. Tiene varios pisos y se dedica por completo a asuntos de de gobierno de los Taureni. Cuando hay que elegir un nuevo Castellán, los capataces y urbanos se reúnen bajo su techo, discutiendo sobre los posibles candidatos. También aquí ocurren las ceremonias de matrimonios y la dación de la dote. Es poco frecuente ver monaquas en el lugar; los sirvientes de la autarca no tienen voz ni voto en las decisiones que se toman aquí, pero aún así se les informa de los veredictos y resultados. Alrededor de este edificio la arquitectura se vuelve caótica; torres de vigilancia de piedra donde los canallas cumplen con su deber se erigen al lado de casas de madera de dos plantas. En el sótano del barracón de los capataces, cerca de los portones, hay numerosas celdas de detención. La Casa del Consejo también cuenta con celdas, pero en condiciones menos acogedoras, reservadas exclusivamente para quienes son capturados en los túneles que recorren la cordillera. Aquellos que tienen la suerte de encontrarse en una de las ramificaciones más al este o al noroeste suelen pasar poco tiempo entre rejas. En otras ocasiones, el castigo debe ser más severo y, mientras se define qué castigo es el más adecuado, Balif interroga a los prisioneros hasta sacarles todo lo que saben, especialmente cómo llegaron al lugar donde les atraparon. Más tarde utilizará esa información para enviar a un grupo de canallas a que sellen dicha entrada. Apocalípticos, cronistas e incluso un spitaliano o dos han sido encontrados merodeando en la oscuridad de las grutas. El último grupo de prisioneros tiene un aspecto un tanto atrofiado, la piel más pálida de lo normal y no son tan colaboradores como los anteriores.

FRANKA

La hueste de antorchas serpentea a través del húmedo pantano. La turba negra entre sus pies contrasta con las antiguas ruinas de una gloriosa civilización. Las siluetas de los miembros de la Resistance apenas se distinguen entre las sombras. Si uno de ellos se cae, otro tomará su lugar inmediatamente. Eso es lo que les asusta: se dedican a su causa más que a sus propias vidas.

Las tropas finalmente llegan al monumento de guerra. Los semblantes erosionados de los héroes miran hacia abajo con desdén. La lluvia comienza a caer. Un jinete con una levita azul es el encargado de preparar el perímetro con el potingue inflamable. Las llamas mantendrán a los insectos alejados y alterarán sus sentidos.

Un ser deforme emerge de entre la luz. Su enfermiza y alabastrina piel de alabastro porta la marca de los pálidos. Coloca al pie del monumento un globo dorado grabado con un texto y rematado por una corona. Una artefacto antiguo, de valor incalculable. El diplomático acaricia sus largo bigote negro antes de ofrecerle un fajo de letras de cambio.

MISSEL

Todas las islas alrededor de Britón desempeñaron un papel fundamental en la liberación de la península occidental. Allí, los insectos son ahuyentados de manera natural por los fuertes vientos, arrastrados al agua por el oleaje o devorados al vuelo por las aves. La Resistance utiliza este lugar a pocas leguas de la costa como almacén de provisiones, munición y aceite Marduk.

Las zonas alrededor de Rennes y Saint-Amlo, bajo control de los feromantes, no son desconocidas para la Resistance. Allí, los combatientes conocen las leyendas sobre la ciudad perdida del Monte Saint-Michel, a la que llaman Missel; una ciudad inalcanzable que a veces se puede vislumbrar a través de las brumas. Las arenas movedizas se tragan a los viajeros y sus monturas, que tratan de escapar de ser devorados por los seres que nadan entre las arenas. Un día, uno de los cadetes hirió por error a un tornillo. La sangre le empapó el uniforme y, en mitad de las arenas, empleó todas sus fuerzas en aferrarse a un trozo de madera para evitar hundirse. Cuando despertó, ante sus ojos aparecieron los muros de la ciudad de Missel. A través de la densa niebla que cubría la zona pudo observar losa restos de sal incrustada en las paredes de piedra de los conventos e iglesias, y el musgo y la vegetación que había reclamado para sí las casas desde hace bastante tiempo. Sin embargo, las fortificaciones de los muros habían logrado permanecer en pie, desafiando al tiempo y los elementos. Las casas vacías parecían pedir ser habitadas de nuevo. La Resistance no tardó en descubrir que el aceite de tripas de tornillo podía servir para repeler a los depredadores. Poco después empezó la construcción de botes y barcazas en un pueblo llamado Dolor, que reposaba en un saliente de roca a pocos kilómetros de distancia. Así, la Resistance tomó posesión de Missel y la convirtió en el centro neurálgico de sus fuerzas en Britón.

Durante una de últimas batallas contra los feromantes, la posición fortificada de la ciudad fue fundamental para asegurar mantener el terreno y formar una frontera con el resto de Franka. Durante la marea baja, la isla está rodeada de arenas movedizas repletas de tornillos y peces placodermos, lo que hace que todo acceso sea imposible salvo por aire. Durante la marea alta, solo se puede llegar a la fortaleza con barcas embadurnadas de aceite de tornillo. Los insectos nunca alcanzan la isla.

Cuando los anabaptistas llegaron, el emisario Euclides vio en Missel un lugar sagrado y asentó a sus tropas en la ciudad; las siete hectáreas reacondicionadas fueron dedicadas a la gloria de Dios. Fueron capaces de crear pólderes, diques construidos para ganar terreno al mar y obtener tierras cultivables, labradas con ahínco por ascetas y britones refugiados. Estos últimos llegaron siguiente el Paso del Norte, remontando el curso del río Couesnon hasta llegar a la región. Desde allí, unos se dirigieron hacia Saint-Brieuc y Brest; otros, hacia Dolor y Rennes.

Por desgracia, desde la destrucción del puesto fronterizo del Paso del Norte, Missel está aislado y su futuro depende por completo de los designios del Emisario Celsius de Rennes.

QUE EL INOCENTE QUE SE DESVÍA DEL CAMINO RECTO EN MISSEL
VIVA PARA SIEMPRE
COMO UN ANTIGUO ECO,
PUES EL PRESENTE
ES EL LUGAR
QUE SIEMPRE LE SERÁ NEGADO

[MONS SANCTI MISSAELI IN PERICULO MARI MORIBUNDOS, LIBRO 5, VERSÍCULO 57]

LA CIUDAD ALTA

La Ciudad Alta es solo para los anabaptistas. La cruz rota es un símbolo omnipresente: tallada en madera, formando estatuas hechas de piedra y hierro, incluso garabateadas en tiza. Una estatua de oro -que dice la leyenda que había caído del cielo y atravesando el techo y el suelo de una casa- fue fundida y luego forjada de nuevo con la forma del símbolo anabaptista, y alzada hasta el punto más elevado de la abadía. Ubicada en el punto más alto de la ciudad, la estatua proyecta su sombra sobre toda la bahía de Missel.

LA ABADÍA

La abadía constituye casi la totalidad de la Ciudad Alta. Capillas, refectorios, cámaras de oración, aulas de formación, claustros y dormitorios espartanos albergan la fe anabaptista. Las reglas monásticas marcan el ritmo de la rutina diaria de los ascetas, y también son acatadas por los orgiásticos que hacen uso de la Ciudad Baja para dar rienda suelta a sus impulsos.

Una vez al año, y también durante cada eclipse, la Ciudad Alta abre sus puertas a los habitantes de la Ciudad Baja y de las aldeas circundantes, para que puedan adorar a Dios juntos.

EL ORNITOPUERTO

Con la ayuda de chatarreros y apocalípticos, un grupo de miembros de la Resistance construyó una flota de ocho máquinas voladoras fabricadas con los metales y polímeros varios que el mar arrastró hasta la playa. Estos ornitópteros no vuelan per se; en realidad son un armazón metálico con anchas membranas de cuero que dan al portador la capacidad de planear hasta treinta kilómetros... siempre y cuando los vientos sean favorables. Junto a los primeros modelos funcionales, en un punto elevado de la ciudad se erigió una estructura de madera para permitir a los valientes viajeros lanzarse desde Missel y planear hasta una estructura gemela en Dolor.

Ahora solo cinco de estos aparatos están aún en activo y solo unos pocos miembros de la Resistance tienen permisos para su uso, que se restringe a la comunicación con Dolor. Por su parte, los anabaptistas miran con desaprobación esta forma antinatural de viajar, pero la clara ventaja estratégica han impedido que Euclides cierre la ruta aérea, así que todavía permanece abierta.

LA MONTAÑA DEL SEPULCRO

En lo más profundo de las entrañas de la abadía se encuentra una cripta excavada en roca viva que alberga a una criatura sin rostro con alas hechas de aletas membranosas: el Euzhvil. Atraídos por sus agudos silbidos, murciélagos y pájaros que anidan en Missel, vuelan a la cripta para succionar sus fétidas secreciones, propagando así la Garra. Esta enfermedad transforma a los hombres en criaturas caníbales que atacan y se alimentan de sus congéneres y buscan sin descanso la manera de alcanzar a su amo bajo la ciudad.

LA CIUDAD BAJA

Todo un laberinto de edificios antiguos y chabolas de madera junto a las murallas, la Ciudad Baja alberga un hervidero de prostíbulos, ruidosas tabernas y barcazas. Bienes y mercancías de cualquier punto de Franka y de Britón tienen cabida junto a los extraños productos de Borca, Hibrispania y Purgare.

EL MERCADO DE CHATARRA

Los puestos de los chatarreros abarrotan el camino principal. Cronistas, miembros de la Resistance o spitalianos compran y venden todo tipo de bienes, en mitad de un bullicio de negociaciones y regateos cada vez que una nueva transacción tiene lugar. Las mercancías que llegan de Franka y Borca son bastante más infrecuentes que antes, pero los chatarreros han descubierto el titánico casco de un pecio congelado en un iceberg frente a la costa; no pasa un día sin que traigan algún tipo de reliquia de sus operaciones de desguazado.

LAS CRIPTAS INFERIORES DEL CAPÍTULO CRONISTA

Desde que se declaró la tregua entre cronistas y anabaptistas, una pequeña comunidad de códigos de barras se ha instalado y vive en las criptas que antes servían como cárcel de Missel. En pocos meses, un corrientista, Ogma, ha conseguido acercarse bastante a Euclides y tiene su beneplácito. Diversas máquinas se han instalado en las criptas; la corriente ha llegado a la ciudad. Apenas están empezando a ganar influencia en Missel, aunque sus consejos y servicios ya son muy apreciados en Dolor. Incluso han empezado a imprimirse las primeras letras de cambio.

CHAZ USBEK, ARMERO

Chaz Usbek es un armero de renombre. Cada una de sus armas es única. Es capaz de tallar madera, moldear metal, soldar circuitos eléctricos y trabajar con pólvora y E-Cubos tan hábilmente como cualquier maestro artesano. Comercia mediante trueque, buscando armas que luego desmantela, arregla y mejora, fusiona quincalla con armas, o las compra directamente de las barcazas para asegurarse de que obtiene piezas de la mejor calidad.
Poseer una de las armas de Chaz no solo es una garantía de calidad y eficiencia, sino también de estilo; cada una tiene un aspecto propio, aportando estética al milenario arte de acabar con la vida.

EL PALACIO DEL DRAGÓN

Madam Dragona rige su establecimiento con mano de hierro. Hombres, mujeres, voluptuosos o andróginos... Todos están disponibles para aquellos que tienen dinero suficiente. El sótano es una enorme cámara decorada con espejos y reservada para los orgiásticos, que disfrutan de los servicios de los empleados a menor precio que el resto de la clientela. Algunas de las prostitutas son viajeras que han aceptado el puesto de forma temporal; entregando la mayoría de sus ingresos a Madam, claro está.

LAS MURALLAS

Los orgiásticos controlan las murallas, y también han construido una empalizada de madera alrededor de los muros de roca que refuerzan y prolongan aún más los muros. Actualmente se están llevando a cabo varios proyectos de reconstrucción, reforzando la empalizada con ladrillo y argamasa, así como rompeolas adicionales. Al sur, la Guarnición Agrietada alberga a los nuevos discípulos, mientras que sus superiores residen en la Abadía o en la Torre del Ciclo.

Hace cinco años, el emisario Euclides compró, a un alto precio, varias baterías de artillería pesada a los neolibios. Se han instalado tres baterías de lanzacohetes montados sobre rieles en las murallas norte y este. Muchos creen que esto es un error estratégico en la lucha contra los feromantes, pero las personas más perspicaces de la ciudad saben que Euclides desconfía de algo más que de los habitantes de Dolor; sus espías le han informado que el Buitre es un obstáculo para la supervivencia de Missel.

EL BOSQUE DE QUELOKELUNDE

A la sombra de la Abadía, al norte de la isla, un grupo de árboles ha logrado echar raíces en las rocas. Un bosque en el que frío es constante, accesible por la empalizada de madera que prolonga las murallas, pero pocos hombres o mujeres honrados han puesto el pie allí, pues es un lugar vil e e infame. Solo unas pocas prostitutas sin dinero, bandidos y otros pobres diablos que lograron escapar del mercado de chatarra han hecho de ese lugar su hogar. Lo que resulta incluso más preocupante es que hace poco ha aparecido un cadáver parcialmente devorado en el bosque; debe haber al menos un gendo merodeando entre los árboles.
Los rumores hablan de un tótem esculpido en honor a la gloria del Demiurgo, escondido en una roca al pie de la cual se dice que se celebran orgías antinaturales, pero los anabaptistas todavía no han sido capaces de localizar el tótem, si es que realmente existe.

EL EMBARCADERO DE LOS PIQUEROS

Las barcazas engrasadas y ungidas se mantienen atadas al embarcadero de los piqueros: un alargado muelle flotante bajo la constante vigilancia y protección de una falange de orgiásticos armados con lanzas y arpones para defenderse de tornillos y peces placodermos. Cada guardia lleva consigo un vial de aceite de tornillo con el que rocían regularmente las barcazas, cuyo amargo olor también queda adherido a estos piqueros. Su líder es Tiziano, un enorme anabaptista natural de Purgare.

EL MUELLE DE QUOKELUNDE

En la linde del bosque de Quokelunde, donde la roca se expone a la sombra de Missel, permanece oculto un muelle flotante hecho de barriles y maderos. Cerca, una vieja choza alberga un camastro y una lámpara de aceite.

Por la noche el Sobekh, un barco, atracó allí. Durante la madrugada, dolorenes, apocalípticos y leopardos negociaron con la baja calaña de la isla anabaptista. Unos sobornos en manos de las personas acertadas permiten realizar las transacciones con tranquilidad, bajo la atenta mirada de una anubiana llamada Nilo.

En su barco, reconocible por el ojo pintado que adorna la proa de su casco de metal, Nilo transporta mercaderes y mercancías por igual: armas, alimentos, delicias y, a veces, esclavos. También utiliza el navío para la extracción de cadáveres; esa es la razón por la que las pocas fuerzas de la autoridad anabaptistas que pudieran ponerse en su contra hacen la vista gorda. La cubierta está formada por pesadas placas de metal que pueden recolocarse para formar un muro y cobijarse del fuego enemigo. El Sobekh porta con orgullo las marcas de varios enfrentamientos con los náutragos: arañazos de sus armas, marcas de balazos y cráneos de náutragos atados alrededor del casco.

Cuando el Sobekh no está en Missel, echa amarras en Saint-Amlo, la ciudad apocalíptica donde sus pasajeros embarcan. Nilo vive en la cuerda floja y está jugando a algo peligroso. Ella es el ojo que Anubis enviado a la región; nada por aguas turbulentas como un cocodrilo. Mientras tanto, acumula información y secretos de todos justo bajo las narices de los poderosos.

BAHÍA DE MISSEL

LAS ARENAS DE MISSEL

Las arenas de la bahía de Missel se han teñido de un color azul grisáceo. Están saturadas de agua y esporas de diversos cráteres, que son arrastradas por los vientos y dispersadas por la arena. Estas esporas interactúan de maneras impredecibles con la flora y fauna autóctonas. Por ejemplo, los tornillos y los peces placodermos salieron de las profundidades de los bancos de arena, mientras que los orcantes y las morsas son fruto de una rápida evolución. Las enormes criaturas reptantes que recuerdan a las tenias necrófagas se alimentan de los cadáveres del fondo de los bancos de arenas movedizas, e incluso llegan a infestar cuerpos vivos, convirtiéndolos en monstruos. Cuando un pez se infecta, el peligro que pueden causar es insignificante. Sin embargo, cuando se encuentra un huésped humano, producen en él grotescas transformaciones que transforma su cuerpo en un vehículo de diseminación, como el Euzhvil.

Pocos bancos de arena se pueden atravesar a pie, ya que la gran mayoría de la zona es demasiado líquida para soportar el peso de un adulto. Solo se tarda un minuto en hundirse por completo, y aún menos si uno se resiste. En la bahía y en la desembocadura del río abundan los tornillos, los peces placodermos y los krakens de pantano; todos son capaces de nadar tan rápido en la arena como en el agua durante la marea alta.

Las esporas contenidas en la arena son también la causa de espejismos cuando se mezclan con la niebla o las brumas: las distancias se vuelven borrosas, las islas y los arrecifes parecen reaparecer a leguas de su posición real, la refracción de la luz forma ilusiones ópticas.... De vez en cuando, los complejos patrones geométricos que aparecen ante los ojos hipnotizan a los marineros. Este fenómeno es lo que se conoce como nieblas fractales.

TOMBELAINE

Tombelaine es un pequeño islote en la bahía de Missel, que se asoma tímidamente de las arenas movedizas. Los chatarreros lo usan como escondite para los suministros. Sobre su superficie hay un puñado de chozas de madera y una taberna que no tienen nombre. De vez en cuando algunas barcazas echan amarras en el islote cuando hacen un viaje de ida y vuelta al interior del continente.

LA MAREA ALTA Y LOS ROMPEOLAS

La marea sube debido a una sola ola y tarda menos de una hora en cubrir toda la bahía. Esta ola puede medir entre uno y siete metros, dependiendo del ímpetu de la marea, y es capaz de alcanzar y ahogar a un caballo en pleno galope. Los orcantes a veces usan la impresionante altura de la ola para atacar a barcazas incautas. Hay rompeolas de madera alrededor de toda la bahía para contener la potencia de la ola, así como para ahuyentar a tornillos y orcantes y también para proteger las murallas de la erosión.

FAUNA DE LAS ARENAS MOVEDIZAS

TORNILLOS: Mantarrayas de ocho ojos y una envergadura de dos a tres metros, así como una larga cola cubierta de púas eléctricas. Una boca circular situada debajo de su cuerpo se aferra a la presa para succionar sus entrañas después de licuarlas con su veneno. Durante la luna llena, los tornillos nadan en la superficie del agua o de la arena y se lanzan hacia el cielo, a veces volando a decenas de metros antes de volver a tocar la superficie. En estas ocasiones también suelen atacan barcazas solitarias o el embarcadero de los piqueros.

PECES PLACODERMOS: Una especie de pez ciego cubierto de gruesas escamas óseas y poderosas mandíbulas dentadas. Llegan a medir hasta dos metros de largo. Ponen sus huevos en las playas, en nidos hechos de algas. Cuando las aves y los mamíferos pequeños se tragan estos huevos, estallan en sus estómagos liberando cientos de larvas diminutas que devoran rápidamente a su huésped. Bien alimentadas, las larvas abandonan el cuerpo del animal muerto y excavan nichos en las arenas movedizas para medrar hasta que maduran.

PERCEBES DE CENIZA: Gansos que anidan a lo largo de la costa. Con alas de tres metros, pescan en el mar y se posan en la costa, donde a menudo caen presas de los huevos de pez placodermo o las fauces de un orcante. Su carne es especialmente sabrosa y sus plumas adornan tanto las levitas Resistance como de la vestimenta de los chatarreros.

MORSAS DE MISSEL: Una tranquila colonia de morsas negras duerme en las islas de los alrededores. Aunque no se desplazan mucho, algunas se aventuran y llegan a acercarse a Tombelaine. En tiempos recientes, varios cadáveres de morsa han aparecido en los rompeolas de Missel, con marcas de mordeduras que indican la presencia de depredadores preocupantemente grandes.

ORCANTES: Orcas mutadas cuyas aletas han evolucionado hasta convertirse en extremidades, lo que les permite maniobrar en las costa fuera del agua o agarrar a sus presas y mantenerlas al alcance de la mandíbula. Un grupo de seis orcantes ha sido avistado en las aguas que rodean la bahía de Missel. Es probable que los peces placodermos les hayan impedido acercarse a tierra, al menos de momento.

DATOS SOBRE MISSEL

CIUDAD: Missel, nivel tecnológico III

PROVINCIA: Oeste de Franka, Britón

HABITANTES: 3250 almas, censo anabaptista

POBLACIÓN DE LA PROVINCIA: Anabaptistas/dominantes, Dolorenses/presentes, Otros/minoritarios

LÍDER/GOBERNANTE: Euclides, Emisario

GUARDIA URBANA: Cerca de 200 orgiásticos

CLAN AUTÓCTONO: Dolorenses

ESPECIAL: Isla fortificada, con murallas de piedra y varias baterías de artillería pesada

COMERCIO/PRODUCTOS: Sal, ovejas (lana y carne), tubérculos cultivados alrededor de Dolor

COMERCIO DE ARTEFACTOS: Actividad permanente. Nodo comercial entre Britón y Franka, punto de encuentro entre chatarreros y cronistas.

TRANSPORTE: Barcazas cuando la marea está alta y ruta aérea entre los ornitopuertos de Missel Dolor, aunque solo para pilotos expertos.

ARMAMENTO: Batería de lanzacohetes comprado a los neolibios, armas forjadas o rescatadas del monasterio de Gahard

COMUNICACIONES: Conexión vía ornitopuerto con Missel, estación de radio de Corriente Estática.

FUENTES DE ENERGÍA: Fuego, petróleo.

FUENTES DE ALIMENTO: Ovejas, tubérculos varios, percebes de ceniza.

EL RÍO COUESNON

El río, que se extiende a lo largo de cien kilómetros, es la principal ruta de viaje de la Resistance y la mejor salida hacia el norte desde Missel. Su agua llena la bahía de Missel y desde su desembocadura las barcazas parten hacia Missel, Tombelaine y las expediciones marítimas. Antiguamente, otros dos ríos, el Sée y el Sélune, desembocaban también en la bahía; con el tiempo, sus cauces se desviaron y ahora son los afluentes principales del Couesnon.

DOLOR

Antiguamente conocido como Mont-Dol, Dolor es un pequeño pueblo situado en un montículo de sesenta metros de altura sobre el nivel del mar y que cuenta con una extensa salina. Solía ser un refugio de la Resistance, aunque ahora se rige por un consejo de seis miembros de la Resistance y un anabaptista nombrado por Missel. Aunque toleran la presencia anabaptista, los habitantes de Dolor tienen una desconfianza instintiva hacia cualquier formas de dominación, incluso las que aparentan ser benevolentes. Hasta ahora, no han surgido conflictos demasiado relevantes, pero todas y cada una de las decisiones deben ser cuidadosamente sopesadas en caso de que las opiniones entre Dolor y Missel no coincidan. Sin embargo, ambas partes se esfuerzan por mantener el statu quo. Uno de los consejeros de la Resistance es una heroína a la que todos admiran: Arzhela Arbraz. Ella es la persona más influyente de toda la comunidad de Dolor.

El emblema de Dolor es una cruz latina rodeada por un círculo. Los anabaptistas ven esto como un presagio de que Dolor, en algún momento, será bienvenida en el seno de Missel. En este momento se están llevando a cabo negociaciones entre Dolor y Missel acerca de la creación de un mercado mutuo en la misma desembocadura del río Couesnon.

EL ORNITOPUERTO

La torre gemela del ornitopuerto de Missel alberga un puñado de aparatos voladores. En todo momento, al menos un ornitóptero está listo para su uso desde Dolor. La base de la torre es también el cuartel de la milicia dolorense, un puñado de desconfiados pero leales miembros de la Resistance. Koala, la herrera de Dolor, trabaja a destajo para mantener a la milicia armada y las infraestructuras de la ciudad en buen estado, aunque la mayor parte de su tiempo lo dedica al mantenimiento y reparación de los ornitópteros para que las máquinas voladoras sigan en funcionamiento. Ella admite abiertamente que no entiende por completo cómo funcionan, pero que "intuitivamente sabe cómo parchearlos".

Hay que tener en cuenta que el vuelo desde Dolor a Missel es bastante complicado y requiere habilidad y un extenso conocimiento y control del flujo del viento y de las corrientes.

LA TABERNA DEL BRIBÓN

Desde hace tres generaciones, este establecimiento ha estado regentado por la familia Heurtebise, que se enorgullece de su histórico apoyo a la Resistance. Hoy, los seis hermanos y las dos hermanas trabajan en la taberna y alquilan barcazas en la desembocadura del río. Encima de la mostrador cuelga un cuadro del viejo Marcolo en su ornitóptero, volando sobre el viejo zigurat que se amenazaba Dolor. La bebida de la casa es una sidra dulce y recia. Por último, por unas cuantas letras de cambio, se puede alquilar la habitación de la hija mayor y pasar allí la noche.

LAS SALINAS

Los habitantes de Dolor se dedican a la recolección de sal; un oficio difícil, pero toda la comunidad contribuye y la sal recolectada se envía a Franka y Borca.

Más allá de las salinas, aparece ante los ojos la silueta borrosa de un antiguo zigurat calcinado que tiempo atrás alcanzaba los cincuenta metros y que fue destruido por la flota de ornitópteros. Cada día que pasa se hunde lentamente en las marismas, a medio camino entre Dolor y el mar.

LAS AFUERAS

DESARRAIGO

Esta torre que un día dio cobijo a un feromante se hunde progresivamente año a año en mitad de una extensa masa de agua pantanosa en la que abundan los ciempiés, las sanguijuelas y las arañas, a pesar de las duras condiciones de las salinas. Una encarnizada batalla de Resistance contra el feromante que lo habitaba emponzoñó tanto las aguas que hoy en día nadie se atreve a cruzar este territorio a pie. Por suerte, el curso del Sée ya no pasa por este lugar, como si hubiera tratado de librar al Couesnon del veneno de Desarraigo.

SAINT-AMLO

Fundada en su origen como una isla pirata, la ciudad se ha convertido en poco más que una continua vorágine festiva donde la anarquía y el desenfreno más caóticos están a la orden del día. Esclavitud, asesinatos, orgías y experimentos científicos al margen de la ley y la moral son algo común entre sus gentes. Percibir el lejano olor de los cadáveres calcinados de anabaptistas y jehammedanos que cuelgan de las murallas es algo que no se sale de lo normal. La población se compone de todo tipo de desertores, traidores y lunáticos. Sobre todos ellos gobierna un cónclave compuesto por un neolibio, un anubiano, un pálido, un apocalíptico y un representante de los clanes locales.

PLATAFORMA FLOTANTE

Una modesta plataforma petrolífera flota entre las islas de Jersey y Guernsey, ambas compradas hace siglos por el Grupo de Recombinación. Recientemente, los pálidos han empezado a salir de sus bóvedas y submarinos; uno de ellos incluso ha conseguido un puesto de poder a Saint-Amlo. Algunos marineros susurran historias de un hombre, atado vivo a una columna, aguantando el viento y las mareas durante meses, cuyos gritos y aullidos no cesan a pesar de estar bajo el agua durante horas. ¿Es posible que los pálidos hayan tenido la insolencia de castigar a un durmiente?

FOUGÈRES

Fougères es un pequeño pueblo de la Resistance asentado sobre un fuerte de piedra construido hace siglos. La actual presencia de las tropas se debe al asedio y posterior toma que el oficial Carosse llevó a cabo hace años, que le permitió apoderarse de la ciudad y convertirla en un puesto de vigilancia a cargo de britones locales. Es el puesto más meriodional bajo control exclusivo del Buitre.

EL PUENTE DE OURSON

Parcialmente cubierto por las aguas del Sélune, un manglar ha invadido por completo el puente en ruinas. En este lugar el río se convierte en una ciénaga pantanosa que se cuenta entre los lugares de emboscada favoritos por parte de bandidos y asesinos, que suelen extorsionar a las barcas que pasan por el lugar. Dolor ha pedido que Missel restaure el orden en el Puente de Ourson, pero de momento no han tenido éxito.

MONASTERIO DE GAHARD

En el inmenso bosque de Savia Alta se encuentra un monasterio anabaptista que basa sus quehaceres diarios de sus ascetas en la minería de hierro, lejos de cualquier mirada indiscreta. El eco de los martillos de las forjas y los picos de las minas, que repiquetean tanto como sus campanas, retumba día y noche por las estancias de madera. Este lugar es de vital importancia, pues nutre a Missel y a Rennes de armas y materias primas.

Los únicos visitantes permitidos en este lugar son chatarreros seleccionados personalmente, que juran mantener el secreto (y reciben cuantiosas compensaciones económicas por ello). Además de la minería, el monasterio fue construido cerca de unas ruinas que antes del Escatón fueron una base militar. Estos chatarreros extraen y transportan las armas y municiones que van a parar al arsenal de Missel. Sin contar las baterías de lanzacohetes, la mayoría de la artillería pesada de Missel proviene de este lugar; sus armas aún portan los grabados "IIº Regimiento" y "Alter Post Fulmina Terror".

LA CAPILLA DE BRAZ-PARZ

UBICACIÓN

El monte Braz-Parz reina sobre el Yeun Elez, un enorme pantano al sur de los Montes de Arrée. La zona está desolada y los clanes britones de las Montañas Negras solo tienen recuerdos dolorosos y oscuras leyendas que engendran supersticiones de la época en que los feromantes gobernaban la región como amos de todas las criaturas. Todavía quedan restos de zigurats y multitud de esqueletos pudriéndose en aguas estancadas.

El Monte alcanza casi 400 metros de altura y está coronado por una capilla que data de mucho antes del Escatón, habitada por un ermitaño anabaptista llamado Helías.

HABITANTES: HELÍAS

Helías es el tercer guardián de Braz-Parz. Cuando muera y deje de enviar cuervos a Rennes y Missel, los anabaptistas enviarán a otro ermitaño para reemplazarlo. La misión de Helías es velar por el Yeun Elez y cualquier alma que se acerque al lugar. El ermitaño pasa los días cazando y pescando, o recolectando y cultivando algunas plantas en las laderas de Braz-Parz.

La capilla está equipada con una enorme almenara siempre en llamas que sirve como faro y punto de referencia para viajeros desorientados. No se permite a los viajeros subir a la capilla; al pie del monte una austera cabaña con unas pocas provisiones para que tengan un lugar en el que descansar.

FAUNA Y FLORA

Drougal: Perros salvajes de pelaje oscuro que merodean por el pantano. No llegan a aventurarse en Braz-Parz, pero suelen perseguir o emboscar a los viajeros entre los juncos o los pocos y dispersos árboles. Quizás lo más extraño de ellos es el hecho de que posean pies palmeados. Es probable que su extraño comportamiento esté relacionado con los restos de feromonas que aún deben quedar en el Yeun Elez.

LA LEYENDA

Pocos años después de que los britones derrotasen a los feromantes en las Montañas Negras, nació un ser amorfo que no podía ser asesinado. Pero los lugareños no podían dejar cabo suelto y la criatura se ahogó en el Yeun. Pero unos años más tarde, cuando ya era una niña, volvió. Trataron de ahorcarla, y después de varios días seguía retorciéndose con la soga al cuello. Cuando intentaron decapitarla, el verdugo se detuvo en el último segundo, para segundos después suicidarse. Tras esto, el ser desapareció de nuevo en el Yeun. Fuera lo que fuera, esta criatura tenía demasiados rasgos en común con los aberrantes.

Se instaló en Braz-Parz y empezaron a aparecer rumores sobre una extraña presencia en la capilla abandonada Un viajero relató que, cuando pensaba que moriría en el Yeun, ahogado en las aguas o devorado por los drougals, perdió el conocimiento y despertó en la capilla, sano y salvo. Otro cuenta que, mientras temblaba de frío durante una larga cacería, cerró los ojos un instante y una figura envuelta en una túnica blanca había dejado a su lado suficiente leña seca como para encender un fuego y sobrevivir a la noche. Casi nadie relacionó a esta figura con aquella criatura que escapó años atrás. Y así el ser de Braz-Parz se convirtió en una leyenda, un espíritu guardián de los viajeros. Comenzaron a aparecer ofrendas, A veces se dejaban ofrendas, alimentos o armas al pie del monte o en la puerta capilla. Cuando la historia llegó a oídos de los anabaptistas, enviaron un Emisario para investigar. Éste llegó a la capilla y fue incapaz de encontrar indicio de esta figura, pero decidió quedarse de todas formas, asumiendo el papel del guardián del lugar y encargado de las ofrendas de las gentes y del bienestar los viajeros perdidos.

LA VERDAD OCULTA

Si bien la leyenda es cierta en su mayoría, el final oculta mucho más. En realidad, el primer guardián sí que encontró algo: el cadáver de una criatura humanoide alargada, con la piel blanca como la leche y ocho ojos negros en el rostro. Éste debía de ser el ser bondadoso del que hablaban las leyendas, a pesar de su horrendo aspecto. ¿Qué podría ser? ¿Un híbrido entre un aberrante y un humano quizás? Fuera como fuera, mientras se estaba preparando para darle santa sepultura, la criatura abrió todos sus ojos.

Sus palabras aparecieron directamente en su cabeza: decía ser la hija de un aberrante, el siguiente paso en la evolución de la especie. En otras palabras, una bastarda. Se veía a sí misma como una ninfa: una larva que salía de su capullo inmaduro demasiado pronto. Cada vez que moría, volvía a la vida.

Desde entonces, cada guardián de Braz-Parz ha estado vigilando a la criatura. Duerme en un arcón, envuelta en un sudario blanco y solo despierta una vez cada diez años. El vigilante cuida de ella, la alimenta, la escucha y toma nota de lo que susurra en sueños. Éstas son las notas que los cuervos envían a Rennes y Missel, donde se copian y se almacenan en un archivo a buen recaudo.

¿Es esta criatura una simiente del Demiurgo o un ser enviado del Reino Celestial? ¿Un arma contra el mal o una serpiente destilando su veneno? Las opiniones están divididas entre los anabaptistas que saben de su existencia. Pero en Braz-Parz, el guardián sigue velando por el lugar.

NO TENGO NI LA MÁS REMOTA IDEA.
PARA NOSOTROS
TODOS LOS HUMANOS
PARECEN NACIDOS DE LA MISMA CAMADA.

[ANNOETH, GANANDO LA GUERRA]

PERSONAJES

EMISARIO EUCLIDES

ARQUETIPO: Borca, el Mentor, anabaptista, rango 4: emisario

Euclides es el líder de Missel. Este antiguo orgiástico de Borca cuenta con un cuerpo musculoso a pesar de estar ya entrado en años. Su calva cabeza se compensa por una tupida barba, trenzada y adornada con cuentas de plata que utiliza para rezar. Bajo ella, una sencilla cruz rota de metal cuelga de una fina cadena. Su levita es sencilla y pulcra, y siempre lleva un gran bidenhänder con una cruz rota como guarda, a pesar de que ya no posee la fuerza necesaria para empuñarla. Euclides es un hombre carismático que inspira confianza y respeto a todos.

RAVI MARTINUS

ARQUETIPO: Franka, el Mártir, anabaptista, rango 2: orgiástico

Martinus es el hijo de Euclides. Su madre murió al dar a luz y por ello siempre se ha culpado por su muerte. Constantemente está esforzándose para lograr el reconocimiento de su padre. A pesar de sus muchos esfuerzos, su cuerpo es el de un asceta y no está hecho para esfuerzos físicos prolongados, pues le dejan pálido y enfermo. Su cabello de color rubio trigo es recio y rebelde, indomable sin importar que lo unja en aceite o trate de trenzarlo. Afectado por el acuciantes demandas de las gentes del Buitre, ha permanecido en cama desde su regreso a Missel.

OFICIAL CAROSSE

ARQUETIPO: Polen, el Viajero, bioquinético, variante: migrante

Bioquinético migrante que, fascinado por la tecnología, decidió unirse a las filas del Buitre. Ha conseguido adaptarse tan bien a la sociedad en la que vive que incluso tiene hombres que le sirven y que le proveen de tecnología; a cambio, sirve a los intereses del Buitre con diligencia. Se ha adaptado, como siempre ha hecho. A la cabeza de un grupo de bandidos, tomó Fougères para los britones. Desde entonces, ha estado establecido allí y se encarga de que la gente a su cargo siga cosechando victorias.

Carosse parece sacado de la época medieval, pues porta una armadura completa de placas y una gran claymore adornada con grabados de dos caballos celtas entrelazados. La "armadura", por supuesto, está formada de sus propias placas quitinosas, que han adoptado la forma de una armadura real. La espada, sin embargo, es auténtica. Para la Resistance, es solo un bandido más, aunque particularmente salvaje. Y no sin razón pues, al pelear, solo deja cadáveres masacrados con caras retorcidas a su paso.

INICIATIVA: 8D/6 Puntos de Ego
ESPECIALIDAD: Exoesqueleto completo, CUE+Fuerza 10D, Fuerza del enjambre 4
FENÓMENOS: El señor de la primera plaga, Eclosión, Picadura de araña, Pelillos urticantes, Renovación, Absorción.
ATAQUE: Claymore céltica, 8D, distancia 2m, daño 14, Desequilibrada (3DT); Guantelete quitinoso con clavos, 8D, distancia 1m, daño 1D+4, Perforante (1)
DEFENSA: Pasiva 3; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 8D; Activa a distancia (esquivar) Movilidad 5D; Mental 6D (sin efecto en la fase Primordial)
MOVIMIENTO: 12D
PROTECCIÓN: Exoesqueleto completo con protrusiones óseas puntiagudas, protección 6
CONDICIÓN: Infestación de esporas 13/16, heridas superficiales 28, trauma 14

SILIFISI

ARQUETIPO: Franka, el Hereje, apocalíptico, rango 2: buitre

Uno de los secuaces de Carosse, que formaba parte del grupo que tomó Fougères. Gravemente herido durante el asalto, fue dado por muerto. Se arrastró hasta el Puente de Ourson con esperanza de encontrar alguna forma de curarse. Lo consiguió, pero perdió toda confianza en el Oficial Carosse. Vive lleno de ira y ansias de venganza, ayudará a los jugadores lo mejor que pueda. Lleva una máscara de cuervo y un traje de cuero cubierto de plumas y conchas, con una calavera pintada en la espalda. Si los jugadores le permiten vivir y le dejan ir, se irá a vivir a Missel, se unirá a los anabaptistas y pasará el resto de sus días como el más ferviente asceta.

ARZHELA ARBRAS

ARQUETIPO: Franka (Britón), el Conquistador, clan: Dolorenses, rango 5: consejera

Heroína de la Resistance de Dolor, y miembro fundamental de su Consejo. Su largo y cabello castaño trenzado está adornado con los fragmentos de la columna vertebral de un feromante al que mató en combate singular. Su abrigo blanco lleva un blasón en cada hombro: el lirio de Franka a la izquierda y el armiño de Britón a la derecha. También lleva una versión blanca del armiño en las botas. Su armamento está compuesto por un hacha colgada al cinto y dos mosquetes modificados a su espalda. Es una luchadora feroz y obstinada que cree que la protección de Dolor es su deber personal.

KOALA

ARQUETIPO: Franka (Britón), el Creador, clanes: Dolorenses, rango 4: ornitoptista

Esta britona miembro de la Resistance en Dolor adora la tecnología y la mecánica. Solía juguetear con los ornitópteros que su padre reparaba, hasta que ella misma empezó a repararlos cuando su padre murió en la Batalla del Desarraigo. Su pelo está cubierto de canas a pesar de tener solo veinte años. De constitución menuda, tiene una cara aniñada en la que destacan un par de ojos siempre curiosos. En su interior, sueña con algún día volar con una de las máquinas que ella repara, pero no se cree físicamente capaz de tal hazaña.

HAROLD HEURTEBISE

ARQUETIPO: Franka (Britón), el Viajero, chatarrero, rango 3: zorro

Este chatarrero es fácilmente reconocible por una ballesta que dispara arpones, además de su lacia melena y sus siniestros ojos. Pasa la mayor parte de su tiempo viajando entre Missel y el Puente de Ourson. Recorre las ruinas en busca de objetos que vender en la Taberna del Bribón. Siempre suele guardar algunas piezas para Koala, a la que trata de cortejar de forma tan discreta como puede.

TIZIANO

ARQUETIPO: Purgare, el Protector, anabaptista, rango 2: orgiástico

Proveniente de Purgare, donde ocupó el cargo de verdugo de la Casa Forza, Tiziano encontró paz y redención entre las filas de los anabaptistas. Es un hombre gigante con las manos de un asesino pero también con una sonrisa llena de seguridad, su nariz no oculta las muchas veces que ha sido rota y su cabeza afeitada es una maraña de cicatrices.

Maneja una pesada alabarda con suma habilidad y entrena a otros piqueros para poder defenderse de cualquier peligro que surja a las puertas de Missel, ya sea en tierra o en el mar. Algunos lo han apodado el Guardián de las Orillas o el Amo de la Puerta.

MADAME DRAGONA

ARQUETIPO: Hibrispania, el Mediador, apocalíptica, rango 2: pájaro carpintero

La piel ambarina de Madame Dragona, una apocalíptica procedente de Hibrispania, está cubierta de un enorme tatuaje que dibuja una salvaje orgía desde el talón hasta el cuello, pasando por sus caderas y sus pechos. A pesar de su apariencia dantesca y su sugerente comportamiento, la Madam es manipuladora, inteligente y despiadada. Es la persona más rica de Missel e incluso cuenta con algunos seguidores entre los ascetas de la Abadía; hombres y mujeres que disfrutan tanto del placer de su lengua como de los azotes de su látigo.

SINOUÉ

ARQUETIPO: Franka (Britón), el Aventurero, apocalíptica, rango 2: urraca

Hija de la Dragona, vende sus talentos en el Palacio del Dragón para financiar sus viajes a Saint-Amlo. Tiene esperanzas de, algún día, abrir su propio establecimiento o hacerse cargo del de su madre. Su pelo rojo, sus caderas anchas y sus maneras pícaras despiertan unos impulsos que no duda en utilizar a su favor. Sin embargo, en ocasiones su malicia tiende a poner de los nervios a algunos clientes, que preferirían que tuviera un poco más de discreción.

CHAZ USBEK

ARQUETIPO: Balján, el Creador, jehammedano, rango 1: ismaelita

Este armero jehammedano dejó Balján con su familia hace una década para probar suerte en Justiciano. Por desgracia, un juez corrupto lo incriminó por un asesinato cometido con una de sus armas. Para mayor desgracia, durante la huida su esposa murió a manos de un grupo de clanes. Finalmente encontró un refugio seguro para su hija y para él mismo en Missel, donde conoció y desposó a Enora, su segunda mujer y miembro de la Resistance, con la que tuvo una segunda hija. Su pequeña familia es muy apreciada en Missel, a pesar de la desconfianza de los anabaptistas hacia su colectivo.

CORRIENTISTA OGMA

ARQUETIPO: Borca, el Visionario, cronista, rango 4: corrientista

Venido del mismo Justiciano, el cuerpo de Ogma está embutido en un ajustado un traje de antracita. Dos brillantes discos blancos brillan en su casco, y varios puertos USB instalados en la nuca le permiten recoger en tiempo real las lecturas que recoge en todo momento, gracias a sensores situados por todo el traje, y cuyos datos aparecen ante sus ojos en forma de realidad aumentada. Ogma es un hombre discreto y fiel a los intereses de su colectivo que siente una curiosidad insaciable por las costumbres y actividades de los chatarreros. Ha tomado bajo su ala a una joven local; Solace, una chica con talento innato para la tecnología.

SOLACE

ARQUETIPO: Franka (Britón), el Discípulo, cronista, rango 1: bit

Joven britona fascinada por todo lo tecnológico, se ha unido recientemente al capítulo cronista de Missel. Sirve con devoción al corrientista Ogma, con la esperanza de convertirse algún día en una verdadera cronista.

NECROQUINÉTICOS

FORTALECIMIENTO

El necroquinético está en constante movimiento, yendo de un sitio a otro en busca de los mejores especímenes que incorporar a su hueste de reanimados. Es una criatura libre e instintiva, con unos sentidos sumamente desarrollados y, quizás, sentidos que los humanos no poseen.

REGLAS: Las habilidades de INS de un necroquinético tienen un valor básico de 8D y cada punto de sobrecarga añade otro + 1D. El Fortalecimiento dura 1 hora por cada punto de sobrecarga.

ATRIBUTO DOMINANTE: Instinto

PRIMORDIAL

Más rumor que hecho, más leyenda que realidad, casi no hay información sobre este supuesto tipo de aberrante. A diferencia de las otras criaturas de la sepsis, los necroquinéticos no están ligados a un chakra en particular. O tal vez sí, y quizás sean sus instintos lo que los lleva a vagar. Son seres solitarios, al igual que el resto de aberrantes, aunque los necroquinéticos no suelen viajar solos por mucho tiempo. Sus siniestras habilidades resultan mucho más repulsivas que las de su congéneres, pues apelan a un miedo arraigado en todas las personas, al terror compartido por toda la humanidad; son capaces de reanimar los cadáveres que encuentran a su paso. Animales, seres humanos e incluso, según un anciano lunático del norte de Polen, los cuerpos de otros aberrantes.

CONCENTRACIÓN

Esta categoría de aberrantes recuerda a una figura común entre las leyendas más oscuras de los clanes: el nigromante, aquel que controla las huestes de muertos. Cubren sus rostros con máscaras de acero que forjan ellos mismos, lo que parece indicar un alto nivel de inteligencia. Sin embargo, los necroquinéticos parecen tener una psicología demasiado ajena, demasiado alejada del pensamiento de los humanos para poder interpretar de manera adecuada su comportamiento. Queda patente que son maestros en el arte de manipular cadáveres. La cuestión es: si tienen tal conocimiento sobre los secretos de la muerte, ¿podrían tener también algún tipo de saber sobre la vida? Los spitalianos y los anabaptistas estarían sin duda interesados en aprender los secretos de estas criaturas.

SIMBIOSIS

Los cadáveres, como cabría esperar. Un necroquinético puede localizar un cadáver a más de cien metros de distancia, e incluso más si la concentración de cadáveres en la zona es alta. Se ven particularmente atraídos por los cadáveres más recientes. Solo aquellos infectados y alzados por su simiente son dignos de compartirla con él.

VAGABUNDOS

Los necroquinéticos son capaces de reanimar los cuerpos que tocan con sus tres largos dedos, a través de los cuales inyectan esporas parasitarias necrófagas. Más allá de sus propias capacidades, las horribles criaturas resucitadas son sorprendentemente resistentes. Pueden ser heridos por un disparo o por la hoja de una espada sin que les resulte una molestia, pues los parásitos dentro suyo hacen desarrollarse densas placas óseas como si fueran una armadura. Parecen tener una habilidad fuera de lo común para adaptarse constantemente a los peligros de su entorno perfectos, volviéndose más eficaces cuanto más tiempo llevan allí. Cuanto más tiempo lleva revivido un vagabundo, más poderoso es. La mejor estrategia es un ataque relámpago, descuartizarlos antes de que puedan regenerarse o aprender cómo defenderse del reciente ataque

FENÓMENOS CONOCIDOS

EL SEÑOR DE LA PLAGA SIN VIDA

NIVEL DEL FENÓMENO: 1

Un círculo de muerte rodea al necroquinético, matando insectos, plantas y microorganismos, dejando un rastro de muerte a su paso.

REGLAS: Toda forma de vida que se encuentre a menos de 1 metro morirá. El efecto solo afecta a organismos de un tamaño menor a 10 centímetros.

VAGABUNDO RECIENTE

NIVEL DEL FENÓMENO: 4

El cuerpo resucitado todavía guarda bastante semejanza con el cadáver que era hasta que se alzó de nuevo. Sin embargo, alguien que se encuentre cerca puede notar signos de que, a pesar de que se mueva y camine ,es una criatura muerta (el olor, la piel pálida, la piel tensa, etc).

REGLAS: Mirar los ojos vidriosos de un vagabundo conlleva una tirada de PSI+Fe/Voluntad (dif 4) para no perder 1 punto de Ego inmediatamente. En este punto, los movimientos del vagabundo son lentos y torpes; -2D a todas las habilidades.

VAGABUNDO VETERANO

NIVEL DEL FENÓMENO: 7

El vagabundo ha sobrevivido a varios enfrentamientos. Ha comenzado a mutar y adaptarse, lo que le proporciona ciertas ventajas que nunca podría haber tenido en vida. y por lo tanto tiene ventajas sobre su versión "viva". Las placas óseas son visibles bajo la tensa piel, y sus reflejos son igual o incluso mejores que antes de morir.

REGLAS: No recibe penalización a las habilidades, gana +2 a la protección y obtiene como arma Garras óseas (CUE+Pelea+1D, distancia 1m, daño 4+Fuerza/2).

VAGABUNDO PRIMIGENIO

NIVEL DEL FENÓMENO: 10

Con el paso del tiempo, el vagabundo ha alcanzado su punto más álgido. El fortalecimiento muscular, nervioso y óseo no es del todo compatible con la rigidez de la piel, que ahora está agrietada por todos lados o cuelga hecha jirones. Las sucesivas mutaciones hacen irreconocible a la criatura original, que ahora es una enorme abominación de placas óseas, carne putrefacta y órganos momificados. Su estatura no debe llamar a engaño, esta pesadilla andante que hará todo lo posible para evitar un combate cuerpo a cuerpo con sus oponentes. +2D a todas las habilidades, obtiene como arma Garras óseas reforzadas (CUE+Pelea+1D, distancia 1m, daño 6+Fuerza/2) y Dardos óseos (AGI+Proyectiles, distancia 5/40m, daño 10, Perforante (2)).

PERFIL: SILENTE

INICIATIVA: 7D/9 Puntos Ego | INFESTACIÓN DE ESPORAS: máx. 22, actual 15

ESPECIALIDAD: Fuerza de la plaga 12, CUE+Cuerpo a cuerpo 8D, CAR+Liderazgo 14D (control de sus vagabundos), PSI+Voluntad 12D. Aura de descomposición: las esporas que exhala hacen que cualquier criatura en un radio de 5 metros pierde recibe 3 puntos de daño por turno salvo que su protección tenga la cualidad Hermética.

ATAQUE: Bastón necrótico, 8D, distancia 1m, daño 5+Necrosis (ver abajo).

DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (bloquear), Armas cuerpo a cuerpo 8D; Activa a distancia (impasible), Mental 12D (Sin efecto en la fase primordial)

MOVIMIENTO: 5D

PROTECCIÓN: Máscara de acero forjada y complemento varios, protección 2

CONDICIÓN: 20 (Trauma: 10)

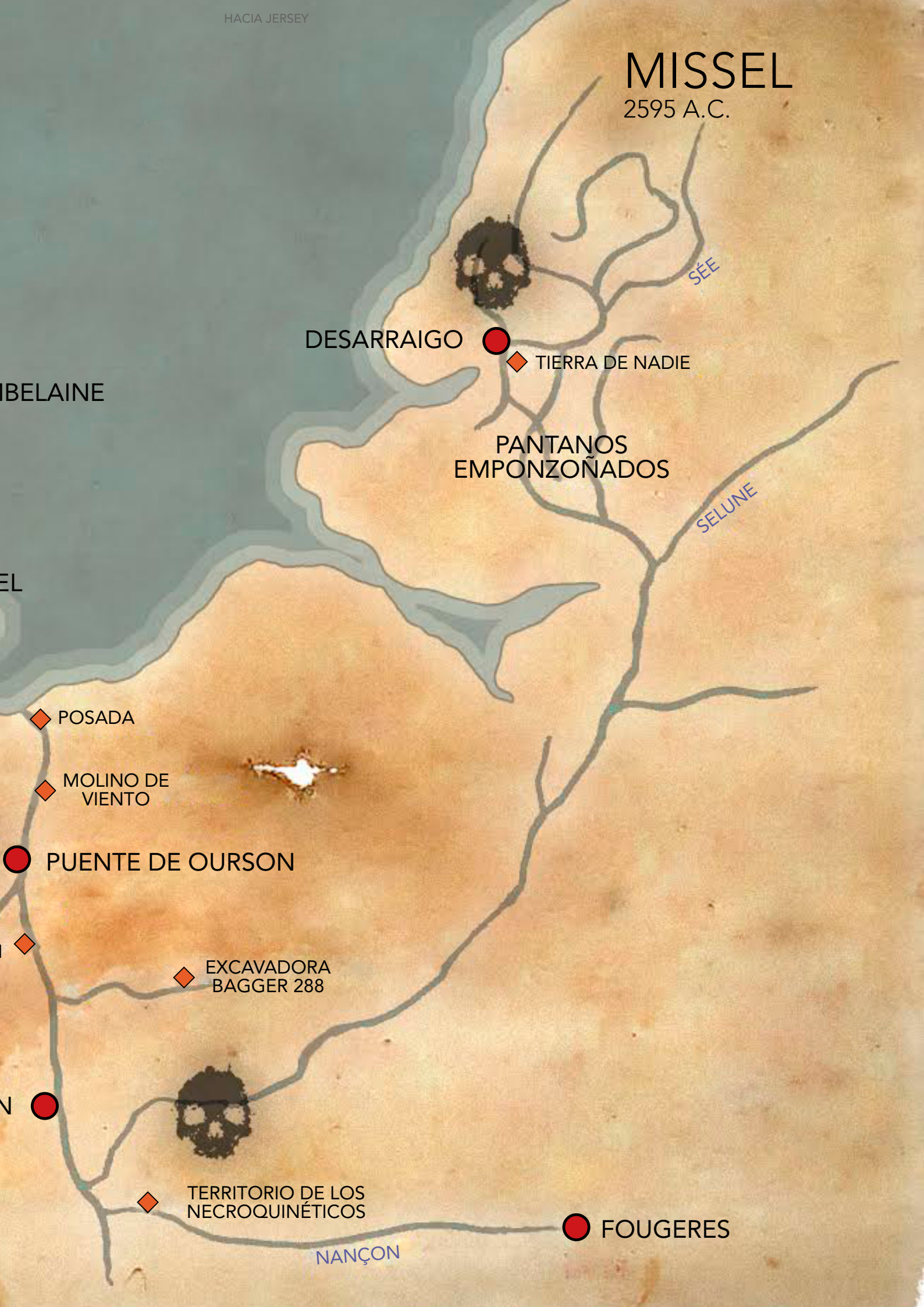
EQUIPO: Por lo general, nada. Los vagabundos pueden seguir portando lo que fuera que llevasen en el momento de su muerte.

ALIADOS: Jauría de vagabundos, normalmente un vagabundo primigenio, dos vagabundos veteranos y seis vagabundos recientes. Las especies de reanimados varían en cada caso.

NECROSIS

Los seres vivos que reciben el ataque de un bastón de necrosis quedan contaminados por una toxina que corroe lentamente la carne y la mente de la víctima. Cada día que transcurra pasadas las primeras 24 horas tras el contacto requiere una tirada de CUE+Resistencia (dif. 2) para no perder 1 punto de Ego y 3 puntos de daño permanente. Tras dos tiradas exitosas, el cuerpo ha eliminado naturalmente la toxina. En caso de que una de las tiradas falle, la toxina permanece en el cuerpo para siempre. Los rumores dicen que en Balján vive una bruja anciana que elabora un ungüento que elimina todo mal causado por la toxina.


N
W
O
S
CALE
SAINT-AMLO
TOM
MISSE
DOLOR
ESTACIÓN DE
PURIFICACIÓN
VILLA
PUNTO DE INTERÉS
CURSO DEL RÍO
5 km
ANTRAIN
MONASTERIO
DE GAHARD
HACIA RENNES


HACIA JERSEY
MISSEL
2595 A.C.
SÉE
DESARRAIGO
TIERRA DE NADIE
IBELAINE
PANTANOS
EMPONZOÑADOS
SELUNE
EL
POSADA
MOLINO DE
VIENTO
PUENTE DE OURSON
EXCAVADORA
BAGGER 288
N
TERRITORIO DE LOS
NECROQUINÉTICOS
FOUGERES
NANÇON

CÁRCASO

Cárcaso, antiguamente conocida como Carcasonne, es hoy en día una de las bases que proporcionan apoyo logístico y financiero a la Reconquista. A la cabeza está el Sínodo, doce Sabias que veneran a una Pregnóstica Mnemónida: La Dama de Cárcaso.

Para cuando ocurrió el Escatón, Carcassonne ya había sido asolada por el VIH-E. Las enormes hogueras dejaron tras de sí montones de cenizas y huesos en las plazas principales de la ciudad. Miles de cadáveres fueron momificados dentro de las casas. La "gran enfermedad" ya había cosechado su alma; los escombros del meteorito solo golpearon una ciudad muerta. Uno de los fragmentos destruyó la muralla oeste en su recorrido hasta acabar en el río Aude. Varios años después, se desarrollaron campos de esporas al oeste, en las ruinas de la parte más moderna de la ciudad, dejando a salvo el casco antiguo.

Durante los siguientes siglos, la naturaleza reclamó su lugar. El lugar tenía fama de estar maldito: se habían avistado feromantes, sin duda por la cercanía de campos de esporas surgidos del fragmento de meteorito que yace en el río Aude. La densa vegetación echó raíces y transformó la ciudad en un bosque y las orillas del Aude en manglares. Carcassonne cayó en el olvido. Los neolibios catalogaron la zona como inhabitable y perdieron todo interés en ella.

Hace veinte años, tras un brutal asalto de los neolibios en el sur de Hibrispania, una tropa de guerrilleros Corredores cruzó los pirineos perseguidos por una partida de africanos. Guiados por la Dama de Cárcaso, tres sabias y un jefe guerrillero conocido como Iker, lograron escapar de sus perseguidores perdiéndolos en el laberinto de ruinas de Carcassonne, antes de cruzar el Aude y encontrar la ciudad donde terminaron por establecerse. Los guerrilleros limpiaron metódicamente el interior y emprendieron la reconstrucción de la muralla destruida. Así, el casco antiguo de la difunta Carcassonne se convirtió en Cárcaso, un enclave hibrispano en pleno Franka.

Comenzaron a usar el Camino de la Resistencia para comerciar con las gentes del lugar. Los neolibios tuvieron noticia de sus actividades y trataron, en vano, de sitiar el asentamiento. Las repetidas escaramuzas de los africanos fracasaron debido a que el terreno era muy favorable para las tácticas de guerrilla. En definitiva y sin lugar a duda, los guerrilleros controlan su territorio. Cárcaso se ha convertido así en una ciudad oculta cuyo comercio e inteligencia nutren a la Reconquista desde el otro lado de los Pirineos. Una mezcla de guerrilleros y autóctonos han formado un nuevo clan que apenas abre sus puertas al resto de colectivos: los Cárcasos.

LA DAMA DE CÁRCASO Y FLORANA

Hace unos cuarenta años, en Salàs de Pallars, Hibrispania, nacieron dos gemelos: uno blanco, Florana, y otro negro, Iker. Su madre vino de la región cercana al cráter Mirar.

Florana recuerda cada momento que pasó en el útero. Las llamadas del tiempo, el laberinto infinito de posibilidades y las miles de lágrimas que se derramarían en su nombre. Recuerda los futuros en los que Iker es como ella. También aquellos en los que Iker se eleva como un rey por encima de todos los flujos temporales, y cómo en cada uno de ellos termina por morir solo, presa de un sufrimiento atroz, habiendo perdido toda identidad; siendo poco más que un juguete de fuerzas demasiado grandes para ser comprendidas. Así que ella acaparó todas las esporas. Hizo de su cuerpo una barrera, aceptó la carga de proteger a Iker y se convirtió en la Mnemónida que él debería haber sido. A pesar de no haber nacido aún, sacrificó su vida por él. A medida que fue creciendo, la naturaleza de Florana se ganó la desconfianza y el respeto religioso de las gentes de Salás. Sus padres se unieron a los Corredores: Iker sería un soldado de primera categoría y Florana los guiaría a todos en batalla. Se convirtió en la Dama de Cárcaso.

En el campo de batalla, Iker era la sombra de Florana. Se negó a acatar las prohibiciones de las Sabias; una y otra vez bajó al lago donde su hermana se convirtió en su pitonisa personal. Por desgracia, los neolibios no tardaron en conseguir información que confirmaba la presencia de una Mnemónida en Salás. Fue cosa del destino, inevitable. Florana sacrificó el pueblo y la mayoría de sus habitantes a merced de los Azotadores para emprender el viaje a Cárcaso. El paso por los Pirineos fue difícil, pero Florana hizo un pacto con un grupo local de la Resistance: información sobre su futuro, sobre conflictos que parecían de vital relevancia y que, en realidad, solo llevaron a victorias insignificantes. El sacrificio de unos cuantos feromantes y sus drones no le molestó, pues estaba escrito que así debía ser. Sabía que debía fundar el enclave hibrispano en Cárcaso. Iker, tres Sabias y un puñado de Corredores huyeron con ella hacia el norte, rumbo a Franka.

INTRAMUROS

CASTILLO DE CÁRCASO

El castillo de Cárcaso ha permanecido en buenas condiciones a pesar del paso de los siglos. Siéntete libre de buscar inspiración en imágenes varias. Puede ser interesante añadir muros y defensas más recientes, pero también pequeños altares improvisados sobre los que la población local deja ofrendas.

SEDE DEL SÍNODO

Actualmente está habitado por las doce sabias y sus Pretores. Administran la justicia, reciben a los Mercucios o anuncian profecías a la población. Una vez al año, durante el solsticio de verano, reciben a las chicas enviadas por los Cárcasos: una de cada cien debe quedarse para recibir la bendición de la Dama de Cárcaso y convertirse en una nueva Sabia.

Si Cárcaso fuese tomado, el castillo sería fácilmente defendible con una pequeña guarnición. Además, también es posible una huida a través de los túneles y cuevas del río Aude.

LAS GRUTAS DEL AUDE

La caída del meteorito abrió grietas en el subsuelo de Cárcaso. Las criptas del castillo se comunican con cuevas bañadas por el Aude. En esta red subterránea se esconde la Mnemónida conocida como la Dama del Cárcaso. Trilobites, medusas, anémonas y enormes caracoles marinos han invadido el Aude y sus lagos subterráneos. Incluso las fuentes y pilas de agua albergan pequeños moluscos de formas extrañas. Algunas cuevas son aprovechadas como huertos por los Corredores y las Sabias.

Las cuevas más occidentales tienen sus paredes tapizadas por el micelio que se extiende alrededor del meteorito. Sin embargo, solo es visible la fosa excavada por la caída; la roca permanece oculta bajo las aguas.

EL GRAN POZO Y LA CAVERNA DE LA DAMA

El Gran Pozo se encuentra en una plaza cerca del castillo. En caso de necesidad se utiliza para abastecer a las gentes de la ciudad, pero sobre todo es el lugar de meditación y rezo para quienes adoran a la Dama de Cárcaso. Cerca del mismo se erige una gran estatua de tres metros que representa a la Dama, llave en mano, abriendo las puertas de la ciudad.

Justo debajo del pozo se encuentra la Dama de Cárcaso. El meteorito causó varios derrumbes y grietas abiertas entre las cuevas del Aude y el fondo del pozo. Las Sabias esculpieron sus paredes, creando una capilla parcialmente sumergida e iluminada por la luz que se filtraba, junto a un sistema de espejos minuciosamente colocados. Las aguas de color turquesa reflejan los complejos patrones que representan el símbolo del chakra terrestre de la Pregnóstica. Es allí por donde donde la Dama deambula, con los tentáculos y los bisos desplegados en el agua, perdidos en el laberinto del tiempo.

STUTTERING, COLD AND DAMP
STEAL THE WARM WIND TIRED FRIEND
TIMES ARE GONE FOR HONEST MEN
AND SOMETIMES FAR TOO LONG FOR SNAKES
IN MY SHOES, A WALKING SLEEP
AND MY YOUTH I PRAY TO K E E P
HEAVEN SENT HELL AWAY
NO ONE SINGS LIKE YOU ANYMORE

[BLACK HOLE SUN]

EL CORAZÓN DE LA CIUDAD

CARRONES

Estos bloques de edificios unidos dejan en su interior un amplio patio y forman el corazón de la ciudad. Pinturas que datan de mucho antes del Escatón todavía adornan algunos de los techos. Las casas son frescas y tienen acceso a agua potable gracias a un intrincado sistema de tuberías que las conecta con el Aude. Cada carrón tiene su propia comunidad. Los habitantes se ayudan, discuten y comercian entre ellos. Durante el festival de las Sabias, cada uno envía a su campeón a desfilar por las calles en una carroza decorada por sus habitantes, antes de reunirse con los demás y luchar en la arena.

SCRIPTORIUM DE GUILLERMO DOS SANTOS

Enclavado en mitad de un carrón en pleno centro de la ciudad, el establecimiento llama la atención con una fachada de colores caprichosos. Las criaturas deformadas esculpidas en las vigas conviven con los vetustos tratados allí almacenados. Guillermo Dos Santos es el maestro bibliotecario del lugar y paga con generosidad por cualquier obra de antes del Escatón que llame su atención. Su colección de libros contiene ciertos secretos que permiten a Cárcaso mantenerse de forma autónoma: economía, medicina, cocina, construcción, además de una serie de manuales prácticos de un amplio abanico de temas que abarcan desde agricultura a mecánica y a arquitectura. La Resistance parece ser el principal mecenas de esta biblioteca y Guillermo tiene fuertes lazos con sus miembros. Esto puede llegar a causarle problemas al atraer la iras de las Sabias, pues desconfían de quienes luchan contra los feromantes. Sea como sea, utiliza sus tomos para transmitir la información que sus clientes necesitan: Matadores, Corredores e incluso, a veces, Hellvéticos, recurren a sus servicios. De momento sus acciones no parecen perjudicar a la Dama de Cárcaso pero las sabias tienen los ojos bien abiertos. Todos los ojos.

ALBERGUE DE LOS PIRINEOS

El Albergue es la posada que regenta Somia, una Corredora local. El establecimiento está dedicado a los viajeros, especialmente Corredores y Mercucios, a los que se les da la bienvenida con una cerveza fría, buena comida y un baño caliente. El edificio consta de un dormitorio espacioso y seis habitaciones individuales, que también ofrecen descanso y cuidados a los heridos. Somia cuenta con la ayuda de Tulmo, un niño de 12 años que admira a los Corredores y espera convertirse en uno algún día. De momento, el chiquillo está dedicado a aprender primeros auxilios y cirugía básica gracias a Sagace, el spitaliano de Cárcaso.

FESTIVAL DE LOS SABIALES

"Recuerdo el carnaval de la primera noche.... ¿dices que ya estamos en ella?" Viejo Polo, Pilar del carrón del Guivre Enroscado.

Los Sabiales tienen lugar en el solsticio de verano: las festividades ocupan todo Cárcaso durante tres días. La arena de combate está constantemente a rebosar, y se hacen ofrendas a las Sabias y a la Dama de Cárcaso. Llegada la segunda noche, las niñas son enviadas al castillo, donde son ungidas con aceites antes de bañarse en un recipiente lleno de agua y bivalvos. Si las criaturas del Elemental reaccionan de forma especial ante alguna de ellas, ésta será guiada hacia la Dama, que la transformará en una Sabia: su alma de anciana será traída de vuelta del futuro e implantada en la mente de una niña pequeña. Habrá adquirido el conocimiento y los recuerdos de toda de una vida.

CALLE ADELAIDA

Fenómenos extraños tienen lugar en la calle Adelaida (antes llamada calle Adelaida de Toulouse): en ocasiones, alguien entra y no vuelve a salir. Otros ven el aire brillar de forma preocupante a su paso por el lugar. También se dice que un horrible olor a carne quemada viene del lugar, y que se oyen gritos vagamente humanos en mitad de la noche.

Este lugar, de hecho, fue testigo del momento de la epidemia de VIH-E y las atrocidades que allí se cometieron. Aquellos que quedaron atrapados y fueron incapaces de regresar, los enfermos que murieron o fueron arrojados vivos a las llamas, las personas aparentemente sanas que fueron puestas en cuarentena y olvidadas en las cárceles. Barrios enteros cayeron en manos de saqueadores que en el futuro se convertirían en bandadas apocalípticos, por el momento se divirtieron matando a los habitantes del infierno que entonces era Carcassone.

ASTILLERO DEL METEORO Y PUERTO DEL AUDE

En su caída, el meteorito destruyó las murallas alrededor de la Puerta del Aude, dejando una enorme fosa y un cráter en el río. Hoy en día esta zona es una gran marisma que se extiende desde el oeste de Cárcaso hasta las riberas occidentales del Aude. La navegación resulta difícil pero lo ofrece una eficaz protección contra las intrusiones.

El astillero del meteoro es una zona de reconstrucción de las murallas que descansan entre el manglar. Se trata de una tarea titánica que consume bastantes de los recursos de los Cárcasos. Las paredes están hechas de ladrillos y cascotes, pero también de metal o cemento. La estética tiene poca importancia: todo lo que se pueda mantener unido y sólido es susceptible de ser utilizado.

El puerto del Aude se encuentra bajo las obras, al borde del pantano. Consta de algunos pontones flotantes y un puñado de cabañas donde se alojan y desde donde parten Mercucios, comerciantes y algunos habitantes de la región. Es también una de las dos principales vías de entrada a la ciudad.

BASÍLICA DE NAZIR Y BARRIO JEHAMMEDANO

La antigua Basílica de San Nazario ha terminado convertida en un templo jehammedano conocido como la Basílica de Nazir. Cuenta la leyenda que Nazir fue un pastor que, llevando a su ganado a pastar a través de los peligrosos bosques, escuchó una voz divina que le guió a una ciudad perdida en la que levantó un templo con sus propias manos. Fue gracias a esta leyenda que los primeros jehammedanos de Cárcaso descubrieron la basílica abandonada. Tomaron posesión del edificio, lo restauraron y fueron estableciéndose al este del mismo. Son una comunidad próspera y tranquila, e incluye los carrones del sur de la ciudad, el carrón del Pequeño Pozo y el carrón de la Basílica. Cada año, los jehammedanos ofrecen portentosos luchadores para la arena.

ARENA

El antiguo teatro, situado entre las murallas del suroeste y la Basílica, se ha convertido en una arena donde gladiadores, Matadores, animales y prisioneros compiten entre sí. La zona de combate es bastante pequeña y no permite los vistosos enfrentamientos a los que Matadores y Corredores de Hibrispania están acostumbrados, pero el uso de la pared de las murallas añade algunas acrobacias especialmente impresionantes. Algunos no dudan en luchar directamente en la pared, suspendidos por cuerdas mientras esquivan la espadas y se deslizan entre los escombros. Tal es la popularidad que a menudo se organizan combates solo permiten este tipo de lucha. Estos gladiadores de acantilados se llaman Cuerdos y entrenan tanto en las murallas de Cárcaso como en las fachadas de los carrones. Sin duda, son enemigos formidables.

LAS MURALLAS

A excepción de la parte occidental, las murallas han logrado mantenerse en pie. La doble pared se extiende como barrera entre la ciudad y las marismas. Más allá, el bosque crece en las ruinas más allá de las aguas. Mercucios y Corredores utilizan la doble muralla para capturar y adiestrar gendos y otras criaturas autóctonas. La manada se libera entre los dos muros por la noche: los especímenes más débiles, llegado el alba, han sido descuartizados por los más fuertes, que se seleccionan. Los amos entrenan a sus bestias para el combate y permanecen alerta incluso después de varios años de compañía; uno nunca debe fiarse de un depredador, por muy domesticado que pueda parecer.

Los Gendarmes patrullan las murallas, con los ojos puestos en los alrededores y armados con arcos, ballestas y jabalinas. Algunos afortunados poseen armas de fuego pero las municiones para las mismas son bastante escasas. Cada cual tiene que buscar la forma de añadir balas al cargador, lo que significa que hay quien exhibe con orgullo un arma descargada. “Pero eso el otro no lo sabe”, dicen estas personas.

En el interior de las murallas crecen enormes enredaderas de rosas rojas que sirven para cubrir el olor de los cadáveres en descomposición que se encuentran más allá del flanco exterior.

La antigua Iglesia del Tañido Lóbrego (anteriormente iglesia de Saint-Gimer) está parcialmente derrumbada y se hunde poco a poco en el pantano. Situada en las inmediaciones del puerto de Aude y de las murallas, los contrabandistas la utilizan como escondite de armas y bienes antes de entrar en Cárcaso. Una ley no escrita gobierna el lugar: los Gendarmes no lo registran y los contrabandistas no roban lo que hay allí; una suerte de honor entre ladrones. Los Mercucios van allí para comprobar que no haya armas sospechosas o demasiado peligrosas almacenadas en el lugar.

DATOS SOBRE CÁRCASO

CIUDAD: Cárcaso, nivel tecnológico IV

PROVINCIA: Franka sur, Perpignan

HABITANTES: 18000, censo de las Sabias

POBLACIÓN DE LA PROVINCIA: Cárcasos/dominantes, Guerrilleros/presentes, Matadores/minoritarios

LÍDER/GOBERNANTE: Sínodo de las Sabias

REPRESENTANTE: Sabias

GUADIA URBANA: Guardia cárcasa (gendarmes) y matadores

CLAN AUTÓCTONO: Los Cárcasos

ESPECIAL: Ciudad fortificada en un bosque de manglares

COMERCIO/PRODUCTOS: Información, artefactos, carne salada, caza y pesca.

COMERCIO DE ARTEFACTOS: Permanente, constante y rico

TRANSPORTE: A caballo, a pie o en embarcaciones ligeras. Es necesario un guía para llegar a la ciudad.

ARMAMENTO: Heterogéneo, resultado de las incursiones de los neolibios, excavaciones por parte de pálidos locales y armas típicas de Hibrispania.

COMUNICACIONES: Radio, cuervos

FUENTES DE ENERGÍA: Aceites, fuego, electricidad en lugares

FUENTES DE ALIMENTO: Fauna y flora de manglares, comercio e importaciones con Hibrispania.

EL BOSQUE DE LAS RUINAS

LAS RUINAS

La antigua ciudad de Carcassonne se extendía mucho más allá de las murallas del casco antiguo. Ahora el bosque y los pantanos han reclamado el valle del Aude, transformando las ruinas en marismas y bosques inhóspitos. Corredores y Gendarmes patrullan las inmediaciones a caballo, en barcaza o a pie, llenando las zonas de trampas que solo los suyos serían capaces de reconocer. Algunos de los caminos han sido construidos en forma de puentes colgantes entre árboles o vados con fondo de piedra, y son éstos los más camuflados y vigilados.

Las ruinas están lejos de haber sido exploradas por completo; chatarreros suficientemente motivados podrían tener suerte y encontrar algunas rarezas antes de ser capturados por los Gendarmes o por un Mercucio más perspicaz que ellos.

La vegetación es tan densa que resulta difícil orientarse. La oscuridad que allí reina solo es igualada por la humedad que emana de los estanques de agua y los cuerpos en descomposición. También hay setas, deformes y de gran tamaño, que crecen en los troncos de los árboles (ver Fauna y Flora). Corredorres, Gendarmes y Mercucios dejan marcados símbolos en árboles, piedras y hasta en su propia piel para poder orientarse o marcar la localización de un escondrijo con agua potable y un poco de comida. Claro está, es bastante improbable que alguien que no fuera de Cárcaso reparase en estas marcas.

Haz que tus jugadores sientan la dificultad viajar y orientarse por esta zona. Como en otras partes de Franka, pero con el añadido del pesado calor húmedo que brota del suelo. El barro se pega a las botas, haciendo que cada paso sea un esfuerzo. Enjambres de mosquitos acosan sin descanso cualquier trozo de piel expuesta. Las gruesas raíces de los árboles con frecuencia requieren trepar un poco antes de volver a sumergirse en el fango. Algunos estanques parecen no tener fondo y la marisma podría hundir un caballo en pocos minutos. Aquí hay algunas sugerencias sobre elementos para explorar y descubrir:

- Un tanque pionero oxidado, cubierto de vegetación y prácticamente hundido en el lodo. Habrá que cavar y ensuciarse pero es más que suficiente para hacer saltar de alegría a cualquier chatarrero.

- El cementerio de aviones del antiguo aeropuerto. Resulta bastante complicado acceder a la torre de control, pues se encuentra en medio de un extraño lago que no inspira ninguna confianza. Lo más extraño es que muchos

PATRONES

Mientras huía de la Resistance hace quince años, Philoma era una joven herbolaria embarazada proveniente de una aldea cercana a Souffrance. Sabía que en su vientre anidaba un futuro feromante pero se negó a asumirlo: quería un hijo normal, sano. Se las arregló para vivir durante unos meses en Cárcaso, escondiendo a su hijo Patros tanto como le era posible. Recolectaba plantas medicinales con la esperanza de paliar la naturaleza de su criatura: las mezclas cada vez más agresivas permitían aparentar que el niño tuviera una apariencia y comportamiento normales. Creían que era ciego y le dejaban jugar con los demás niños, pero los continuos espasmos y rabietas preocuparon a los habitantes de su carrón. A medida que las glándulas feromantes iban apareciendo, ella las extirpaba de forma casi diaria. Patros vivía en un dolor constante pero trataba de comportarse como su madre le había enseñado. A los diez años, durante una de sus crisis, Patros mató a al único niño de la clase que se había negado a obedecerle. Esa misma noche, Philoma abandonó la ciudad con su hijo

Encontraron refugio en los pantanos, donde Philoma continuó criando sola a su hijo. Él estaba muy lejos de ser feliz, pero no quiso contradecir a su madre. Los frascos que contienen las glándulas de feromante extirpadas fueron aumentando hasta ocupar por completo una mesa. Unos chiquillos de Cárcaso lograron escaparse de la ciudad y seguir el camino hasta unirse a su amigo ciego. Philoma conocía bien cómo funcionan los feromantes, y entendió que el comportamiento de estos niños tenía que ver con la influencia de las feromonas de su hijo. Intentó ahuyentarlos y disuadirlos, pero Patros sufrió de nuevo una crisis de y mató a su propia madre.

Hoy, Patros y su banda cazan en los pantanos. Tomaron como refugio un antiguo instituto al norte de Cárcaso. Tienen motocicletas, motos acuáticas y están armados. Engañan y asustan a los viajeros, muchos de los cuales piensan que son alguna bandada de apocalípticos. La banda no tardó en hacerse más grande; los prisioneros se sometieron a Patros.

El Meteorito que descansa bajo el Aude extiende sus campos de esporas y llama a Patros. Pero él se niega a ir. En su cabeza resuena la voz de su madre, que le dice que no escuche la llamada. Solo es cuestión de tiempo que se rinda y tome plena posesión de sus poderes.

dispositivos de comunicación parecen seguir funcionando.

◈ Una calle inundada alberga en la primera planta de los edificios una colonia de primates agresivos que utilizan objetos abandonados como armas improvisadas (paraguas, teléfonos, armas de fuego, etc).

◈ El sur de Cárcaso tiene mucho más de bosque que de pantano. Para disuadir a quien pretendiese continuar hacia la ciudad, los Gendarmes y Corredores cuelgan de los árboles a los difuntos intrusos, especialmente neolibios, o exponen cascos de azotadores clavados en picas.

EL AUDE, EL PANTANO Y EL METEORITO

El Escatón ha modificado las vías fluviales de la región y varios ríos se han convertido en afluentes del Aude, que ha visto aumentado su caudal y ha asumido como cauce el canal de Midi. A nivel del canal, el lecho del río se dispersa en forma de pantanos antes de regresar a un curso más fluvial a la entrada de Harbonne, la antigua Narbona.

El río transporta restos de los Pirineos, en los que anida la fauna y se enraiza la flora local. Enormes troncos nudosos emergen de las aguas negras y se enzarzan en un dosel que oscurece la luz del sol. Los árboles muertos se cubren de hongos y desprenden un calor anómalo. Las ruinas desaparecen gradualmente bajo la vegetación y forman un caótico relieve de cataratas, remolinos, charcas o zonas de derrumbamiento.

En este caos, un fragmento del meteorito que cayó en Franka se estrelló en las murallas occidentales de Cárcaso. Las arenas vitrificadas se cubrieron rápidamente con agua, barro y ramas a medida que las esporas subían lentamente a la superficie. Desde entonces, los campos de esporas se han convertido en elipses deformadas por las corrientes de Aude: el valle lleva las esporas hacia el este y las líquenes se extienden a lo largo de la corriente de Aude.

El fragmento de meteorito rezuma Sepsis bajo la sombra de Cárcaso, a la vez que la influencia de la Dama de Cárcaso canaliza las ondas del cráter Mirar a lo largo del Aude.

COMPLEJO 19-SCP-LENA

LENA es un proyecto del Grupo de Recombinación que tiene por objetivo enviar varios Durmientes a la Estación Espacial Internacional y reactivar el sistema global de satélites. El complejo LENA se encuentra bajo el antiguo cuartel de Lena en el Bosque de las Ruinas.

Antes de la llegada de la Dama de Cárcaso y sus Corredores, el Valle del Aude era el territorio de una comunidad de Pálidos. El complejo fue diseñado para ofrecer a los durmientes todos los medios necesarios para relanzar un programa espacial: planos del transbordador, trajes espaciales, ubicación de los distintos complejos del mismo programa, etc. Actualmente está inundado en su mayor parte por el Aude. Los Pálidos utilizan los trajes para cruzar ciertas áreas sumergidas y mantener en funcionamiento los sarcófagos donde aún hay cinco durmientes aguardando el momento de su despertar.

Furkin es el líder de la comunidad pálida. Fue el primero en entrar en contacto con Cárcaso. Desde entonces, algunos más se han instalado en las criptas de la ciudad, donde venden e intercambian equipo con intención de restaurar el complejo 19-SCP-LENA.

FACCIONES

Las Sabias son las niñas cuyas mentes han sido traídas del futuro gracias a una Pregnóstica. Así, cada niña lleva dentro de sí un dilema constante, debido al conocimiento del futuro que les ha sido revelado y a las expectativas desechas de un futuro que no sucederá. Un Sínodo de 12 sabias dirige la ciudad de Cárcaso.

Los Corredores son los seguidores de las Sabias al servicio de la Reconquista. En Cárcaso, algunos se han asentado y han llegado a convertirse en verdaderos Cárcasos, pero otros viven entre idas y venidas, de la ciudad a diversos puntos de Hibrispania. Son las armas malditas de las Sabias, pues les dejan partir a la guerra sabiendo el resultado del informe que recibirán.

Los Mercucios son espías, diplomáticos y mensajeros del Sínodo y, por ende, de la Dama de Cárcaso. Diferentes de los Corredores, en última instancia sirven a la Reconquista, pero su objetivo principal es la supervivencia de Cárcaso. Se mueven entre Franka, Purgare, Borca e Hibrispania.

Los Cuerdos son gladiadores Cárcasos que se especializan en el combate en vertical: es frecuente verlos entrenando en fachadas de edificios, suspendidos en precipicios o en las paredes de la muralla. Han aprendido a clavan sus dagas no solo en la carne de sus enemigos, sino también en las propias paredes para aferrarse o columpiarse por ellas, como desafiando la propia gravedad.

Los Matadores son hibrispanos itinerantes que mantienen vivas las tradiciones de los antiguos toreadores, además de servir como ladrones y espías en lejanas tierras neolibias. El ruedo no es la única arena que gustan de pisar; es fácil verlos luchando mano a mano con los Cuerdos, enzarzados en una vistosa danza de cuchilladas y virguerías.

Los Gendarmes son la guardia local de la ciudad. Unos pocos patrullan las calles, mientras que la mayoría de ellos están fuera de las murallas, inspeccionando los bosques en busca de viajeros y espías. También se encargan de las labores de mantenimiento de la muralla, así como de mantener a raya a la fauna local. Algunos van equipados con armas de fuego robadas a los neolibios.

Los Pretorianos son la élite de la guardia de Cárcaso, lo más alto que un Mercucio o Gendarme puede aspirar a ser. Guardianes personales de las Sabias, no dudarían un segundo en dar su vida para protegerlas. El mejor armamento, normalmente de origen neolibio o tecnología de los pálidos, se reservado para ellos.

FAUNA

- **GUIVRE ROJIZO:** Serpiente de unos diez metros de largo. Caza en las aguas del Aude y vive en madrigueras excavadas en la ribera o entre las raíces de árboles muertos.

- **CHACARRÓN:** Escarabajo negro del tamaño de una mano humana. Es fácilmente reconocible por el fuerte zumbido que emite al volar. Deja sus huevos entre la vegetación para que, una vez consumidas las huevas por mamíferos o peces, las larvas se desarrollen a lo largo del tracto digestivo, causando hemorragias menores pero muy dolorosas. Lo más normal es que desaparezcan del organismo tras unas cuantas excreciones.

- **IGUANAS BLANCAS:** Lagartos de gran tamaño y escamas grises o blanquecinas que viven cerca de las riberas. Aplastan con su peso los troncos muertos del pantano para poder desplazarse de un sitio a otro de forma segura.

- **TITMORT:** Primates de aproximadamente una decena de centímetros que viven entre el follaje del Aude, en colonias de hasta un centenar de individuos. A estos frugívoros se les conoce por su espíritu travieso y por su cleptomanía, o más bien su irremediable atracción hacia las cosas brillantes. Titmort asado o caldo de Tirmort son platos típicos de Gendarmes y Mercucios cuando el hambre acecha.

- **CÓNDOR DEL AUDE:** Enorme buitre emparentado con el quebrantahuesos. Anida en los acantilados, salientes rocosos y, sobre todo, en la muralla que rodea Cárcaso. Pueden llegar a medir 2,20 metros de largo y más de cinco metros de envergadura.

- **MOSQUITOS AUDI:** Pequeños mosquitos que se mueven en nubes de miles de individuos. Ponen sus huevos en aguas estancadas y se alimentan de la sangre de los mamíferos. Un solo enjambre puede consumir hasta 15 litros de sangre durante una noche.

- **MEDUSA ARBORÍCOLA:** Sustancia gelatinosa transportada por el agua hasta que establece contacto con un árbol al que gradualmente colonizará. Sus brazos, aferrados a la corteza, cuelgan de forma lánguida y digieren con lentitud cualquier ser vivo lento que los toque. Las medusas no tienen masa muscular y solo las corrientes de agua o el viento hacen que sus tejidos se peguen a su presa.

FLORA

- **AUDINAS:** Orquídeas de color blanco e índigo que crecen en troncos de árboles en descomposición. Una vez triturados, los pétalos sirven como un poderoso alucinógeno.

- **VARA DEL DIABLO:** Cactus de aspecto fálico que puede alcanzar hasta 2 metros de largo. Libera constantemente una savia de olor almizclado que atrae a los insectos para que se adhieran a su superficie y poder digerirlos. A menudo los padres regalan a sus hijos, jóvenes y solteros, brotes de este cactus: es tanto una jocosa broma como una invitación a abandonar el círculo familiar.

- **FÍSTULA NEGRA O HÍGADO DE GENDO:** Formaciones de hongos en forma de lengua o hígado que crecen en la corteza de los árboles. Es blando al tacto y supura un líquido espeso y negruzco cuando se comprime. Se puede consumir si es reciente; con el paso del tiempo se vuelve tóxico y rígido.

- **ARMILLERO ACUÁTICO:** Seta que crece en troncos sumergidos. El árbol suele morir en un lapso de dos años y su micelio se extiende varios metros alrededor de los troncos infectados. Así, es posible encontrar toda una zona infectada de árboles caídos o en pie pero de color negro, rodeados por agua saturada de esporas.

- **HELECHOS SATINADOS:** Grandes helechos miden hasta cinco metros de largo, cubiertos de un suave y blando plumón. Pueden replegarse sobre sí mismos si se mueven demasiado bruscamente, para después expulsar las filamentos irritantes que se depositan en el más mínimo pliegue de la piel.

CUANDO ALGUIEN **MUERE**
EN EL **CÁRCASO,**
SUS **PESADILLAS** BROTAN POR LOS OÍDOS
Y VAN A VIVIR A LAS **MARISMAS**

[VIEJO POLO, PILAR DEL CARRÓN DEL GUIVRE ENROSCADO]



INFORMACIÓN

01. CASTILLO DE CÁRCASO
02. CALLE ADELAIDA
03. SCRIPTORIUM
04. GRAN POZO
05. ALBERGUE DE LOS PIRINEOS
06. BASÍLICA DE NAZIR
07. ARENA
08. ASTILLERO DEL METEORO
09. PUERTO DEL AUDE
10. TAÑIDO LÓBREGO


BOSQUE
CÁRCASO
2596
N
NE
E
SE
S
SO
O
NO
BARRIO JEHAMMEDANO
6
7
8

LA LLANURA DEL VALOR

En la Llanura del valor se encuentra uno de los bastiones de la Resistance en Parásito, actualmente liderado por Cade. Muchas expediciones han partido desde la ciudad de Auber con el propósito de dar caza a Chancro, una poderosa feromante. En el noroeste de la llanura los combatientes llegan a una bifurcación donde aguardan sus embarcaciones y continúan el recorrido navegando el río Sena, el canal de Saint-Denis o el canal de Ourcq, que da un rodeo a través los pantanos.

En estas tierras anegadas e intempestivas las ruinas de antiguas ciudades se hunden en humedales repletos de criaturas a cada cual más peligrosa que la anterior. Aquí la naturaleza ha reclamado con éxito el lugar que le corresponde. Anabaptistas, spitalianos y miembros de la Resistance ponen todo sus medios y esfuerzos en ganar terreno a la sepsis y los aberrantes, mientras que los apocalípticos dan gracias por su suerte mientras tratan de acaparar la mayor cantidad de Quemazón de los campos de esporas antes de que sean erradicados. En Franka y en Parásito, más en que ningún otro sitio, cada día es un nuevo reto. Además de las duras condiciones climáticas y el peligro de las criaturas infectadas de esporas, hay otras fuerzas más letales al acecho. difícil clima y las criaturas mutantes, muchas fuerzas están trabajando. En Nazaret, Jesús utiliza a las personas más fácilmente manipulables para satisfacer todos sus deseos, ganándose una mirada de desaprobación por parte de los anabaptistas. En Agonía, Chancro recupera sus fuerzas, reabasteciendo su ejército de drones y preparándose para marchar hacia su antiguo zigurat y reconstruirlo; así podrá volver a extender su área de influencia y satisfacer sus ansias de venganza. Los campos de esporas no dejan de multiplicarse a pesar de los esfuerzos de los miembros de la Resistance y los spitalianos en esta pugna sin fin.

La Llanura del valor se encuentra en un delicado equilibrio. Ya sea a favor de un bando u otro, las piezas que determinarán el futuro de la región ya están colocadas en el tablero.

MONT-TROC

El apocalipsis comienza en uno mismo, pues el fin precede a todo nacimiento [Victor-Lévy Beaulieu]

Cualquiera que desee comprar o vender algo en particular debería tener a bien dirigirse a Mont-Troc. Las letras de cambio y los dinares circulan de mano en mano, y el trueque también está presente en cualquier esquina. La ciudad está gobernada por un pequeño de apocalípticos, aunque todos saben que Tania es la líder de facto.

Mont-Troc alberga a un gran número de individuos de toda la región de Parásito. Los más acaudalados viven en casas de piedra y metal; a diferencia del resto de la ciudad, que vive en cabañas y chozas hechas de todo tipo de materiales reciclados. La ciudad tiene una distribución caótica y su aspecto parece el de un enorme barrio de chabolas. Cada mañana, en los talleres de los mecanicistas resuenan las piezas de metal siendo golpeadas y dadas nueva forma, mientras el resto de chatarreros vuelve a partir en busca de más hallazgos. En las tabernas, las prostitutas reavivan los ánimos en los corazones de los combatientes de la Resistance. Los apocalípticos de la ciudad controlan el mercado negro más grande y concurrido de la región bajo el mando de Samin; un lugar donde cualquiera que pueda permitírselo puede conseguir Quemazón, equipo robado de todos los colectivos, venenos variados y muchos otros recursos de dudosa legalidad. Mont-Troc es una ciudad de excesos y desenfreno, tal y como les gusta a los apocalípticos. Hay que tener ojos en la nuca en todo momento.

Más allá de estos negocios, los habitantes trabajan duro en cosechas de espinacas, repollos, rábanos y todo aquello que arraigue en los humedales. Se trata de un negocio ciertamente lucrativo, pues los apocalípticos de Mont-Troc están encantados de evitar dedicarse a un trabajo tan ingrato y poder continuar con sus propios quehaceres. Dado que no hay barreras de seguridad o fortificación alguna, los guardias siempre están alerta para proteger la ciudad. Los habitantes, por otro lado, están siempre dispuestos a echarles una mano con tal de ganarse el favor del consejo y de Tania en particular.

Tania es la cuervo de la bandada de Mont-Troc, así como el miembro más relevante del consejo local y la dueña de Deseo. Natural de Franka, no tardó en adquirir una gran influencia gracias a una red de contrabando y robos que la hizo gobernar el mercado negro de la región. No tiene piedad con sus enemigos; cualquier intento acabar con ella ha sido frustrado y ha terminado con la muerte de los responsables. Sólo alguien fue capaz de hacerle un rasguño; la cicatriz que tiene sobre el puente de la nariz, cuando derrotó al anterior cuervo en combate singular.

Es joven y atractiva, con cara delgada, cresta de pelo blanco y ojos grises. Tania es una mujer segura de sí misma. Pillarla por sorpresa es extremadamente difícil pues siempre trata de ir un paso por delante de todo el mundo. Tiene una hija de padre desconocido, Linda. Todo el mundo la conoce y Tania se preocupa en exceso por ella. O mejor dicho, por su cuerpo, que atrae a hombres de Mont-Troc y más allá. Sólo unos pocos tienen la suerte de poder pasar un buen rato con esta diosa encarnada.

DATOS SOBRE MONT-TROC

CIUDAD: Mont-Troc, nivel tecnológico IV

PROVINCIA: Parásito, Llanura del valor.

HABITANTES: 000 habitantes, 10000 en toda la provincia.

POBLACIÓN DE LA PROVINCIA: Resistance/dominantes, Apocalípticos/dominantes, Anabaptistas/presentes, Spitalianos/presentes, Chatarreros/presentes, Clan Nazareno/minoritarios, Clanes menores/minoritarios.

LÍDER/GOBERNANTE: Tania, la cuervo.

GUARDIA URBANA: Bandada de 50 apocalípticos.

COMERCIO/PRODUCTOS: Quemazón y destilados, a través de mercados clandestinos.

COMERCIO DE ARTEFACTOS: Casi inexistente.

TRANSPORTE: Barcazas y lanchas adaptadas a las vías fluviales, caballos.

ARMAMENTO: Equipo rescatado de las ruinas del Fuerte del Este.

COMUNICACIONES: Estación de radio de Corriente Estática con repetidores que alcanzan hasta Justiciano.

DESEO

Regentado por Tania, uno de los miembros del consejo de la ciudad. Es el establecimiento más importante de Mont-Troc; tres plantas de puro placer para todo aquel que cruce sus puertas, sean vecinos o forasteros. Mesas de apuestas, prostitutas, alcohol, Quemazón... y Linda, claro. Cualquier ansia puede satisfacerse entre estas paredes. El local posee también algunas habitaciones disponibles para alquilar en los pisos superiores.

EL MERCADO NEGRO

El mercado negro se encuentra en una amplia casa de dos pisos. Allí, bajo las órdenes de Tania, Samin se encarga de las cuentas y los negocios. Cuenta con un segundo sótano excavado bajo el suelo del anterior que hace las veces de almacén para los productos más raros y valiosos. El lugar está, por supuesto, muy vigilado y nada bueno les pasará a quienes traten de robar algo de mercancía. Para quienes busquen hacer negocios de forma más honesta, encontrarán una gran variedad de armas, aparatos y demás equipo de cualquier colectivo y tanta quemazón como puedan desear, además de venenos y muchos otros útiles de valor.

EL BAZAR DE JO

Situada junto a la plaza del mercado negro, el bazar es el local que posee y gestiona el chatarrero Jo. Lleva trabajando en Mont-Troc desde hace mucho tiempo y sus habilidades son bien conocidas por todos. Reparaciones, modificaciones, compra y venta de chatarra... todo es posible con Jo. Su talento para mejorar y optimizar el funcionamiento de las armas le han hecho famoso en toda la región.

CASA DEL CONSEJO

Los cuatro miembros del consejo de la ciudad tienen una casa grande y bien vigilada que garantiza su seguridad. No son pocos los conspiradores que planean librarse de alguno de ellos con tal de tomar su puesto y propiedades. A excepción de los demás, Tania pasa la mayor parte del tiempo en su negocio, que le resulta mucho más seguro. Los distintos consejeros viven en cada una de las plantas, mientras que los sirvientes y guardias ocupan la planta baja. La estación de radio de la ciudad también se encuentra en este edificio.

LA LLANURA

«Una sóla chispa es capaz de hacer arder una llanura entera» - John Milligton Synge

NAZARET

Nazaret es un pequeño asentamiento de clanes familiares actualmente bajo el mando de un antiguo cronista que se está haciendo pasar por la reencarnación de Cristo. Como es obvio, se hace llamar Jesús. Todos los habitantes están dedicados a él en cuerpo y alma; forman un clan conocido en los alrededores como los Nazarenos. Los viajeros no son bien recibidos a menos que se arrodillen ante él y se acojan a su fe.

Los orígenes de Jesús se remontan a un pequeño nicho cronista de Borca donde un joven cronista que se hartó de una vida de servicio. Tras haber conseguido una vieja biblia en un trueque, rápidamente comprendió que ese manuscrito podría serle útil. Viajó lejos de su hogar, hasta asentarse en la Llanura del valor; una ubicación estratégica que le provee de escondite y está habitada por clanes primitivos fáciles de manipular. Tal y como planeó, no tardó en reunir un pequeño grupo de "apóstoles" que le abrieron las puertas a un asentamiento que terminó rindiéndole pleitesía por completo.

Jesús es alto, musculoso, con cabello largo, liso y negro. Siempre lleva consigo su biblia, colgada de su cinturón, al lado de su escopeta recortada. Una corona de espinas adorna su frente, así como unos brazales a juego en sus muñecas. Algo extraño le está ocurriendo, y es que cada vez le cuesta más recordar su pasado, lo que provoca (o es consecuencia de) que poco a poco va creyéndose más su propio papel. Su tendencia a recurrir a la violencia cuando sea necesario, sin embargo, sigue intacta.

En realidad, Jesús utiliza la Biblia de una manera muy particular. Acoge a los más influenciables bajo su ala como lo haría el líder de una secta. Su rebaño vive en la más completa miseria, confinados para siempre al sureste de la llanura. Las aldeas de alrededor tienen una opinión pésima sobre este "mesías", pero de momento no han hecho ningún movimiento en su contra. ¿Para qué molestarse mientras se quede tras la zona del Pantano sangriento? La aldea cuenta con unos 300 habitantes, entre ellos numerosas mujeres y niños, que subsisten gracias a los escasos cultivos y la cría de cerdos. Jesús, por su parte, tiene planes para reunir a un pequeño ejército para defender su pequeño reino y saquear aldeas más al sur de la llanura.

AGONÍA

Agonía no es en realidad una asentamiento, sino más bien el pueblo fantasma donde los drones de Chancro vagan y descansan. Chancro es una feromante que lleva un tiempo rondando la Llanura. Poco a poco está tratando de acumular su poder en su nuevo nido. Las pocas personas que se han atrevido a aventurarse en Agonía fueron emboscados y cayeron bajo el influjo de la señora del lugar. No falta demasiado para que los habitantes de la Llanura se vean forzados a decidir qué hacer frente a este grave problema que lleva asolando la región durante demasiado tiempo.

AUBER

Auber es el punto de encuentro de los combatientes de la Resistance en la Llanura. La ciudad está formada por las ruinas de edificios construidos hace mucho tiempo, pero que han resistido mejor que ningún otro el paso de los años. Desde allí, los combatientes se dirigen a la bifurcación donde toman sus embarcaciones y llegan a su destino por el Sena, el canal de Saint-Denis o el canal de Ourcq, que atraviesa los pantanos. La mayoría de de estas embarcaciones son expediciones con el objetivo de erradicar campos de esporas o de lanzar un ataque contra la feromante Chancro. Algunos spitalianos de Gagny, así como muchos orgiásticos de Basílica, colaboran a menudo en la lucha los psiconautas y la sepsis, a pesar del precio que con frecuencia pagan.

Cuando se organizan misiones a gran escala implican alianzas, y Auber es siempre el punto de encuentro entre las facciones. Es poco recomendable alojar a representantes y tropas en viejas ruinas, por lo que se construyeron, desde los cimientos, las casas de huéspedes; un conjunto de espaciosos edificios donde éstos pueden alojarse con comodidad y descansar antes de una larga sesión de negociaciones o una dura lucha.

El lugar más concurrido de Auber es sin duda el cuartel, centro neurálgico de la Resistance en Parásito, y el lugar desde donde su líder, Daniel Cade, dirige la ciudad. Tiene allí sus aposentos allí, al igual que sus mejores combatientes. El edificio está muy bien protegido tanto de día como de noche. Daniel Cade hace mucho tiempo que dejó de ser joven, lo que ayuda a inspirar respeto. Con los años ha aprendido cómo inspirar ese mismo respeto entre los spitalianos y los anabaptistas que también debe liderar. La pérdida de tantos amigos y seres queridos ha hecho mella en su psique y hoy en día sólo es capaz de sentirse cómodo entre sus hermanos de armas. Pone gran esfuerzo en mantener su moral alta, como buscando hallar ese mismo ímpetu en sí mismo; no puede permitirse transmitir ni una pizca de debilidad que pueda poner en duda su capacidad de liderazgo. Su objetivo en la vida es destruir a Chancro y sabe que tendrá que utilizar todo su ingenio y sus tretas para tener éxito.

GAGNY

Gagny es un pequeño centro spitaliano alrededor del cual numerosos clanes han levantado un asentamiento. Aquí acuden la mayoría de heridos y enfermos de gravedad de la región. Los clanes, al igual que en el resto de la región, sobreviven gracias a la agricultura de subsistencia. El hospital está dirigido por el cirujano Yann Burgot. Los famulantes que trabajan allí a menudo se unen a las incursiones hacia Agonía o hacia los campos de esporas. Mientras tanto, un grupo de epigenetistas diseccionan e investigan criaturas del pantano infectadas por la sepsis.

Yann se crió entre los spitalianos de Gagny desde muy joven tras la muerte de sus padres, ambos combatientes de la Resistance. Decidió dedicar su vida al oficio de la medicina y siempre fue un estudiante brillante, el mejor de sus compañeros. Tanto fue así que, años después, su mentor le propuso como líder del hospital. Desde entonces ha estado trabajando duro para descubrir la naturaleza de las extrañas criaturas de la sepsis que pueblan la Llanura. Cree con firmeza que todos deben poner su granito de arena en la gran lucha, por lo que con frecuencia envía a sus hombres a combatir junto a la Resistance. En todo momento mantiene la mente fría y calmada, capaz de tomar las mejores decisiones bajo presión. Sus allegados le definen como un gran mentor, hábil y amable de trato, que evita el conflicto directo en la medida de lo posible.

BASÍLICA

Punto de reunión y peregrinación para los anabaptistas de la región. El canal de Saint-Denis fue construido alrededor de este antiguo monumento que luego sería rebautizado como Basílica. La ciudad se mantiene bajo el puño de hierro por el furor Gabriel Andreas y sus orgiásticos. La lucha contra el demiurgo arde con fuerza en las frecuentes incursiones en los campos de esporas y las cacerías junto a spitalianos y combatientes de la Resistance. Cerca de 200 anabaptistas viven de manera permanente en este lugar. Gabriel invierte gran cantidad de efectivos y recursos en tratar de convertir a la fe a la mayor cantidad de gente posible. Sin embargo, el número de nuevos iniciados lleva disminuyendo desde hace un tiempo y el furor está muy irritado por la reciente aparición de Jesús al sureste de la llanura. Si la situación sigue así, no tardará en poner fin a falsos profetas.

Gabriel es un luchador nato que no piensa dos veces antes de actuar. A pesar de su carácter autoritario y su poca tolerancia a que sus órdenes sean cuestionadas, sus orgiásticos saben que pueden contar con él incluso en las situaciones más peligrosas. El origen de su urgente captación de miembros tiene que ver con recibir la aprobación de Ciudad Catedral y seguir progresando en la escala del colectivo para poder abandonar Franka. El tal Jesús que se ha proclamado mesías e incluso ha renombrado a su pueblo Nazaret puede ser una buena noticia que enviar a sus superiores tan pronto como erradique la cizaña de su jardín.

LUGARES DE INTERÉS

[El alma del hombre es como un turbio pantano: si no avanzas rápido, acabarás por hundirte - Jean Marais]

PANTANO DE AGONÍA

En un pasado no tan lejano, un zigurat se alzó sobre la superficie de las marismas. La mayoría de las desafortunadas almas que habitaban el lugar perecieron en ese momento. El pantano toma su nombre de las numerosas batallas y escaramuzas que tuvieron lugar allí entre Chancro y la Resistance. Gracias a su determinación, los combatientes lograron hacerse con el poder y desterraron a la feromante de vuelta a unas ruinas aisladas que rebautizaron como Agonía. Desde entonces, la psiconauta ha ido poco a poco recuperando sus fuerzas, y sigue atrayendo nuevos sirvientes gracias a sus esporas. Este pantano está infestado de drones y léperos, así como criaturas infestadas por la sepsis como escolopendras y moccus. Las heridas de Chancro siguen sin haber cicatrizado del todo y recuerda la humillación recibida como si fuera el primer día. Pocas personas se aventuran solas en esta zona de las marismas y, si lo hacen, rara vez regresan.

LA HORQUILLA

La horquilla es una pequeña aldea de sólo un puñado de casas en el cruce del canal de Ourcq y el canal de Saint-Denis. En este puesto de avanzada de la Resistance viven algunas personas, pero se utiliza principalmente como punto de encuentro después de las incursiones en la región. Los combatientes sanos vuelven al lugar para descansar, mientras que los heridos de gravedad continúan su viaje por el canal de Ourcd hacia Gagny para ser atendidos por sus spitalianos.

EL ENTRAMADO

Situado a orillas del canal de Ourcq, este punto de paso es bastante conocido en esta parte de la Llanura. Está regentado por un tal Lars pero, por supuesto, todo local de esta índole está bajo el control de Tania. Aquí se puede dormir, comer, beber y encontrar mujeres y hombres a gusto de todos. El edificio tiene dos plantas de altura y un establo.

EL DESGUACE

Éste sigue siendo uno de los pocos lugares de la Llanura donde un chatarrero puede encontrar material de calidad. Todo chatarrero ha oído hablar de este lugar, y todo tipo de grupos y pequeños clanes viajan allí esperando que el lugar tenga un nuevo filón, un tesoro enterrado esperando a que alguien en busca de fortuna llegue a recogerlo.

NECROZ

Una nueva clase de criatura humanoide ha surgido en los pantanos. Se les ha nombrado necrozae, y la pila de escombros abandonados que han hecho su guarida Necroz. Nadie sabe exactamente cuándo o cómo llegaron allí estas criaturas. Algo característico es que no tienen ojos; se especula que su orientación proviene de una combinación de olfato y oído, lo que explicaría su comportamiento nocturno y su sofisticado sentido de caza en manada. Sus cuerpos están cubiertos de pequeñas protuberancias bulbosas, especialmente en la frente y el torso. Poseen brazos largos y delgados que terminan en unas poderosas garras capaces de cortar la carne como mantequilla. Los spitalianos están muy interesados en estudiar a estos mutantes, pero su investigación se encuentra en punto muerto dada la dificultad de conseguir muestras de necrozae. Una cosa es segura; sólo salen de noche.

PANTANO SANGRIENTO

Al sureste de la Llanura de las Virtudes está el Pantano sangriento. Aunque más pequeño que su hermano mayor al norte, resulta igual de peligroso. Las mismas criaturas infestadas moran y vagan por él, a la espera de despedazar a cualquier viajero descuidado que terminará donando su cadáver putrefacto como abono para esta parte de la llanura. El pantano funciona como una protección natural para el clan Nazareno de Jesús, que se encuentra un poco más al sur. Algunos relatos de viajeros y habitantes de la Llanura hablan de un hombre cubierto de telas acompañado de un animal extraño que habría sido avistado en distintos puntos del pantano. Hay quien incluso afirma que vive en el mismo pantano.

En realidad, esta misteriosa figura existe y responde al nombre de Murgen. Fue criado por una pareja de ermitaños después de haber sido expulsado de un pueblo más al norte de debido a sus mutaciones. Tras la muerte de sus padres se fue a vivir una vida en solitario al Siempre va acompañado de Ruf, un animal mutante a medio camino entre una rata y un perro extrañamente inteligente. Sus mutaciones le confieren una gran fuerza física y resistencia, lo que lo convierte en un formidable oponente. Circulan muchos rumores sobre él, pero parece que aún no se le adjudica ninguna víctima mortal.

PERSONAJES

TANIA

ARQUETIPO: Franka, el Gobernante, apocalíptica, rango 3: cuervo
ATRIBUTOS: CUE 3, AGI 4, CAR 4, INT 4, PSI 2, INS 3
HABILIDADES: Atletismo 5D, Fuerza 8D, Pelea 7D, Resistencia 7D, Vigor 4D, Destreza 8D, Armas de proyectiles 8D, Movilidad 5D, Sigilo 6D, Expresión 6D, Negociación 7D, Astucia 7D, Dominación 5D, Engaño 6D, Reacción 6D, Voluntad 5D, Percepción 5D, Primordial 6D
TRASFONDOS: Aliados 2, Recursos 3, Renombre 3
POTENCIALES: Espejo 2, Mil maneras 2
INICIATIVA: 6D /12 Ego (Primordial)
ATAQUE: Brazalete de cuchilla, 9D, distancia 1m, daño 5, Operatividad Óptima (2DT), Camuflaje (+4E); Subfusil, 8D, distancia 10/40m, daño 7, cargador 35, Operatividad Óptima (2DT), Ráfagas (3)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar) Movilidad 8D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 8D; Mental (Voluntad) 5D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Ropa de cuero, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/16, heridas superficiales 14, trauma 5
EQUIPO ESPECIAL: Brazalete de cuchilla, subfusil, tarot apocalíptico.

SAMIN

ARQUETIPO: Franka, el Tradicionalista, apocalíptico, rango 2: grajo guerrero
ATRIBUTOS: CUE 4, AGI 4, CAR 2, INT 3, PSI 4, INS 1
HABILIDADES: Atletismo 6D, Armas cuerpo a cuerpo 6D, Fuerza 5D, Resistencia 6D, Destreza 4D, Movilidad 4D, Armas de proyectiles 5D, 4D, Liderazgo 4D, Negociación 6D, Artefactos 5D, Leyendas 5D, Astucia 6D, Dominación 8D, Engaño 6D, Reacción 6D, Voluntad 6D, Orientación 4D, Percepción 4D
TRASFONDOS: Aliados 1, Red 3, Recursos 3
POTENCIALES: Flexible 1, Piel de elefante 1
INICIATIVA: 6D/10 Ego (Concentración)
ATAQUE : Escopeta, 5D, distancia 5/20m, daño 10, Dos cañones, Dispersión; Garrote, 6D, distancia 1m, daño 5, Contundente
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar) Movilidad 6D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Mental (Voluntad) 6D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Chaqueta de cuero, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 12, trauma 8
EQUIPO ESPECIAL: Escopeta de doble cañón, 12 cartuchos de postas de 12mm, garrote

LARS

ARQUETIPO: Franka, el Visionario, apocalíptico, rango 2: grajo guerrero
ATRIBUTOS: CUE 3, AGI 5, CAR 4, INT 3, PSI 4, INS 1
HABILIDADES: Atletismo 4D, Resistencia 5D, Destreza 6D, Movilidad 6D, Armas de proyectiles 7D, Sigilo 7D, Arte 6D, Liderazgo 7D, Concentración 5D, Ciencia 4D, Leyendas 5D, Astucia 6D, Dominación 7D, Engaño 7D, Voluntad 6D, Orientación 4D, Percepción 4D
TRASFONDOS: Aliados 2, Red 3, Recursos 3
POTENCIALES: Espejo 1, La profecía oscura 1
INICIATIVA: 6D/10 (Concentración)
ATAQUE: Escopeta, 7D, distancia 5/20m, daño 10, Dos cañones, Dispersión
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar) Movilidad 6D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Mental (Voluntad) 6D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Gabardina de cuero, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 10, trauma 7
EQUIPO ESPECIAL: Escopeta de doble cañón, 15 cartuchos de postas de 12mm, llavero.

JO

ARQUETIPO: Franka, el Creador, chatarrero, rango 3: mecanicista
ATRIBUTOS: CUE 3, AGI 4, CAR 1, INT 4, PSI 3, INS 4
HABILIDADES: Atletismo 4D, Armas cuerpo a cuerpo 5D, Fuerza 6D, Resistencia 6D, Fabricar 8D, Movilidad 6D, Armas de proyectiles 7D, Negociación 6D, Artefactos 7D, Concentración 6D, Astucia 6D, Reacción 6D, Voluntad 6D, Orientación 5D, Percepción 6D
TRASFONDOS: Aliados 1, Red 3, Recursos 3
POTENCIALES: Flexible 1, Piel de elefante 1
INICIATIVA: 6D/10 Ego (Concentración)
ATAQUE: Fusil Maravilla, 7D, 70/420m, daño 11, cargador 4
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar) Movilidad 6D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Mental (Voluntad) 6D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Protecciones de cuero, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 12, trauma 6
EQUIPO ESPECIAL: Fusil Maravilla de precisión, 11 balas 5.56x45mm, Kit de herramientas (nivel 2).

JESÚS

ARQUETIPO: Borca, el Visionario, cronista, rango 3: mediador (anteriormente)
ATRIBUTOS: CUE 2, AGI 3, CAR 4, INT 4, PSI 2, INS 2
HABILIDADES: Armas cuerpo a cuerpo 3D, Fuerza 3D, Resistencia 5D, Armas de proyectiles 4D, Destreza 4D, Fabricar 6D, Movilidad 4D, Arte 6D, Conducta 6D, Expresión 6D, Negociación 7D, Artefactos 9D, Ciencia 7D, Concentración 6D, Ingeniería 8D, Concentration 6D, Leyendas 6D, Medicina 6D, Astucia 4D, Engaño 5D, Reacción 4D, Voluntad 4D, Empatía 4D, Orientación 4D, Percepción 4D, Supervivencia 5D
TRASFONDOS: Aliados 2, Renombre 2, Recursos 2
POTENCIALES: Memoria fractal 2
INICIATIVA: 4D/12 Ego (Concentración)
ATAQUE: Escopeta modificada, 6D, distancia 5/40m daño 6, cargador 6; Sintetizador, 8D, distancia 10m, daño 1+DT (Ego), Daño en área (45°), Trueno
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar) Movilidad 4D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 4D; Mental (Voluntad) 4D
MOVIMIENTO: 4
PROTECCIÓN: Túnica de tela, protección 1
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/8, heridas superficiales 10, trauma 4
EQUIPO ESPECIAL: Biblia, corona y brazales de espinas, escopeta modificada, traje cronista y sintetizador guardados a buen recaudo que sólo usará como último recurso.

DANIEL CADE

ARQUETIPO: Franka, el Protector, Clan: Resistance, rango 4: general
ATRIBUTOS: CUE 4, AGI 5, CAR 3, INT 3, PSI 3, INS 4
HABILIDADES: Armas cuerpo a cuerpo 7D, Fuerza 6D, Pelea 6D, Resistencia 8D, Movilidad 6D, Armas de proyectiles 8D, Liderazgo 8D, Leyendas 4D, Reacción 6D, Voluntad 6D, Orientación 5D, Percepción 6D, Primordial 6D, Supervivencia 8D
TRASFONDOS: Aliados 2, Autoridad 4, Renombre 4
POTENCIALES: Piel de elefante 2
INICIATIVA: 6D/12 Ego (Primordial)
ATAQUE: Cuchillo de combate, 7D, distancia 1m, daño 5, Operatividad Óptima (2DT); Fusil de asalto, 8D, distancia 30/120m, daño 11, cargador 30, Ráfagas (3)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada) Armas cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Mental (Voluntad) 6D
MOVIMIENTO: 5
PROTECCIÓN: Gabardina de cuero con emblema de la Resistance, protección 2, Talismán
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 16, trauma 7
EQUIPO ESPECIAL: Cuchillo de combate, rifle de asalto, 30 balas de 5.56x45mm, mochila con saco de dormir y equipo para cocinar.

YANN BURGOT

ARQUETIPO: Franka, el Protector, spitaliano, rango 4: cirujano
ATRIBUTOS: CUE 3, AGI 4, CAR 3, INT 5, PSI 5, INS 2
HABILIDADES: Armas cuerpo a cuerpo 6D, Fuerza 6D, Resistencia 6D, Vigor 6D, Destreza 7D, Movilidad 6D, Armas de proyectiles 7D, Liderazgo 7D, Negociación 6D, Ciencia 7D, Concentración 8D, Medicina 9D, Dominación 8D, Voluntad 8D, Empatía 6D, Percepción 6D
TRASFONDOS: Aliados 3, Autoridad 2, Red 2, Renombre 4, Recursos 3, Secretos 1
ESPECIAL: Bonificación de +1D a todas las tiradas contra enfermedades
POTENCIALES: Onda cerebral 2, Último bastión 2
INICIATIVA: 7D/16 Ego (Concentración)
ATAQUE: Instrumental quirúrgico, 6D, distancia 1m, daño 5; Revólver, 7D, distancia 10/40m, daño 10, cargador 6
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar) Movilidad 6D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Mental (Voluntad) 8D
MOVIMIENTO: 3D
PROTECCIÓN: Traje spitaliano, protección 2, Hermética (+4E), Respetada (pacientes, +1D)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/16, heridas superficiales 12, trauma 8
EQUIPO ESPECIAL: Traje spitaliano, instrumental quirúrgico, revólver, cuaderno de notas.

GABRIEL ANDREAS

ARQUETIPO: Borca, el Conquistador, anabaptista, rango 3: furor
ATRIBUTOS: CUE 4, AGI 3, CAR 4, INT 3, PSI 2, INS 4
HABILIDADES: Atletismo 5D, Armas cuerpo a cuerpo 9D, Fuerza 6D, Pelea 5D, Resistencia 6D, Vigor 6D, Destreza 4D, Movilidad 6D, Armas de proyectiles 6D, Sigilo 4D, Expresión 8D, Liderazgo 8D, Negociación 6D, Fe 8D, Reacción 6D, Percepción 6D, Primordial 10D
TRASFONDOS: Aliados 3, Autoridad 3, Red 2, Renombre 5, Recursos 1
POTENCIALES: Fanático 2, La sangre del pescador 1
INICIATIVA: 6D/20 Ego (Primordial)
ATAQUE: Arco, 5D, distancia 10/40m, daño 8; Bidenhänder, 7D, distancia 2m, daño 10, Desequilibrada (2DT), Especialidad: Daga, 10D, distancia 1m, daño 7
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 7D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Mental (Fe) 8D
MOVIMIENTO: 6m
PROTECCIÓN: Cota de malla, protección 4
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/16, heridas superficiales 12, trauma 6
EQUIPO ESPECIAL: Arco y carcaj con 10 flechas, bidenhänder, cota de malla.

MURGEN

ARQUETIPO: Franka, el Erminaño, mutante, variante: cazador
ATRIBUTOS: CUE 3, AGI 4, CAR 1, INT 3, PSI 2, INS 4
HABILIDADES: Armas cuerpo a cuerpo 7D, Fuerza 8D, Resistencia 7D, Movilidad 5D, Armas de proyectiles 8D, Concentración 6D, Leyendas 4D, Medicina 5D, Reacción 5D, Doma 5D, Percepción 6D, Primordial 6D, Supervivencia 8D
TRASFONDOS: Aliados 1, Renombre 3, Recursos 2, Secretos 1
POTENCIALES: Piel de elefante 3
INICIATIVA: 5D/12 Ego (Concentración)
ATAQUE: Arco, 7D, distancia 10/40m, daño 9; Machete, 7D, distancia 1m, daño 6
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 7D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 5D; Mental (Voluntad) 4D
MOVIMIENTO: 3D
PROTECCIÓN: Protecciones de cuero y capa de camuflaje 2, protección 2, Camuflaje (+2E)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/8, heridas superficiales 14, trauma 5
EQUIPO ESPECIAL: Arco de caza y carcaj lleno de flechas hechas a mano, machete, protecciones de cuero, capa de camuflaje y mochila llena de útiles de supervivencia.

CHANCRO

ARQUETIPO: Franka, el Conquistador, feromante, variante: reina
INICIATIVA: 10D/4 Ego
ESPECIALIDAD: Fuerza de la naturaleza 15, CAR+Liderazgo 14D, CAR+Expresión 12D
FENÓMENOS: El señor de la tercera plaga, Orden de ataque, Ácido, Miedo
ATAQUE: Chorro de ácido 6D (ver fenómeno), alcance 5m, daño Especial.
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 7D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 7D; Mental (sin efecto en la fase primordial) 8D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Colmena de insectos endurecida, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 20/20, heridas superficiales 16, trauma 8
EQUIPO ESPECIAL: 6 viales de quemazón (infestación de esporas +1D por vial)
ALIADOS: Una reina siempre está acompañada de un séquito de drones atraídos y controlados por sus secreciones. En todo momento está rodeada por entre 5 y 10 drones que obedecen ciegamente sus órdenes y la defenderán a toda costa. Ocasionalmente puede tener también a un par de apocalípticos que recolectan quemazón para ella.

NECROZ

INICIATIVA: 4D/8 Ego
POTENCIALES: Nocturnidad 1 (si es de noche: -2D para detectarlos y reciben +1D a sus ataques)
ATAQUE: Armas cuerpo a cuerpo improvisadas 4D, daño 5; Garrazo 5D, daño 4
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 5D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 4D; Mental 6D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Harapos, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 5/10, heridas superficiales 8, trauma 4

POTENCIAL: NOCTURNIDAD
Estas criaturas están perfectamente adaptadas a actuar sin luz. En condiciones de oscuridad, -1D a todas las tiradas relacionadas con el ataque y -2D a las tiradas para detectar su posición.

PURGARE



FLOR ROJA

"Tribute to you, dispenser of gifts, you Black, young virgin, you whose body is like the rising sun and the face of the full moon, you who have four arms and four faces, you with round hips and chest, you who wear peacock color bracelets"

[COMIENZO DE LA ORACIÓN DEL REY YUDHIŞŢIRA A LA DIOSA DURGĀ]
(EL MAHĀBHĀRATA, VYĀSA)

Durante el Escatón el monte Pico Blanco, cerca del Valle de Hérens, fue decapitado. La cima se convirtió en un cráter y sus riscos se volvieron intransitables. Sin embargo, atravesando la montaña desde el interior, los hellvéticos lograron alcanzar el cráter de su cima y construyeron Flor Roja. A lo largo de las décadas, algunos clanes empezaron a venerar Pico Blanco. Tal fue su devoción que, en el punto más alto al que pudieron acceder, uno de estos clanes erigió el monasterio de Grandarmes. Desde entonces, un grupo de ermitaños han vivido en ese lugar, adorando a la montaña como una deidad.

SENDERO DE LOS CUATRO NACIDOS

Desde los valles, una miríada de pequeñas veredas y trochas se elevan y se entrecruzan en el Sendero de los Cuatro Nacidos, donde un estrecho camino se eleva para llegar al monasterio. La vía está salpicada de pequeños montículos de piedra a intervalos irregulares a lo largo de su serpenteante recorrido. Los clanes que realizan un peregrinaje hacia el monasterio a menudo dejan ofrendas como piedras pulidas o abalorios en honor a la Dama Negra (también llamada Dama de la Montaña).

Los vientos gélidos son implacables y a menudo hacen mella en los grupos de peregrinos que suben por el camino. Cada primavera los ermitaños encuentran los cuerpos momificados por el frío de aquellos que tuvieron el infortunio de morir a la intemperie.

Los hermanos del monasterio recorren una y otra vez el Sendero para pedir limosna en el valle, encargarse de la cosecha o meditar. Para los ellos, caminar por la montaña es un acto de oración en sí mismo, donde cada paso mejora su percepción de la voz de la Señora de la Montaña. Los más devotos de los hermanos se sientan en las cuevas a lo largo del camino y pasan horas meditando completamente inmóviles y con una aparente inmunidad al frío.

Algunos clanes del valle a menudo envían a sus guerreros y chamanes a caminar por el sendero de los Cuatro Nacidos como una prueba de fuerza o resistencia. De esta manera, los hermanos de Darmes se han convertido en figuras legendarias de cuentos y leyendas locales. Los hellvéticos no solo no niegan estas leyendas, sino que incluso las alimentan y embellecen para beneficiarse del mito que rodea el monasterio de Grandarmes. Gracias a él, los curiosos evitan ascender hasta el cráter y las leyendas ayudan a explicar ciertos fenómenos que, en realidad, tienen origen en Flor Roja.

MONASTERIO DE GRANDARMES

El monasterio de Grandarmes alberga a los hermanos Darmes, una comunidad de ermitaños que adoran el espíritu de Pico Blanco, la Dama de la Montaña. El monasterio es una construcción de una sola manzana de extensión y cuatro pisos de altura, a una altura de más de cuatro mil metros. El interior se compone en su mayoría de espartanas habitaciones individuales y capillas de oración, estas últimas excavadas en la roca viva de la misma montaña. Cada día los hermanos esculpen a la Diosa en las paredes de piedra, formando murales de rostros, formas y siluetas que descansan sobre las capillas y las espaldas dobladas del resto de los hermanos.

De una de las paredes brota una cascada de agua caliente de la cima que desemboca en un gran atrio, el Santuario de la Diosa, al que solo un puñado de

DATOS SOBRE GRANDARMES

CIUDAD : Grandarmes, nivel tecnológico II

PROVINCIA: Purgare, Región Territorial I

HABITANTES: 70 hermanos Darmes

POBLACIÓN DE LA PROVINCIA: Hermanos Darmes/mayoritarios, viajeros/minoritarios

LÍDER/GOBERNANTE: Hermano Weissessen de Grandarmes

GUARDIA URBANA: Hermanos Darmes

CLAN AUTÓCTONO: Hermanos Darmes

ESPECIAL: Grandarmes es el monasterios de los hermanos Darmes que vigilan y protegen a los pocos clanes de los valles de alrededor. Viven como ermitaños y veneran al espíritu de la montaña misma, a la que se refieren como Dama Negra.

COMERCIO/PRODUCTOS: Lugar de rezo y oración, sus únicos productos son las plantas que les sirven como alimento y medicinas.

COMERCIO DE ARTEFACTOS: Ninguno.

TRANSPORTE: Los hermanos Darmes son hábiles escaladores; para cualquier otra persona, la zona es prácticamente intransitable.

ARMAMENTO: Varas de madera y equipo de alpinismo.

COMUNICACIONES: Descensos periódicos a los clanes de los alrededores.

FUENTES DE ALIMENTO: Viven de las ofrendas de los clanes circundantes en compensación a sus servicios.

FUENTES DE ENERGÍA: Fuego y antorchas, ocasionalmente.

hermanos Darmes tiene acceso. El arroyo que fluye de la sala, el Afligido, abastece a la comunidad de agua dulce.

A veces los anabaptistas, en su empeño por convertir los valles a su fe, envían a un asceta al monasterio. Éstos son recibidos con los brazos abiertos, tratados con hospitalidad y se les da una habitación para dormir. Después son arrojados a la nieve en medio de la noche. Por la mañana, sus cuerpos son recuperados después de haber perecido en el frío inevitablemente, y sus cráneos son almacenados en la Capilla Macabra, en una cueva cerca del Santuario. Esta cueva solo es accesible para el Hermano Negro de los Darmes, y contiene también docenas de espadas anabaptistas o jehammedanas ofrecidas por los clanes del valle. Ésta es la sala de trofeos de la Dama de la Montaña.

Los Hermanos Darmes aceptan a cualquier viajero que desee dedicarse a la Dama Negra. Después de unos días en el monasterio, las novicios son enviados a pasar una noche en el sendero de los Cuatro Nacidos. Solo los verdaderos acólitos de la Señora sobreviven. Entonces pasan a formar parte de la jerarquía; hombres y mujeres se dedican por igual a escuchar la montaña, el sexo está prohibido fuera del ritual de iniciación de los nuevos acólitos, donde los ermitaños se aparean en el Santuario durante toda la noche. Los pocos niños nacidos en el monasterio son ofrecidos a la Señora de la Montaña; son abandonados en la nieve al atardecer.

SANTUARIO DE LA DIOSA

El agua caliente cae en un pequeño estanque en el corazón de un atrio: el Santuario de la Diosa. Bancos de piedra rodean una piscina poco profunda de la que sale vapor el que llena la cueva. En la pared, bajo la cascada, una gran estatua esculpida en piedra de la Dama Negra vigila toda la sala. En las paredes, las esporas de la Sepsis crecen lentamente, a pesar del frío. Los Hermanos Negros rezan a la diosa moliendo los esporocarpios para luego arrojarlos al arroyo que alimenta al resto de la comunidad.

Cuando un ermitaño comienza a mostrar signos de infestación, hasta el punto de convertirse en lépero, es seleccionado para un sacrificio ritual en las aguas del Santuario donde su sangre se mezcla con las aguas que fluyen de la montaña. No es raro que aquellos que notan la infestación dentro de sí abandonen la comunidad antes de que sea demasiado tarde, confiando en la protección de los clanes.

PLEGARIA A LA DAMA NEGRA

MI ALMA DESCANSA EN TU ROCA.
MI CORAZÓN LATE EN TU ROCA.
NO EXISTE DOLOR NI GOZO, SÓLO PIEDRA Y AGUA.

LOS BIENES SE CONVERTIRÁN EN POLVO;
LA ROCA SE MANTENDRÁ INTACTA.
MI FAMILIA ESTÁ ENTRE ESTAS PAREDES;
LA ROCA SE MANTENDRÁ INTACTA.

SALVE, DAMA ETERNA, NEGRA COMO LA ROCA,
BLANCA COMO LA NIEVE.
SALVE, DAMA ETERNA, ME ENCOMIENDO A TI.

CRÁTER DE FLOR ROJA

La cumbre destrozada del monte Pico Blanco formó un gigantesco cráter sobre un acuífero natural de agua caliente. Cuando los hellvéticos lograron perforar la montaña hasta llegar al cráter, el equipo de excavación se encontró con una enorme extensión de nieve que competía en su dominio del cráter con una inmensidad flores de color rojo intenso. Un estudio más profundo de la zona reveló que la sepsis había arraigado en estas flores rojas, llegando incluso hasta el acuífero a través de las raíces. De ahí el nombre del centro.

Anteriormente ya existía una base hellvética cerca del monte que albergaba a expertos en labores de inteligencia, así un laboratorio de investigación y experimentación. La necesidad de un entorno al aire libre, junto con la protección de miradas indiscretas que el nuevo emplazamiento les proporcionaría, condujo al proyecto Perceval; una máquina diseñada para excavar túneles bajo las montañas, hasta su cima si fuera necesario.

Desde su descubrimiento, el cráter se ha convertido en un área abierta de investigación científica a más de 4200 metros sobre el nivel del mar. La mayor parte permanece intacta; el gran campo de nieve sigue atravesado por la línea roja del arroyo que lleva al acuífero y sus flores carmesíes. Las raíces y el polen de las flores se recolectan para su estudio en el gran edificio de hormigón y vidrio, la Estación Centaurea, que alberga el programa de investigación y desarrollo científico en el cráter.

ESTACIÓN CENTAUREA

Escondida en lo profundo del cráter, la Estación es invisible desde el exterior. El camuflaje es tan perfecto que incluso si aparecen luces extrañas titilando sobre el borde del cráter, son justificadas como manifestaciones de la diosa que los hermanos Darmes adoran. La estación está compuesta por un invernadero, un observatorio y un laboratorio.

El invernadero es un complejo de plexiglás donde los científicos cultivan diferentes árboles y plantas. Se subdivide en 4 zonas: templada, tropical, ecuatorial y zoológica. Las modificaciones transgénicas permiten que las hierbas medicinales y otras plantas puedan crecer con un rendimiento óptimo a largo plazo. Algunas plantas se desarrollan para adaptarse al ecosistema de los valles circundantes; otras han recibido en su ADN los genes necesarios para sobrevivir en las montañas más altas. Por último, el zoológico alberga una plétora de especies diferentes como pequeños mamíferos, insectos y reptiles, que se estudian y modifican con el mismo propósito: adaptarse a las difíciles condiciones de vida de los Alpes, e incluso del Golpe del Segador.

El observatorio está aún en construcción. Forma parte de un proyecto destinado al estudio de las estrellas. El borrador del proyecto contenía una base de datos incompleta de satélites, objetos celestes y varios fenómenos estelares. Una vez aprobada la propuesta y finalizada la construcción, podría ser posible contactar con con determinados satélites o incluso lanzar otros nuevos.

DATOS SOBRE FLOR ROJA

CIUDAD: Flor Roja, nivel tecnológico V

PROVINCIA: Purgare, Región Territorial I

HABITANTES: 300 hellvéticos

POBLACIÓN DE LA PROVINCIA: Hellvéticos/mayoritarios

LÍDER/GOBERNANTE: Director Molène Leuthard

GUARDIA URBANA: Pelotón de 50 hellvéticos seleccionados a mano

ESPECIAL: Flor Roja es una base hellvética de alto secreto construida en el cráter de la cima de Pico Blanco después del Escatón. Contiene algunas de las maravillas tecnológicas del colectivo, y la base en sí es un recurso muy bien protegido

COMERCIO/PRODUCTOS: Al tratarse de un centro de inteligencia, así como de investigación y desarrollo, depende del resto de la Región Territorial I

COMERCIO DE ARTEFACTOS: Ninguno

ARMAMENTO: Equipo hellvético avanzado

COMUNICACIONES: Estación de radio de Corriente Estática, radio para mensajes

FUENTES DE ALIMENTO: Víveres enviados desde diversos puntos de la Región Territorial I

FUENTES DE ENERGÍA: Placas solares y motores de gásol

El laboratorio es la construcción más reciente y está fuertemente custodiado. Éste es el corazón del Programa Centaurea, un proyecto de estudio del Elemental. En secreto, los científicos de hellvéticos han estado estudiando esporas, muestras de varias criaturas infestadas de sepsis e incluso muestras vivas de Aberrantes. Tienen retenidos a tres niños aberrantes, los sujetos de Omega 13 al 15, y dos psiconautas adultos a temperaturas bajo cero para intentar reducir su amenaza. La captura y el transporte de los psiconautas adultos fue extremadamente difícil, costando la vida a varios escuadrones de hellvéticos, pero fue considerado un precio justo a cambio de tener acceso a aberrantes vivos.

CENTRO DE OPERACIONES PERSEO

El Centro de Operaciones de Perseo, o COP, es una de las dos bases principales del Programa Rompenieves. La otra base consiste en un pequeño y discreto apartamento escondido en el seno de Justiciano, donde los infiltradores hellvéticos pueden comunicar sus descubrimientos y recibir instrucciones, además de permitir una rápida huida si fuese necesario.

El COP no figura en ningún registro de Hellvética. Pocos son conscientes de su existencia y los pocos que trabajan en él aparecen en el registro como muertos o desaparecidos. Hay tres células principales: Perceneige, Perceval y Perséfone.

La mayor parte del COP está bajo el liderazgo de la célula de espionaje Perceneige y su objetivo actual es investigar al Spital y a los médicos que se encuentran en su interior, para lo que han enviado una célula completa de infiltradores a Justiciano.

La célula Perceval se trata de un grupo de investigación y desarrollo de ingeniería que estudia la tecnología anterior al Escatón para diseñar vehículos, armas y armaduras que convertirán Hellvética en la vanguardia de la civilización europea en los años venideros. Esta célula diseñó el Perceval, una enorme tuneladora capaz de excavar en las montañas. Algún día permitirá construir ciudades subterráneas enteras, completamente ocultas e impenetrables.

Por último, la célula Perséfone consiste en un pequeño equipo de élite de doce individuos, todos con vastos conocimientos y habilidades y escasos vínculos entre ellos. Estudian fenómenos catalogados como antinaturales o inexplicables, e investigan cualquier cosa que cuadre en esos parámetros. Les interesan los jehammedanos, los anabaptistas, los psiconautas, los psicóvoros y los léperos, además de las extrañas creencias y leyendas de diversos clanes. Tienen en su poder algunos artefactos extraños que datan de mucho antes del Escatón. Son objeto de mofa y temor a partes iguales, pero hasta el momento son el único grupo que ha podido entrar en contacto con los psiconautas retenidos en la Estación.

El COP ha descubierto que recientemente un niño aberrante ha sido abandonado por los Hermanos Darmes y un equipo ha sido enviado a recuperar al bebé para su posterior estudio. El niño ha sido designado como Omega 16.

EXTRARRADIO Y FUNICULAR

El funicular es una de las joyas tecnológicas creadas por la célula Perceval. Sus ruedas transportan pasajeros y cargamento a velocidades de casi cuarenta kilómetros por hora. Los vagones conectan la Estación, el COP y el extrarradio de Flor Roja. Las pantallas muestran las últimas noticias de Hellvética, Borca, Franka y Purgare, así como instrucciones de seguridad o recordatorios de la Doctrina. Un túnel transitable conecta el extrarradio y el COP, pero el funicular es el único método de llegar a la Estación Centaurea.

El extrarradio es un conjunto de edificios que acoge a científicos, infiltradores e ingenieros, junto con sus familias, en unas condiciones de vida mucho más lujosas de lo que, por lo general, se ofrece incluso a los oficiales hellvéticos. Sin embargo, todos son conscientes de que nadie podrá salir de allí ni contactar con gente del exterior. También hay una Facultad, diseñada para educar a la nueva generación en los oficios de sus padres: los espías, ingenieros y científicos del futuro.

PISO FRANCO DE JUSTICIANO

Encajado al norte del barrio jehammedano de Justiciano se encuentra el Cuerno de Aries, una destartalada posada que vende carne picada mezclada con hojas, trigo frito, cebollas, patatas o raíces hervidas. El Cuerno parece ser un establecimiento de comida normal y corriente, pero en realidad sirve como tapadera para las operaciones de Perceneige.

En el sótano hay una cámara frigorífica de la que parten tres túneles: uno desemboca en el edificio contiguo, otro en el alcantarillado y otro en un edificio al otro lado de la calle. Estos tres túneles secretos están custodiados y protegidos por una guardia hellvética con la orden de disparar en el acto si no recibe el código adecuado como respuesta.

Los dos pisos sobre el Cuerno de Aries albergan el centro de operaciones. La primera planta consta de una cocina, un baño y una maraña de camas, sofás y colchones donde los infiltradores pueden descansar. Las ventanas siempre tienen las contraventanas cerradas, y la cocina está iluminada por una lámpara eléctrica. Hay un olor rancio a sudor, carne y grasa. La higiene y esterilidad de la Fortaleza Alpina no son más que un recuerdo lejano.

El segundo piso es un centro de telecomunicaciones blindado con pantallas y antenas que cubren todas las pareces. La célula Perceneige pasa su tiempo pirateando las redes de comunicación locales, registrando cualquier información que puedan interceptar. Aquí, un ex cronista llamado Platina está a cargo de las operaciones.

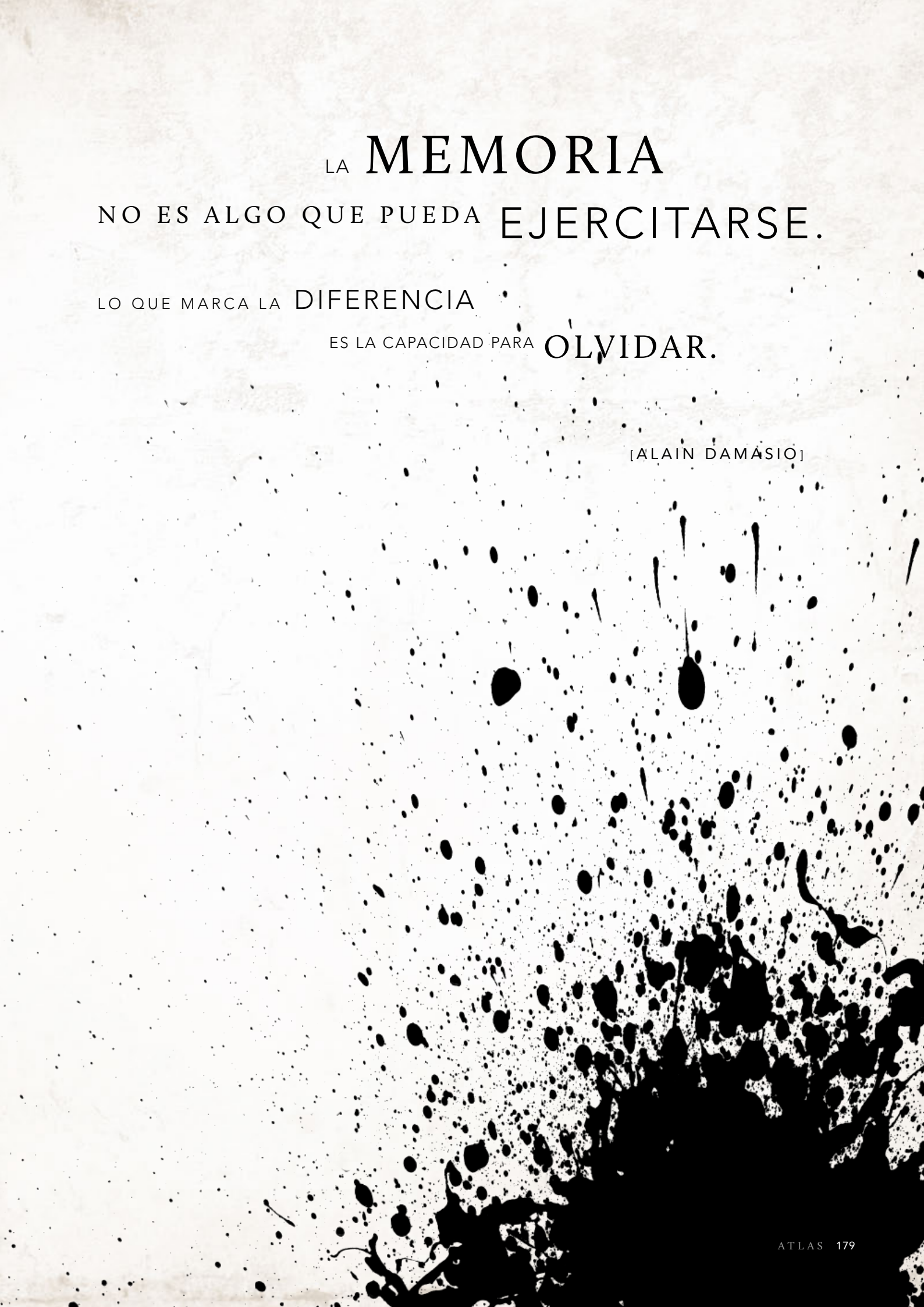
LA MEMORIA

NO ES ALGO QUE PUEDA EJERCITARSE.

LO QUE MARCA LA DIFERENCIA

ES LA CAPACIDAD PARA OLVIDAR.

[ALAIN DAMASIO]



POLEN

LA FRANJA

LAS TIERRAS FRONTERIZAS

Al este del Golpe del Segador se encuentra Polen. Esta extensa y llana tierra es conocida por la mayoría del mundo como el hogar de tribus errantes de bárbaros duros como la roca, ruinas desperdigadas infestadas de arañas Echein y, por supuesto, los Bosques Fractales. Sin embargo, en la frontera sur existe un lugar olvidado, separado del resto del mundo por una mezcla de tiempo, distancia cataclismo, barbarie y los conflictos.

A lo largo de los Cárpatos se encuentran las Tierras Fronterizas, una región históricamente famosa por su abundancia de recursos y su turbulento panorama político y social. Lo más notable de la región es la zona conocida como La Franja; una tierra salvaje llena de promesas, oportunidades, represión y violencia.

GEOGRAFÍA, CLIMA Y RECURSOS

Históricamente, las fronteras de La Franja abarcan todo el borde occidental de Borca, recorriendo gran parte de la región sur de Polen hasta las montañas del norte del Balján. En su límite occidental se encuentra Wroclaw, capital de las Tierras Altas, en su parte oriental se sitúa la enigmática región de Metropol, el cantón de los Mineros y las Tierras Bajas.

Mientras que Polen es una tierra seca y polvorienta, la Franja tiene un clima más templado debido a su proximidad a la cordillera de los Cárpatos. Las últimas gotas de las tormentas que descargan sobre las tierras del Cuervo llegan hasta este lugar, proporcionando suficientes precipitaciones para regar los grandes bosques de taiga que aquí crecen.

Al tratarse de una región con una importante industria minera de carbón, las Tierras Bajas al norte son una caótica marabunta de excavaciones, canteras y valles ricos en minerales que, a causa del Escatón, sufrieron enormes desprendimientos. Antes del suceso, el conjunto de comunidades mineras asentadas en la región Metropol llegaron a excavar tan extensamente que a lo largo de toda la región se creó una vasta madriguera de túneles excavados en la roca que conectaba las ciudades donde vivían. Las enormes perturbaciones tectónicas y sísmicas que se produjeron durante el Escatón fracturaron toda la región; ciudades enteras desaparecieron en el recién formado cañón de cientos de metros de profundidad que desgarró la tierra a lo largo de toda su longitud. Éste fue conocido desde entonces como "la Franja". Aunque hay quien cree que el nombre tiene su origen en el idioma de la región, los registros no son claros al respecto.

Hoy en día dicha zona es un amasijo de valles y viejas minas a cielo abierto que ocupa miles de kilómetros cuadrados. En cuanto a minerales, la Franja aún tiene mucho que ofrecer, con enormes reservas de carbón como principal recurso a explotar. También abundan el plomo y el estaño, así como el hierro, el cobre y la plata. El carbón cubre todas las necesidades energéticas de la región. Tanto es así que el paisaje está permanentemente cubierto por una densa capa de esmog procedente de los perpetuos fuegos de la industria y los hogares.

Los seres humanos también son un recurso indispensable, tanto como frecuente es su explotación por quien quiera que controle la región. Miles de comunidades, más grandes o más pequeñas, cubren la Franja y sus cañones afluentes, abarcando desde la llana estepa donde se encuentra la Franja hasta el sombrío suelo de estos cañones; los Lodazales.

Las Tierras Altas, por el contrario, están dominadas por la naturaleza; junglas, bosques y montañas cubren la región. Los Cárpatos Occidentales comienzan aquí, en Veskidde, con las primeras laderas de la cordillera principal que se extiende hacia el este. Circulan rumores sobre túneles que conducen a búnkeres del GR, e incluso hasta las minas más remotas y olvidadas de la Franja.

Las zonas de humedales cuentan con cielos grises, vientos helados y fuertes nevadas invernales a lo largo de los bosques que acompañan a las montañas hasta el norte de Balján. Se dicen que entre los árboles resuenan sonidos espeluznantes que poco o nada tiene que ver con algo humano. Incluso los Voivodas se andan con cuidado cuando viajan por aquí.

POBLACIÓN Y FACCIONES

La gente de la Franja ha sido, históricamente, un pueblo fuerte y decidido que una y otra vez han sido invadidos por fuerzas externas. Durante miles de años, ésta ha sido una región clave para cualquiera que buscase controlar lo que hoy en día es el sur de Polen, lo que ha convertido a sus gentes en una población taciturna que se siente oprimida, resentida con los forasteros y que anhela independencia.

Las Tierras Bajas están densamente pobladas por los Gorniza, los descendientes de los mineros que durante generaciones han extraído el carbón y los minerales de la tierra. Tras el Escatón, los Gorniza llegaron a organizar un gran colectivo con el objetivo de protegerse a sí mismo durante el tiempo de la bestia. Este pseudo-sindicato de decenas de miles de personas estaba controlado por una Junta de Ancianos que organizaron la propiedad colectiva de los medios de producción con el fin de distribuir equitativamente el proceso de extracción de materias primas, así como el reparto de riquezas y bienes, entre los diversos clanes de la región con el objetivo de alcanzar una estabilidad indispensable para el bien común. Durante decenas de años este acuerdo funcionó, pero después del Aluvión (las continuas invasiones desde Wroclaw y los Voivodas del Norte) la situación se volvió mucho más inestable y hoy en día los clanes están divididos y enfrentados, luchando entre sí sin cesar por el control de los cañones.

Los Gorniza pasan sus días trabajando en las enormes e intrincadas galerías de las minas, excavando y escarbando lo que encuentran. Con sus característicos picos, cascos de mineros y máscaras antigás, estas personas suelen ser de complexión fuerte y musculosa. Los jóvenes tienden a ser un tanto agitadores, formando bandas de matones que luchan entre sí constantemente por el control del territorio y el acceso a las riquezas de las minas. Construyen sus casas en los flancos del cañones o agrupadas alrededor de pozos en la superficie. El humo acre que sale de chimeneas permanece suspendido en el aire como si fuera niebla. Dentro de las casas hay familias reunidas en torno a los brillantes hogueras de carbón, niños ruidosos jugando con sombreros de mineros y mujeres que amamantan a sus bebés entre toses. Los ancianos, encorvados y arrastrando achaques debido a años de trabajo, suelen sentarse fuera en mecedoras de metal soldado. Ocupan sus últimos días discutiendo a viva voz y bebiendo alcohol destilado en sus jarras de peltre.

"Doblamos la esquina hacia el sitio de siempre y allí estaban, los Gieksa, esperándonos. Normalmente nadie muere, y la mayoría de las veces los moratones se han ido la mañana siguiente. Los huesos son algo más serio; ahí es cuando el Bion viene bien, mezclado con un poco de Gloria para dar un poco más de fuerza al siguiente puñetazo.... ¡PUM! ¿Quieres un poco? Te despejará el esmog que tienes en la cabeza".

En cambio, las Tierras Altas están mucho menos pobladas. Los Zboiva son la gente de los bosques, igual de fuertes y robustos. La resistencia de los montañeses es legendaria en todo Polen, y son reconocidos por su habilidad para trabajar la madera durante todo el día gracias sus hachas de acero de Franja. Al igual que los Gorniza, poseen un feroz sentido de independencia y de rebelión, hasta el punto de que incluso lucharán entre ellos si no están presentes los voivodas o las fuerzas de Wroclaw. Sus comunidades son mucho más pequeñas, a menudo un solo hogar o una sola finca con un máximo de diez o veinte familias. Es tradicional que un joven Zboiva deje a su familia cuando siente el impulso de viajar y buscar un lugar donde construir su propia casa.

"¡Esta tierra nos pertenece a nosotros, no a esos sucios bastardos del otro lado del valle! Construimos esta aldea y trabajamos esta tierra. Los voivodas quieren llevárselo pero tendrán que arrancar las hachas de nuestros dedos muertos antes de que eso ocurra. Un día, pronto, organizaremos una incursión en su territorio, recuperaremos lo que nos robaron y les daremos a probar de su propia medicina. Malditos cabrones voivodas, y sobre todo ese Jasek de Wroclaw"

Los Kopieza viven en las llanuras de alrededor de la Franja, sobre todo al norte y noroeste. El clan se compone de ricos comerciantes, familias pequeñas pero poderosas que poseen numerosos esclavos y bestias de carga. Es con ellos con quienes los Gorniza tienen más contacto al comerciar. Aunque a primera vista los Kopieza solo parecen preocupados por amasar fortunas, en realidad se encargan controlar las principales rutas de transporte y los puntos de acceso a la Franja. Esto ha generado cierta tensión con los Gorniza, que reconocen a regañadientes la etnia de los Kopieza como la misma que ellos (franjones), al mismo tiempo acusan a los mercaderes de tiranía económica. Ante estas difamaciones los Kopieza rien sardónicamente, diciendo que los Gorniza guerrearían contra sus propias madres si pudieran. Hay algo de verdad en ambas acusaciones.

Una familia típica de Kopiz vive en una casa comunal de madera construida alrededor de una chimenea central, en la que gornizas y zboivas entran y salen con libertad. Realizan sus negocios sobre el lambardo, una opulenta mesa labrada de madera de importación donde ambas partes se regatean los precios. No importa cuánto se alarguen las negociaciones, un Kopieza nunca grita ni discute y solo sonríe cuando se le ofrece un precio equivocado. No puede decirse lo mismo de sus socios comerciales. En el exterior están las tiendas para los esclavos y los establos para los animales, que en los clanes más grandes llegan a situarse hasta a un kilómetro de la casa comunal.

"Solo porque sea rico no significa que sea diferente de la gente de Gorniz. Somos iguales, nosotros y ellos, solo que ellos trabajan y nos hacemos ricos, ¿lo entiendes? ¡Jajajaja! Venga, ¿qué te pasa? ¿No sabes aceptar una broma? Anda, toma una ciruela. Las recogen mis esclavas de Balján. Si quieres te puedo presentarte a una después de cenar..."

Bajo todos ellos, entre el fango de los Lodazales, viven los Unki, un puñado de pequeños clanes de solo unos pocos cientos de personas en total. Se trata de caníbales reconocidos, considerados engendros por los Gorniza. Los Unki arañan un día más a su exigua vida a base de consumir los desechos y migajas de los que viven por sobre ellos, o robando a sus hijos, a los enfermos o a los ancianos por la noche. Típicamente delgados, fibrosos y pálidos, los clanes vagan en grupos nocturnos en busca de cadáveres y restos que caen entre el esmog.

La mayoría de los Unki viven cortas vidas entre las ruinas, ahogados hasta la muerte durante mediana edad por los vapores nocivos, pero unos pocos individuos más resistentes se elevan sobre las ruinas y ascienden, alentando a quienes han conseguido instalarse a mayor altura a continuar, encontrar la superficie y buscar su propio camino, dejando a su clan atrás para siempre.

"Observa la oscuridad, Vorgon, la oscuridad cambiante. Fíjate los patrones de las luces... Las bestias nos persiguen, con músculos y pinturas y máscaras y metal. Pero serán testigos de lo que han desenterrado en los túneles. Pronto.... vemos venir el Cambio... pronto…"

...

TECNOLOGÍA Y RELACIÓN CON LOS COLECTIVOS

Durante cientos de años, la Franja fue explotada por forasteros que saquearon la región e impidieron su desarrollo natural incluso a mediados del siglo XXI. Desde el Escatón, las comunidades de la Franja han experimentado un resurgimiento paulatino y constante en el nivel de tecnología disponible; tal es así que actualmente incluso existe alumbrado público en las zonas más ricas gracias a pequeños motores de carbón que producen electricidad. Los alambres y cables de este sistema cuelgan entre los edificios a ambos lados del cañón. También cuentan con montacargas neumáticos para ayudar a personas y animales a moverse entre los distintos niveles del suelo. Han construido puentes sobre los pequeños cañones afluentes por los que caballos y mamuts tiran de carretas llenas de carbón y minerales o transportan sacos de comida, correo u otros suministros.

La explotación minera se realiza principalmente mediante labores manuales humanos, aunque hay unos pocos equipos que utilizan SAMCOM alimentados con carbón refinado para las operaciones más peligrosas. Se dice que los Kopieza estaban enfrascados en negociaciones con los Storskis para llevar a cabo proyectos de ingeniería a gran escala para una red de transporte ferroviario hasta las zonas más rentables de los cañones, pero el futuro acuerdo tuvo que ser descartado debido a la actividad anómala de las profundidades.

Los apocalípticos brotan dondequiera que haya kopiezas dispuestos a cobrar para que se encarguen de su protección y tapaderas mientras ellos mantienen en funcionamiento sus negocios de Quemazón, prostitución y alcohol.

Numerosos depósitos de chatarra de alta tecnología en buen estado aguardan a cualquiera que lo suficientemente profundo en las ruinas, lo que ha atraído la atención de los chatarreros. Este colectivo se asentó en la zona hace tiempo, con miembros procedentes de todas las culturas viviendo y trabajando juntos. Cuanto más profundo, más valioso será el botín, pero también será mayor la probabilidad de un ataque de cualesquiera que sean las bestias que moran allí abajo. Los tejones más espabilados a veces tienen suerte y encuentran algún tesoro oculto, aunque solo sirva para para que sus propios guardias gorniza les traicionen de camino al puesto avanzado de Kopiz en el que esperaban vender la mercancía.

Los Unki conocen la localización de muchos yacimientos de artefactos antiguos, y circulan rumores sobre pálidos que tienen frecuentes encuentros con sus chamanes. Sin embargo, los gorniza tienen oídos puestos en todo lados, por lo que siempre que los voivodas entran en el territorio de la Franja con sus jinetes jehammedanos al frente, lo más probable es que los pálidos vayan a la retaguardia.

En cuanto a la presencia de africanos, el León es conocido en la Franja por sus ansias de fortuna. La zona es de gran interés para los jeques, y Wroclaw más que dispuesta a hacer negocios con ellos. Aparte de los frecuentes cazadores y exploradores que transitan la ciudad en sus travesías, se dice que la ciudad acoge a más de un joven del león con la mirada fija en la Franja y sus riquezas. Un neolibio que haga negocios con algún enemigo de sus gentes corre un grave peligro al caminar al aire libre por los cañones.

La Franja es una curiosa anomalía tecnológica en Polen; al contrario que los pobres hallazgos de chatarra a su alrededor, Metropol era un centro de investigación y desarrollo industrial antes del Escatón. La mayor parte de su material aún yace enterrado. Si un grupo particular o un clar especialmente ambiciosos excavase con tesón en las instalaciones, el conocimiento que obtendrían serían de un valor inestimable. Los cronistas están empezando a prestar atención a la región, especialmente ahora que el Golpe de la Segador se ha vuelto transitable desde la Mercatoria. Si logran mantener abierto el paso, tal vez tengan una manera de infiltrarse entre la población local de manera efectiva. Actualmente solo existe un enclave en la Franja, en mitad de Katrastroika.

Los jehammedanos son vistos por los franjones como invasores, dado que la mayor parte de los ejércitos de los Voivodas pertenecen a este colectivo. Por ello suelen hacerlo de incógnito y tratando de pasar desapercibidos.

LUGARES DE INTERÉS Y ASENTAMIENTOS

Al oeste de la gran grieta se encuentran los Árboles del Osario. Estos troncos marchitos y nudosos anclan sus raíces en una enorme de huesos que yacen amontonados desde hace siglos, tras un brote de pestilencia eruptiva. Miles y miles de cuerpos cubrían el suelo pudriéndose bajo el sol, abandonados allí donde fueron arrojados como aviso a quienes tratasen de penetrar en la región. Tras la erradicación de la enfermedad, especímenes anómalos de las plantas autóctonas comenzaron a brotar en la cresta de cada montículo de cadáveres, por alguna razón desconocida. Con el tiempo, la carne desapareció de los cuerpos y una amalgama macabra de huesos asomaba entre los huecos de estas plantas, dando cobijo a cuervos, roedores y demás alimañas. Cualquiera que deambule por este lugar maldito parece entender de manera inconsciente que la historia de la tierra está bañada en sangre.

En la frontera norte se encuentra Gantry, un asentamiento kopieza de varios centenares de habitantes. El lugar es conocido por los puestos de alquiler de mamuts y otras bestias de carga para que grupos de mineros puedan viajar y transportar sus mercancías, o para cualquier objetivo que puedan tener en mente. Parte de la casa comunal se extiende sobre el mismo abismo, sostenida por puntales de madera y metal de aspecto frágil. Bajo ellos, ancladas a la pared, hay otras estructuras que descienden hasta el fondo del cañón. Schafer, el líder de la ciudad, solo posee Unki como sirvientes, que se alojan hacinados en un oscuro sótano bajo la cocina. Entre los Gorniza circulan siniestros rumores que afirman que se alimenta de su tierna y sabrosa carne.

Si un viajero se adentra lo suficientemente profundo en las tierras fronterizas de Balján, puede dar con un conjunto de riscos y fallas que lleva a las montañas, en cuya cima verá el mástil de una antena de radio de decenas de metros alzándose hacia el cielo. En su base se halla una única chabola con un aspecto desconocido para cualquier gorniza o zboiva. El sendero que lleva a la puerta está rodeado de extraños símbolos y figuras y rostros humanoides que hielan la sangre. En realidad solo tienen la función de ahuyentar a intrusos y curiosos de la valiosa guarida de un chatarrero. Si alguien osa entrar allí encontrará a Grafito, un oso cavernario de edad avanzada. No habla demasiado, pero posee vastos conocimientos sobre la Franja que compartirá a cambio del precio adecuado. También está dispuesto a negociar compra y venta de chatarra, e incluso por suficiente alcohol y Quemazón, es capaz de acompañar a quien se capaz de suministrárselos… al menos durante sean capaces de ello. Odia a los Gorniza y no cooperará con nadie que planee entrar en su territorio.

En el extremo oriental del cañón principal, sobre un promontorio que lo eleva sobre los Lodazales, se encuentra Katastroika, una ciudad de unos cinco mil habitantes; la mayoría de ellos gornizas, salvo unos pocos trabajadores forasteros que viven en las afueras. Desde ella se extienden numerosas líneas de teleférico hasta las principales entradas de las minas del valle, dando a la ciudad el aspecto de una araña mecánica reposando en el fondo de una tela-

raña. Las chimeneas emiten humo y vapores por toda la ciudad. En el centro se encuentra el Tarq, un foro de unos pocos cientos de pasos de ancho donde la ciudad minera viene a comerciar e intercambiar por comestibles u otros bienes. Junto al mercado se encuentra, además, un puñado de locales de divertimento de corte más sórdido.

Un cronista proscrito que responde al nombre de Photis tiene aquí su nicho. La taimada mediadora tiene poco más de treinta inviernos; su pelo grasiento y su nariz aguileña aparecen tras el mostrador cada vez que los clientes llegan a su local con intención de hacer negocios, y luego desaparece con brusquedad tras el edificio principal para alimentar a sus cerdos con cualquier desperdicio que haya podido encontrar ese día en el mercado. Algunos dicen que hay restos de ropa en el alimento de sus cuerpos, pero otros creen que son solo habladurías. De noche, sus drones sobrevuelan los edificios y las laderas más allá de ellos, vigilando todo lo que sus lentes pueden captar. Solo la cronista sabe el porqué de esta ronda nocturna.

Frente al nicho de Photis se encuentra el Canario Rojo, la principal fuente de agua de la ciudad. Pendel, la camarera, regenta el lugar junto a sus 'hijas', que con el paso de los años parecen cada vez más jóvenes, en lugar de lo opuesto. El local acoge a una gran panoplia de sospechosos habituales; especuladores, comerciantes y estafadores se reúnen aquí con cualquier viajero o trabajador de cualquier colectivo o de algún clan de más allá de la Franja. Junto a ellos, Amber se pavonea sobre un escenario. Se trata de una artista de burlesque originaria de Gorniz con sobrepeso y envejecida de manera prematura que afirma seguir "buscando el amor" después de todos estos años actuando ante los sosos, desesperados y destartalados habituales. Un SAMCOM con motor a carbón, programado para proteger a Pendel y sus chicas, descansa junto a la puerta cobijado dentro de un misterioso y oscuro cubículo. Resulta invisible para los clientes, salvo que se acerquen lo suficiente como para ver los brillantes ojos rojos brillando en la oscuridad.

Viajar más allá de las rutas más transitadas de Katastroika y sus asentamientos satélite puede revelar muchos más lugares de este tipo como reñideros, tugurios de mineros y demás sitios de dudosa moralidad.

SENDEROS Y PELIGROS

La Franja es una región conocida por la naturaleza violenta de su población, que no tiene reparos a la hora de arrebatar una vida, pero hay muchos otros peligros más allá de las personas a los que un viajero incauto debería prestar atención.

Las Tierras Bajas son el hogar de osos y gendos, al igual que en otras tierras del cuervo, y la entrada al cañón está custodiada por grandes manadas de animales que a veces se juntan para formar supergrupos de 100-150 individuos. Los lugareños son muy conscientes del peligro que entrañan, pero es frecuente que algún comerciante se atreva a cruzar su territorio únicamente para ser despedazados en alguno de los senderos que recorren el valle.

En el propio suelo de la Franja, en las zonas más húmedas y pantanosas, habitan enormes anfibios venenosos del tamaño de un niño pequeño, con la piel cubierta de unas características marcas luminiscentes salteadas entre nudosas y duras verrugas. Estos grotescos animales viven aferrados a paredes y techos, a la espera de que sus presas estén al alcance. Su mordisco es capaz de paralizar a un humano en un día a menos que reciba tratamiento, siendo la única cura conocida una pasta de guano en polvo de un murciélago de las cavernas. Solo los Unki son capaces de recolectar el ingrediente y preparar la mezcla adecuada.

La rutas principales que atraviesan la Franja son ampliamente transitadas y sin duda las más rápidas, pero es un hecho que los viajeros que toman estas carreteras están expuestos a bandidos gornizas en todo momento. La ruta oriental se dirige hacia el este, recorre la frontera y atraviesa los puestos avanzados de Kopiz, pero es la más costosa de atravesar. Los viajeros que no inviertan dinero en su seguridad tarde o temprano se toparán con asaltantes de de camino a Kopiz.

Las Tierras Altas presentan un acceso más difícil, lo que hace que la ruta que las atraviesa sea más segura para los viajeros, a la vez que más difíciles de recorrer. En lugar de bandidos, los peligros que acechan estos senderos son las criaturas y monstruos que moran en los bosques. A menos que reciban los servicios de un guía zboiva, el viaje no estará exento de numerosos riesgos.

Katastroika es el principal centro de la actividad minera. Cualquiera que llegue a la ciudad debe ser consciente de que sus habitantes forman una población diversa, muchos de los cuales pueden ser personas desesperadas y con problemas de adicciones, tendencias violentas o trastornos mentales. A menudo es difícil distinguir a los ciudadanos inofensivos de la escoria local.

Una curiosa variedad de formas de vida y fenómenos pueblan las antiquísimas minas. Si alguien decide aventurarse en su interior deberá saber que es imprescindible ir bien protegido, o junto a un grupo que conozca sus caminos y peligros. Es posible comprar mapas, aunque suelen estar obsoletos o ser poco fiables. La señal de los equipos de radio son incapaces de atravesar el lecho rocoso más allá de unos pocos metros, por lo que tampoco son ninguna garantía. A partir de cierta profundidad, incluso el funcionamiento de los aparatos eléctricos se vuelve inestable. Hay que estar atento en todo momento a los depredadores de las rocas, en especial a los terroríficos constrictores. No se sabe demasiado acerca de estas criaturas aparte del hecho de que atacan desde las alturas a altísima velocidad.





CAPÍTULO 5

LA FURIA DE LOS CLANES

CÁRCASOS

Los Cárcasos son la principal población de Cárcaso. La mayoría de ellos provienen de Corredores que se asentaron en la ciudad con la llegada de la Dama de Cárcaso y sus Sabias o poco después de esa época. El resto de habitantes se dividen, sobre todo, en frankeños residentes, chatarreros, anabaptistas e incluso algunos pálidos. La protección que ofrece la ciudad a quienes consiguen llegar a ella la convierte en un remanso de paz para los marginados, siempre y cuando sepan ser fieles a la Reconquista y a los Corredores; un precio que muchos están dispuestos a asumir.

EN EL CORAZÓN DEL CÁRCASO

La ciudad está dirigida por el Sínodo de Sabias, un consejo de una docena Sabias muy influyentes en la vida diaria de la población. Gobiernan, ordenan y aconsejan. Están protegidas por un selecto grupo de fieles Corredores conocidos como Pretores, protectores personales de las Sabias.

Sus órdenes e información son transmitidas en la ciudad pero también a través de los Pirineos por un grupo de intrépidos espías y viajeros: los Mercucios. Una treintena de hombres y mujeres que cruzan las montañas, recorren las regiones cercanas a Perpiñán y Toulon. Por supuesto, otra de sus labores de vital importancia es viajar con regularidad a Hibrispania para hablar en nombre del Sínodo.

La seguridad de la ciudad está a cargo de los Gendarmes, una milicia popular no muy formalizada que sigue el modelo y las costumbres de los guerreros de Corredores. Patrullan el bosque y las ruinas más allá de los muros y repelen a los neolibios que se acercan demasiado a la ciudad. Sus métodos son bárbaros y sangrientos: los prisioneros son encadenados en las fachadas de las murallas hasta su muerte, a merced de los elementos y de la fauna local del pantano. La advertencia resulta bastante clara: los enemigos de la Dama de Cárcaso perecen en un sufrimiento agónico. Sin embargo, a estas alturas la ciudad es demasiado importante como para permanecer en secreto: los Neolibios saben de su existencia, aunque no su ubicación exacta. Los bosques, manglares y bahías del valle del Aude aíslan demasiado a la ciudad para una confrontación directa. Sin duda, Cárcaso es poderoso e inaccesible para sus enemigos.

CORAZONES MESTIZOS

La cultura hibrispana impregna Cárcaso, lo cual abre muchas oportunidades sociales para sus gentes: todos pueden ascender en la sociedad y ocupar un lugar prominente en la comunidad. Cualquiera puede amar a quien quiera y como quiera. La mayoría de los hogares están formados por tres o cuatro hombres y mujeres que crían juntos a sus hijos. Existen también habitaciones completas dedicadas a los placeres reservados a los adultos, donde la gran pasión hibrispana se expresa con todas las cuerdas y gritos de éxtasis que sean necesarios. Estas costumbres abiertas, por decirlo de alguna manera, no están exentas de problemas. Los viajeros o los recién llegados no están acostumbrados a este grado de libertad y los conflictos están a la orden del día. El temperamento ardiente de los Cárcasos también implica desafiar a otro en la arena por celos o para obtener sus favor.

Existe una gran diversidad de creencias en Cárcaso. Algunos sienten dentro de sí la fe anabaptista, mientras en el otro extremo de la ciudad los jehammedanos se reúnen en la Basílica de Nazir. Pero los Corredores, y también la mayoría de la población, profesan una especial devoción a la Dama de Cárcaso y a sus Sabias, que interceden por ellos. Las estatuas de la pregnóstica se erigen en numerosos lugares, y el Gran Pozo actúa como lugar principal para la meditación y el rezo.

PREVISORES

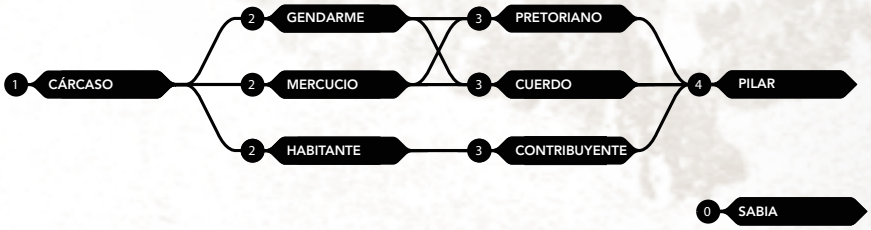
El nivel tecnológico es también muy heterogéneo: algunas áreas tienen generadores y, por lo tanto, acceso a equipos eléctricos, aunque para el alumbrado público se utilizan principalmente antorchas o lámparas de aceite. Las armas de fuego y sus municiones están prohibidas en la ciudad; solo los Gendarmes y los Pretorianos pueden portarlas dentro de sus muros, además de encargarse de custodiar las de los viajeros.

La justicia es administrada de mano de las Sabias. Ellas ya conocen las consecuencias reales de los crímenes y toman una decisión justa e informada. A nadie se le ocurriría cuestionar sus decisiones.

BONIFICACIÓN DE HABILIDAD

Los personajes que pertenezcan a este clan pueden sustituir sus bonificadores de "Clanes" por:
(CUE) Atletismo
(CUE) Cuerpo a cuerpo
(AGI) Movilidad
(CAR) Conducta
(INS) Orientación

JERARQUÍA Y RANGOS - CÁRCASOS



1 - CÁRCASO

REQUISITOS: Nacido o afincado en Cárcaso
RESULTADOS: Cualquier persona de buena voluntad que esté dispuesta a vivir acorde a la sociedad que encierran las murallas es admitida de buena gana como un habitante más, tras el beneplácito de las Sabias. Se le asigna una de las viviendas vacías de un cantón y tiene libertad para elegir ocupación según sus preferencias y habilidades.
EQUIPO: -

2 - GENDARME

REQUISITOS: AGI+Proyectiles 5, CAR+Conducta 5, Autoridad 2
RESULTADOS: Como guardia local, ocupan gran parte de su tiempo en patrullar tanto la ciudad como el bosque más allá de las murallas. Todo aquel que quiera poner un pie en Cárcaso deberá tener su beneplácito antes de hacerlo. Son los únicos, junto a los Pretorianos, que reciben entrenamiento con armas de fuego. Aprenden a moverse y luchar con eficacia en el traicionero bosque más allá de las murallas. Ganan +1D a AGI+Proyectiles y +1D a INS+Percepción cuando luchan en las marismas.
EQUIPO: Uniforme azul de gendarme con la insignia de la ciudad, fusil de caza neolibio y 6 balas de .357

3 - PRETORIANO

REQUISITOS: CUE+Cuerpo a cuerpo 8, AGI+Proyectiles 7, CAR+Liderazgo 7, Autoridad 4, Renombre 2, haber sido elegido personalmente por una de las Sabias.
RESULTADOS: Solo unos pocos llegan a tener el honor de ser la guardia personal del Sínodo de las Sabias. Exige un alto nivel de disciplina, méritos reconocidos y la confianza de alguna de las Sabias. Estos luchadores de élite se ven imbuidos de la confianza que proporciona estar a las órdenes de quienes han visto el futuro y lucharán hasta su último estertor por protegerlas. Son, además, los encargados de organizar y distribuir el equipo de la armería entre Gendarmes y Pretorianos. Ganan +2 puntos permanentes en Recursos y +1D a PSI+Reacción y +1D a INS+Percepción mientras estén al lado de una Sabia.
EQUIPO: Subfusil y 16 balas de 4.6x30 mm, ropa reforzada con kevlar

2 - HABITANTE

REQUISITOS: AGI+Fabricar 5 o INT+Ciencia 6, CAR+Expresión 5, Recursos 2
RESULTADOS: Si todo el mundo empuñase un arma no quedaría nadie que mantuviese la ciudad funcionando. Artesanos, fabricantes, comerciantes, escribas, curtidores, cazadores... el grueso de la población comparte un fuerte compromiso de mantener la autosuficiencia de Cárcaso. A pesar de que el comercio en la ciudad funciona mediante trueque, es importante reunir letras, dinares y materiales con los que comerciar en el exterior. Gana +2D en CAR+Negociación cuando tratan con extranjeros.
EQUIPO: -

2 - MERCUCIO

REQUISITOS: AGI+Sigilo 5, CAR+Conducta 5 , PSI+Engaño 5, Red 2
RESULTADOS: La información y las apariencias son la mejor forma de mantenerse a flote en este mundo, y el Mercucio sabe cómo conseguir lo que quiere utilizando dos métodos: su afilada lengua, o su afilada daga. A veces hay que exhibirse, y otras hay que pasar desapercibido; solo los mejores saben identificar a la primera el tipo de situación. Dependiendo de cómo elija actuar, gana +1D a AGI+Movilidad o +1D CAR+Expresión.
EQUIPO: Parche de tela con la insignia de la ciudad, daga, arco, carcaj y una docena de flechas.

3 - CUERDO

REQUISITOS: CUE+Atletismo 7, CUE+Vigor 6, AGI+Movilidad 8, INS+Orientación 6, Renombre 3
RESULTADOS: Estos gladiadores amantes del riesgo viven para las ovaciones, los vítores y la sensación de no regirse por las leyes de la gravedad. Pelean y aman con tanta pasión como su cuerpo les permite, sin preocuparse por cuándo se apagará su llama. Cuando se columpia por una superficie vertical, el Cuerdo obtiene +1D a CUE+Atletismo y +1D a AGI+Movilidad. Además, tiene permiso del Sínodo para comer donde desee sin pagar.
EQUIPO: Látigo de cuero, par de dagas gemelas.

3 - CONTRIBUYENTE

REQUISITOS: AGI+Fabricar 8 o INT+Ciencia 8, CAR+Negociación 7, PSI+Astucia 7, Recursos 4
RESULTADOS: Con el paso del tiempo y buenas decisiones, un negocio puede prosperar incluso en mitad de un bosque. La comunidad funciona, pero requiere apoyo externo para prosperar. El Sínodo es consciente de la necesidad de almacenar dinero en caso de una funesta eventualidad. Para ello, estos habitantes que han destacado en la tarea son los encargados de llevar a cabo esta labor.
EQUIPO: Caja de caudales con cerradura y llave.

4 - PILAR

REQUISITOS: CAR+Liderazgo 10, PSI+Fe/Voluntad 8 INS+Empatía 7, Autoridad 5, Secretos 2, haber sido designado por la mayoría de personas de su carrón

RESULTADOS: La vida de Cárcaso gira en torno a los carrones y sus comunidades. Debido al carácter de individualidad de cada uno, es necesario que tengan voz propia. El Pilar de un carrón es el más honorable y respetado representante de su comunidad. Junto a los demás Pilares, tratan directamente con las Sabias. Si en algún momento se ve amenazado, es capaz de reunir a 1D miembros de su carrón en pocos instantes.

EQUIPO: Gorro de piel de gendo curtida adornado con el emblema de cada carrón.

0 - SABIA

REQUISITOS: Haber sido elegida en el festival de los Sabiales

RESULTADOS: Una mujer cuya mente fue traída del futuro gracias a la Dama de Cárcaso en un festival de los Sabiales. Ocupa uno de los 12 asientos del Sínodo, donde participa en las decisiones que rigen la vida y la convivencia de las gentes de la ciudad. También son las encargadas de comunicarse en persona con la Dama de Cárcaso. Una vez por luna llena, puede entonar una plegaria a la Dama, que será respondida mediante una voz almacenada en un molusco que ella misma ha de entregarle.

EQUIPO: Vestido de lino blanco y velo de satén rojo, adornos varios fabricados con conchas.



SALVAJES

Hambre. Cada vez más. No podía quitárselo de la cabeza. Cada vez más intensa a medida que las presas avanzaban hacia la trampa. Miró por última vez la posición de sus hermanos: escondidos en las hojas, más allá de las raíces, los otros salvajes esperaban cubiertos de barro para no ser detectados por las presas. Éstas eran tantas como los dedos de las dos manos. Completamente desnudos, con un símbolo resplandeciente en el torso, y la mirada ausente. Aunque eran demasiado delgados para alimentar al rebaño durante más de una luna llena, el Fiera estaba satisfecho: junto a ellos, había una hembra. Si la capturaban viva, llevaría las futuras Larvas de la Manada.

De repente, una de las presas se movió rápidamente. Uno de los salvajes había debido de cubrirse mal de barro e hizo que detectasen a todos. El Fiera gritó roncamente: la señal. Los salvajes cayeron de los árboles, saltaron de los pantanos para alcanzar a las presas en combate cuerpo a cuerpo, que apenas tuvieron tiempo de defenderse de la emboscada. La masacre comenzó.

CANÍBALES

Los Salvajes son un clan primitivo de los pantanos de Franka. Su guarida se encuentra en unas ruina cerca de Parásito, en la que el clan tuvo que adaptarse durante generaciones para sobrevivir en este hostil ambiente. Los salvajes viven casi la mitad de su vida sumidos en el agua y el barro para defenderse de los insectos. Al nacer, los Bramanes, su equivalente a los chamanes, mutilan el órgano vomeronasal de los recién nacidos para disminuir sus posibilidades de perderse entre las esporas.

Sin embargo, la mayor diferencia entre los salvajes y el resto de los humanos es fuente de alimentación: insectos, líquenes.... pero sobre todo drones de los pantanos. Los cazan para llevarlos de vuelta a su guarida, donde son troceados y secados.

CRÍA

Este clan apenas tiene mujeres: el clan considera a los hombres más fuertes, y se deshace voluntariamente de las chicas. Para compensar la falta de hembras, rastrean a los drones hembras, las capturan y las llevan con vida a la guarida. Allí son inspeccionadas por la Mantícora. Si son débiles, se las comerán como al resto. Si no, su destino es aún peor: quedar mutiladas y llevar en su interior a las Larvas hasta el día de su muerte. A veces, de esta camada nacen niños extraños; Psiconautas. Cuando los salvajes se dan cuenta de la naturaleza de estos bebés, lo abandonan a sus dioses en los pantanos. Más tarde, los drones vendrán y se llevarán al recién nacido: debe unirse a las filas de los feromantes.

DIOSES

Los Salvajes consideran a los antepasados dioses. Los Ardores, encargados de mantener las tradiciones, los honran durante las festividades. También saben que se convirtieron en salvajes gracias a ellos. Pase lo que pase con la Madre Tierra, el clan persistirá. “Absorber y adaptar”, el viejo lema del clan, todavía se enseña a las Larvas, pero solo la Manticora conoce el verdadero significado de estas palabras.

DEPREDADORES

Los salvajes están más cerca de ser animales que humanos. Apenas hablan, y cuando lo hacen usan frases muy cortas. Siempre miran a los extraños a los ojos, inquietos, como esperando a que el extraño baje la guardia para degollarlo.

POTENCIAL

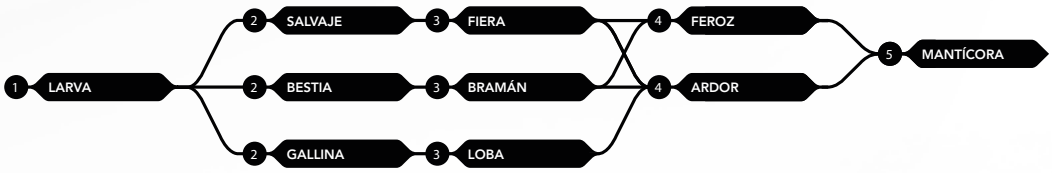
FURIA BESTIAL

Los Salvajes siempre se lanzan de cabeza a la batalla: el máximo de puntos de ego que se pueden consumir por ronda aumenta en uno por nivel de potencial.

BONIFICACIÓN DE HABILIDAD

Los personajes que pertenezcan a este clan pueden sustituir sus bonificadores de “Clanes” por:
(CUE) Fuerza
(CUE) Resistencia
(AGI) Sigilo
(PSI) Astucia
(INS) Supervivencia

JERARQUÍA Y RANGOS - SALVAJES



1 - LARVA

REQUISITOS: Nacido en la guarida
RESULTADOS: La cara se le escarifica y el interior la nariz se le mutila, otorgando +3D para resistir a las feromonas a costa de que el niño nunca tendrá un sistema olfativo funcional. Todas las Larvas son criadas juntas; no hay padres, y no tienen nombres. Tan pronto como sea capaz, una Larva pasará sus días ayudando a los adultos de la guarida: cocinando, reparando, cuidando a los esclavos... Si la Larva cuesta más de lo que trae, se le mata y se le da de comer a los esclavos.

2 - SALVAJE

REQUISITOS: Macho, superar el ritual de la Mantícora, CUE+Cuerpo a cuerpo 6, AGI+Sigilo 6
RESULTADOS: Como larva, descendió en al pozo de la Manticora, se tumbó en el lecho y sufrió el ritual. Cuando volvió, era un Salvaje, parte de la casta guerrera de la tribu. Durante el invierno, cuando los insectos están en calma, sale y deambula por el territorio del clan para cazar drones (+1D a todas las acciones contra ellos). Durante el verano, cuando los enjambres son más fuertes, se queda en la guarida y se reproduce con las esclavas.
EQUIPO: Cuero de salvaje, Garras de hueso, Jabalina

3 - FIERA

REQUISITOS: CUE+Resistencia 9, INS+Percepción 8
RESULTADOS: Dirige una manada de Salvajes y es capaz de sentir sus emociones dentro de su cabeza. Planea las emboscadas de los drones. Puede ser designado por un Ardor para salir del territorio y traer nuevas hembras para "Absorber". Su cuerpo está cubierto de cicatrices negras: la medicina de la Mantícora ha ido dejó su marca tras repetidos usos.
EQUIPO: Armadura de hueso, Maza de Fiera

3 - LOBA

REQUISITOS: CAR+Liderazgo 7, INT+Ciencia 7
RESULTADOS: Las Lobas gobiernan a las Gallinas. Se aseguran de que la tribu tenga suficiente comida para pasar el verano, y pueden ordenar una cacería de emergencia por la razón que escojan. Saben qué mezcla dar a las esclavas para mejorar sus posibilidades de tener múltiples larvas en el vientre y llevan a los niños malditos a los pantanos. Gracias a éstos, los ataques de drones pueden detenerse durante varias semanas. +1D a CAR+Negociación.
EQUIPO: Hierbas medicinales varias.

2 - BESTIA

REQUISITOS: CUE+Fuerza 5, AGI+Fabricar 5
RESULTADOS: Las Bestias protegen la guarida, fortificándola contra los insectos. Hacen esta tarea inmersos en los enjambres: ganan +1 a protección y +1D a todas las acciones contra los enjambres. También pueden viajar para encontrar y convertir ruinas en otras guaridas. Por último, se encargan de matar a los niños débiles.
EQUIPO: Abrecráneos

3 - BRAMÁN

REQUISITOS: INT+Medicina 6, PSI+Fe/Voluntad 8
RESULTADOS: El Bramán es el guía espiritual para un grupo de unos veinte salvajes. Es él quien mutila a los recién nacidos, quien asegura que la tribu se mantenga fuerte. Cura las heridas de la carne, aunque deja las heridas más graves para la Manticora. Si uno de los Salvajes bajo su cargo desaparece, debe recuperar su cuerpo y traer de vuelta al menos la cabeza a la Manticora, para que los muertos puedan reunirse con sus antepasados. Si era un guerrero respetado, tiene la potestad de organizar una ceremonia para comer su cuerpo.
EQUIPO: Gorro totémico (los Salvajes a su alrededor ganan +1D a Defensa Mental), Ropajes de Bramán.

2 - GALLINA

REQUISITOS: Hembra, CAR+Expresión 5, INS+Doma 5, INS+Supervivencia 5
RESULTADOS: Las mujeres que no se unen a las Bestias son consideradas débiles. Sin embargo, siguen siendo esenciales para la tribu, pues se ocupan de muchas cosas: planes de cría entre salvajes y esclavos, partos, cultivo de líquenes, mantener los fuegos, cocinar drones y criar larvas.

Los machos más sobresalientes pueden reproducirse con una de ellos: gana +1 Aliados y +1 Autoridad durante su embarazo y hasta un mes después de dar a luz. La Gallina comienza a darse cuenta de que nacen más machos que hembras.
EQUIPO: Rascador de líquen, trampas para insectos

4 - FEROZ

REQUISITOS: Haber derrotado a un enemigo excepcional, designado por el actual Feroz al retirarse, CUE+Fuerza 10, Autoridad 4, Renombre 4, potencial Rabioso 3.
RESULTADOS: Jefe de guerra de los Salvajes. Conoce el rostro y el corazón de cada guerrero de la tribu. Es un luchador formidable y parece que tiene varios siglos de experiencia en luchar. Defensa pasiva +2.
EQUIPO: Cuerno de guerra, Hacha del Feroz

4 - ARDOR

REQUISITOS: CAR+Expresión 10, INT+Leyendas 8, INS+Supervivencia 8, Autoridad 4
RESULTADOS: Los Ardores son los alfas de la manada. Toman decisiones políticas y son casi los únicos que saben hablar con normalidad. Entienden que los Salvajes son mucho más que un clan y que deben preservar la tribu a toda costa. Dejan algunas decisiones en mano de la Manticora, como la tasa masculina/femenina adecuada.
EQUIPO: -

5 - MANTÍCORA

REQUISITOS: Muerte de la actual Mantícora, INT+Artefactos 8, PSI+Fe/Voluntad 11, Secretos 5
RESULTADOS: Está solo, en la guarida, pero bajo tierra. Antes de la Escatón, el Instituto Pasteur estableció un plan de emergencia para asegurar la supervivencia de la humanidad que consistía en retorcer la evolución para que el ser humano pudiera perdurar. Gracias a la investigación sobre acromegalia y la recuperación del genoma cromañón, se pudo iniciar la involución voluntaria del hombre. Un sarcófago de nanomáquinas y una serie de chips que atrapan e inhiben ciertas hormonas podrían, a lo largo de los decenios, alterar el ADN de los gametos, provocando cambios en los futuros seres humanos. La Mantícora es la actual responsable del proyecto. Es un cavernícola con el poder de un dios, capaz de modificar a las próximas generaciones con 500 años de datos registrados por los chips. El regreso al estado animal ha comenzado, con el objetivo de reconquistar la Tierra. Entonces, comenzará de nuevo la evolución.
EQUIPO: -

HERMANOS DARMES

"El sonido de mis botas en la nieve queda opacado por el silbido del viento. Los copos son tan delgados que parecen arena de color níveo y abrasan cada centímetro de piel expuesta. Un sobresalto me recorre el cuerpo cuando veo una silueta blanca en mitad de la noche. Está allí, casi desnuda y sentada sobre un montículo de piedra. La escarcha se acumula sobre sus hombros; parece un enfermizo cadáver congelado en mitad de la tormenta, pero su mirada denota que no lo está. Rizos cubiertos de hielo se mecen al viento mientras sus ojos miran intensamente a los míos. Tras él, una figura femenina, más oscura que la noche misma, permanece de pie en la penumbra, como una negrura cautivadora en mitad de la oscura noche. Creo que mi corazón dejó de latir en ese momento. Debía seguir a la Dama Negra. "

INFORMACIÓN ACTUAL

Los Hermanos Darmes forman una comunidad monástica al pie del monte Pico Blanco, en la Región Territorial I. Veneran a la Dama Negra, diosa de la Montaña. Viven de manera espartana y sus enseñanzas se centran en la comunión con la naturaleza, la unión con las montañas y la importancia de la comunidad. Son uno con la Dama Negra y cada uno es solo un copo en el manto de nieve. Hellvéticos y anabaptistas denuncian varias desapariciones alrededor del monasterio de Grandarmes.

LIBRES DE LA PRISIÓN DE LA CARNE

Los hermanos Darmes ayunan y meditan para trascender los límites de sus cuerpos terrenales. Templan sus cuerpos y mentes en la nieve, o escalando solo con las manos desnudas. Estos ermitaños, en ocasiones, pasan varias semanas en entornos hostiles como picos de montañas nevadas, en busca de la Dama Negra. Durante estos largos retiros es cuando se sienten más en equilibrio con la montaña. Las relaciones sexuales están prohibidas, a excepción de rituales específicos dedicados a la Señora de la Montaña. Para ellos, la Dama Negra es una amante cruel y exigente que no dudará en quitar la vida a aquellos que no son sinceros en su compromiso o que sean demasiado débiles para satisfacerla.

ÁNGELES GUARDIANES, ÁNGELES VENGADORES

Para los clanes, los hermanos Darmes no pertenecen realmente al mundo de los vivos: habitan la montaña, curan a los que se pierden allí y, a veces, vienen a guiar a los moribundos hacia la otra vida. En esas raras ocasiones los hermanos hablan de guiarlos hasta la Dama Negra y llevan al moribundo a la nieve, pues el frío parece ser más la más dulce de las muertes. También son hábiles herboristas: poseen un extenso conocimiento sobre las plantas y sus recetas combinan mezclas de hierbas y oraciones a su patrona. Cuando un clan está en apuros puede recurrir a las Darmes para que les ayuden mediante rezos o, si la ofrenda es suficientemente generosa, actuarán en su nombre. El monasterio puede llegar a vivir un año entero gracias a las ofrendas de un clan.

Al mismo tiempo, son huraños y no les gusta que cuestionen sus conocimientos y creencias. Cualquiera que desee curiosear debería mantenerse a distancia y recogerse antes de que caiga la noche. El difícil acceso al monasterio facilita este sentimiento de independencia y secretismo. Las amenazas de los jehammedanos o los anabaptistas no son nada en comparación al beso helado de la Dama Negra.

AUSTERIDAD

Los Hermanos Darmes no creen en el género. Algún día fueron hombres o mujeres, pero eso ya no importa. Solo la Dama Negra importa y ella los ama a todos por igual.

Afeitan por completo sus cabezas, o mantienen unos cuantos mechones que trenzan como dicta la tradición. A pesar de que la mayoría viven desnudos, algunos guardan restos de sus viejos ropajes para la vejez.

POTENCIAL

ABRAZO DE LA DAMA NEGRA

Los Darmes son fríos, su piel es gélida, y sus músculos duros como una roca. Cuando luchan cuerpo a cuerpo se lanzan hacia sus enemigos con intención de propinarles un abrazo hasta que sus huesos se hagan pedazos. Reciben +1D por nivel del potencial en las tiradas de CUE+Pelea.

HABILIDADES

Los personajes que pertenezcan a este clan pueden sustituir sus bonificadores de "Clanes" por:
(CUE) Atletismo
(CUE) Cuerpo a cuerpo
(AGI) Movilidad
(PSI) Dominación
(INS) Supervivencia

JERARQUÍA Y RANGOS - HERMANOS DARMES



1 - NOVICIO

REQUISITOS: -

RESULTADO: El novicio siente la llamada de la Dama Negra y se une al monasterio. Allí es acogido y educado durante unos días mientras se le prepara para sobrevivir a una noche al amparo de la nieve. Jóvenes, viejos, hombres o mujeres... todavía llevan puesto su atuendo anticuado. Pocos sobreviven al rito. Gana +1D a Supervivencia.

EQUIPO: -

2 - EREMITA

REQUISITOS: CUE+Cuerpo a cuerpo 6, CUE+Vigor 4, INS+Supervivencia 6

RESULTADO: El ermitaño ha sobrevivido la noche en la nieve; la Dama Negra le ha aceptado. Ahora debe conocerla en profundidad. Se le despojará de todo rastro de su vida pasada y vivirá solo en la Montaña, viviendo en las cuevas o en refugios excavados en la nieve dura. Medita, se alimenta de raíces y sobrevive con aquello que puede reunir. De nuevo, pocos sobreviven y regresan a Grandarmes.

EQUIPO: Guantes de escalada.

3 - HERMANO DARME

REQUISITOS: CUE+Atletismo 6, AGI+Movilidad 4, INS+-Supervivencia 6

RESULTADO: El hermano ha regresado de la vida de su ermitaño y ahora es parte fundamental de Grandarmes. Comparte las visiones y voces que escuchó en la montaña y las añade a las enseñanzas colectivas de la Dama Negra. Bebe el agua del monasterio y su rutina diaria se basa en rezos y aprender a luchar con las manos desnudas o con el bastón tradicional. Gana +1D a CUE+Cuerpo a cuerpo y +1D a PSI+Dominación.

EQUIPO: Bastón Darme.

4 - PROFETA

REQUISITOS: CAR+Liderazgo 6, PSI+Dominación 8

RESULTADO: La misión del profeta es acudir a las aldeas para cuidar y ayudar a la gente. Exorciza pensamientos malignos, desafía a los anabaptistas y cura enfermedades y heridas. Reciben el respeto y la veneración de los pueblos por los que pasan y ver a uno de ellos herido es un mal presagio. Una vez al día, puede añadir +2D a una tirada de PSI.

EQUIPO: Capa de profeta.

4 - ABRAZANTE

REQUISITOS: CUE+Vigor 8, AGI+Movilidad 8, PSI+Dominación 8

RESULTADO: Algunos hermanos vuelven a sentir la llamada de la montaña y vuelven a la vida de ermitaño. A veces viajan lejos para cumplir los designios del Monasterio: labores de inteligencia, negociaciones, asesinatos o mediación de conflictos entre clanes. El abrazante es un ser aterrador que no duda en llevar el Abrazo de la Dama Negra hasta la muerte. Éstos son solo un puñado, pero se han convertido en el fantasma de muchos cuentos de hadas y su presencia a veces es suficiente para calmar el ardor de los más belicosos

EQUIPO: Máscara de la Dama Negra de madera.

5- HERMANO NEGRO

REQUISITOS: Secretos 6, Infestación de esporas al límite de volverse un lépero.

RESULTADO: El Hermano Negro tiene acceso al Santuario y solo él puede dar acceso al mismo. Comienza a sentir la conexión con el éter y su infestación de esporas es tal que está a un paso de volverse un lépero. Se pinta la piel de negro y se entrega por completo a la montaña. Es capaz de sentir fragmentos velados de pensamientos de los Aberrantes más cercanos... especialmente de aquellos retenidos en Flor Roja. El hermano negro es uno con la montaña y el frío; gana +4D cuando actúa en relación a su elemento.

EQUIPO: -



NÁUTRAGOS

El agua es prácticamente negra bajo el firmamento estrellado. Icebergs gigantescos flotan a la deriva, amenazantes. Un espíritu se pierde entre el laberinto de hielo y olas. El mismo ambiente hipnotiza a quienes navegan por él: el frío, los depredadores, el oleaje... y los fantasmas. Nunca se encuentra a quienes desaparecen en las aguas. En los fríos mares al norte de Britón se oyen lángidos y melancólicos silbidos, extraños sonidos estridentes que fascinan al escucharlos. Los pocos marineros de la zona dicen entre dientes que los que escuchan estos quejidos verán correr su sangre, desparramada frente a ellos. Se dice que un clan frecuenta las gélidas olas y vive pescando, saqueando, cazando y naufragios. Hazles caso; evita esas aguas.

VIVIENDO A FLOTE

Desde el extremo de Armorique hasta la costa de Missel, las abruptas y escarpadas costas siempre han dado cobijo a comunidades que, para sobrevivir, a veces eran capaces de provocar naufragios. La peculiaridad de los Náutragos es que son capaces de contactar con el éter y que no viven en la costa. Algunas comunidades viven en grandes icebergs, pero la mayoría de ellos están diseminados en antiguos botes reparados mil veces: buques de carga y barcos balleneros que se utilizan para capturar botes más pequeños, a base de arponearlos, remolcarlos, saquearlos, desguazarlos y nutrirse de ellos.

PIRATAS Y SAQUEADORES

La mayoría de los Náutragos no son más que saqueadores que cazan ballenas, orcantes y morsas cuando no pueden saquear un barco de los Leopardos o una flota pesquera. Todos, sin embargo, son marineros excepcionales con más de una historia que contar sobre lo que sucede en el Atlántico.

Los gigantescos buques de carga y los barcos balleneros se juntan, formando ciudades flotantes y cada persecución se transforma en una gran fiesta popular. Los prisioneros no son habituales; solo algunos son tomados como esclavos y en el futuro podrían ser liberados para acabar engrosando las filas de los Náutragos.

FANTASMAS DEL ÉTER

Unos pocos escogen ser uno con el mar. Consumen medusas infectadas con el Elemental y concentrados de plancton que obtienen a través de la evaporación de litros y litros de agua marina.

Este consumo los sumerge en un trance que los acerca cada día un poco más a los leperos. Cuando ya no pueden vivir más con los demás, se van a pasar sus días en soledad a un iceberg o a una isla desolada.

En sus trances, se comunican con el éter y utilizan pequeñas flautas de hueso para potenciar su estado de meditación. Así es como atraen a la presa de los Náutragos: fauna marina y viajeros de embarcaciones cercanas. Los fantasmas son reverenciados como chamanes.

CANTO FANTASMAL

Cada Banshee está conectado con otros en el éter y su canto resuena a decenas de kilómetros de este plano, atormentando los sueños de los habitantes de las costas británicas.
Todo náutrago viste con pieles de foca, máscaras funestas con solo dos rendijas para los ojos, escudos de cuero y arpones hechos de madera y hueso.

POTENCIAL

ORCA

El Náutrago se siente como pez en el agua, incluso a bajas temperaturas. Cada vez que luche en el agua, sus acciones reciben +1D por nivel del potencial

BONIFICACIÓN DE HABILIDAD

Los personajes que pertenezcan a este clan pueden sustituir sus bonificadores de “Clanes” por:
(CUE) Atletismo
(CUE) Cuerpo a cuerpo
(AGI) Movilidad
(PSI) Dominación
(INS) Supervivencia

JERARQUÍA Y RANGOS - NÁUTRAGOS



1 - IRACUNDO

REQUISITOS: Nacido náutrago o esclavo liberado.
RESULTADOS: La ira vive dentro del carguero o en el ballenero. Es cocinero, pescador, mecánico y rara vez se une al saqueo. Es un miembro útil de la comunidad y gana +1D en AGI+Fabricar.
EQUIPO: Arpón de madera y hueso

2 - SAQUEADOR

REQUISITOS: CUE+Cuerpo a cuerpo 6, CUE+Vigor 4, INS+Supervivencia 6
RESULTADOS: El Saqueador es un cazador, un pescador y un asesino. Vive para el hostigamiento y el olor de la sangre de cada oponente. Gana +2D en INS+Supervivencia cuando acecha a su presa.
EQUIPO: Hacha de abordaje

2 - TRITÓN

REQUISITOS: CUE+Atletismo 6, AGI+Movilidad 4, INS+Supervivencia 6
RESULTADOS: El tritón tiene una tarea muy concreta: zambullirse en el océano para arponear y atacar a sus presa, bestias o barco, y permitir el remolque. Deben ser capaces de abordar los barcos y enfrentarse a criaturas peligrosas. Para ello, gana +1D a AGI+Sigilo y +1D a PSI + Dominación.
EQUIPO: Garfio de hueso y madera con cuerda.

3 - MONSTRUO

REQUISITOS: CUE+Cuerpo a cuerpo 8, CUE+Vigor 6, PSI+Dominación 4
RESULTADOS: Los Monstruos consumen grandes cantidades de carne cruda, especialmente hígados de orcantes. Éstos contienen algas con parásitos que al principio tienen efectos psicoactivos, y después causan deformidades a medida que se desarrollan en el cuerpo de su huésped. Solo se consideran monstruos durante la etapa psicoactiva: el consumo los hace violentos e inhibe el dolor.
EQUIPO: Hígado de orcante congelado, rozen orquant leaver, prótesis con dientes serrados.

3 - BANSHEE

REQUISITOS: CAR+Liderazgo 4, INT+Leyendas 8, PSI+-Dominación 6
RESULTADOS: Los Banshees se ven a sí mismos como los huéspedes de los espíritus del mar. Utilizan flautas de hueso para transmitir el canto de los espíritus y fascinar a sus presas. Alternan períodos de vida con la comunidad de Náutragos y períodos de aislamiento en icebergs a la deriva o en islas desoladas. Llevan elaboradas vestimentas sagradas de hueso, piel y cuernos. Consumen medusas del Elemental para alcanzar el trance y la conexión con el éter; al hacerlo ganan +2D en PSI+Dominación. Su apariencia y comportamiento es aterrador y la presa puede quedar estupefacta e incapaz de atacar o defenderse.
EQUIPO: Flauta u ocarina hecha de huesos de orcas u orcantes.

4 - HOLANDÉS

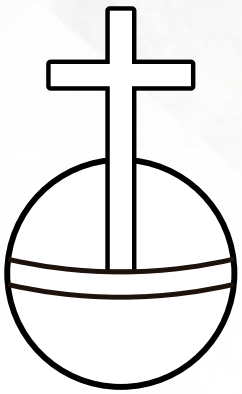
REQUISITOS: CAR+Liderazgo 6, PSI+Dominación 8
RESULTADOS: Los capitanes Náutragos se llaman Holandeses. Ya hayan sido Banshee o Monstruos, sus vidas son una mezcla de mitos, historias increíbles y sangrientas hazañas de armas. Se dice que los más grandes holandeses son capaces de hacer desaparecer su barco en la niebla o de hacerlo volar. Esta propensión a la leyenda permite aumentar en 1 el nivel un Potencial una vez al día.
EQUIPO: Pica de abordaje

4 - CANÍBAL

REQUISITOS: CUE+Vigor 8, AGI+Movilidad 8, PSI+Dominación 8
RESULTADOS: Los Caníbales son una casta aparte de los Náutragos. Por lo general, viven en una bodega o en una parte aislada del barco y solo son liberados durante un asalto. Se convierten en la punta de lanza de una procesión sangrienta. Sin mesura, se atiborran con plancton del Elemental filtrado e hígado de orcante. Ignoran el dolor y las heridas, y solo se derrumban una vez a las puertas de la muerte.
EQUIPO: Guantelete de garras o Cestus hecho de huesos.

5 - WENDIGO

REQUISITOS: Secretos 6, Infestación de esporas alta (casi un lépero)
RESULTADOS: El fantasma ya casi ha dejado de ser humano. Vive fuera de la comunidad y busca la soledad de alta mar, con la que cree poder comunicarse a través del éter. Los parásitos ingeridos se acumulan en su hígado y deforman su cara debido a parches de corales que crecen en su frente, bajo la piel, en forma de cuernos asimétricos. El dolor permanente se suma a la locura y acrecienta la necesidad de esporas; más plancton. El Wendigo es uno con el océano; obtiene +4D cuando actúa en conexión con su elemento.
EQUIPO: -



DOLORENSES

"Que el inocente que se desvía del camino recto en Missel viva para siempre como un antiguo eco, pues el presente es el lugar que siempre le será negado."

[MONS SANCTI MISSAELI IN PERICULO MARI. MORIBUNDOS, LIBRO 5, VERSÍCULO 57]

NACIDOS Y CRIADOS EN DOLOR

Antiguamente conocido como Mont-Dol, Dolor es un pequeño pueblo situado en una loma de 60 metros de altura con vistas a las marismas. Desde sus inicios se ha tratado de un bastión de la Resistance en Britón, y en la actualidad está regentada un consejo formado por seis miembros de la Resistance y un anabaptista. A pesar de mostrar gratitud por la presencia de un Emisario de la Cruz Rota, los habitantes de Dolor sienten una desconfianza casi instintiva hacia cualquier forma de dominación, por muy benevolente que esta puede parecer. De momento los enfrentamientos son escasos, pero cada decisión requiere cierta cautela por si las opiniones entre Missel y Dolor difieren; todo el mundo está trabajando duro para mantener el status quo.

El emblema tradicional de Dolor es un orbe, representado por una cruz colocada sobre una esfera. Los anabaptistas ven en él una señal de la futura integración de los Dolorenses en el redil de Missel. Como primera paso para la unificación, se están llevando a cabo negociaciones entre Missel y Dolor para crear un mercado en la desembocadura del Couesnon.

LOS PEQUEÑOS DIOSES DE DOLOR

A pesar de que el clan ha equipado su pequeño asentamiento con cañones, lámparas de aceite y máquinas de vapor, aún existen algunas manifestaciones de creencias animistas. Los ancianos dejan ofrendas a los Pequeños Dioses de Dolor, lo cual horroriza y enfurece a los anabaptistas. Los más jóvenes están divididos entre las antiguas tradiciones y la férrea fe de los ascetas que pueblan la ciudad.

TRAS EL COMBATE

Dolor acoge a muchos héroes o descendientes de luchadores de la Resistance que combatieron contra los feromantes de los pantanos. Sus historias se repiten una y otra vez, mezclándose por igual con la fe anabaptista y con los Pequeños Dioses de Dolor. Sin embargo, para muchos las brasas de la nostalgia siguen brillando y sueñan con volver al combate, o incluso alzarse contra los anabaptistas, cuya influencia está ganando más y más presencia.

SUPERIORIDAD AÉREA

Los Dolorenses cuentan con una flota de un puñado de ornitópteros: desde sencillos planeadores de metal y tela hasta complejas alas articuladas, así como equipo de rescate. Estas máquinas son clave para la Resistance.

POTENCIAL

HIJO DEL CIELO

PRERREQUISITO:

Nacido y criado en Dolor

Los niños nacidos en Dolor crecen fascinados por los ornitópteros y viven con la esperanza de volar en uno de ellos algún día. Para prepararse, observan a las aves, saltan a los lagos desde los acantilados para aprender a moverse en el aire. En el momento en el que no toca el suelo, el Dolorense se siente como pez en el agua y recibe +1D por nivel del potencial para cada acción que realice en el aire.

HABILIDADES

Los personajes que pertenezcan a este clan pueden sustituir sus bonificadores de "Clanes" por:

(AGI) Movilidad
(AGI) Navegación
(INT) Artefactos
(INS) Orientación
(INS) Supervivencia

JERARQUÍA Y RANGOS - DOLORENSES



1 - POLLUELO

REQUISITOS:-
RESULTADO: Los niños o jóvenes de Dolor. Se dedican al aprendizaje gracias a su mentor: un artesano, un sabio con conocimientos sobre los Dioses Pequeños o un operador de salinas. Ganan +1D a INT + Leyendas.
EQUIPO: Honda, colgante con el emblema de Dolor.

2 - ESPOLÓN

REQUISITOS: CUE+Vigor 4, AGI+Movilidad 6, Tener un Pico como mentor
RESULTADOS: Paje dedicado al mantenimiento de un ornitóptero y las necesidades de su piloto, un Pico. El Espolón pasa sus días estudiando el funcionamiento de las máquinas, observando vuelos y desarrollando la musculatura necesaria para volar él mismo algún día. Gana +2D en AGI+Movilidad.
EQUIPO: Llave inglesa regulable.

2 - PLUMA

REQUISITOS: INT+Leyendas 3, Aliados 2
RESULTADOS: Como miembro productivo de Dolor, cada Pluma está perfectamente integrada en la comunidad y sabe cómo ser útil y a quién pedir ayuda cuando lo necesita. Gana +2 a Red cuando se encuentre en un entorno que conoce bien.
EQUIPO: Insignia de Dolor cosida a la ropa.

3 - ALA DE DOLOR

REQUISITOS: AGI+Fabricar 7, CAR+Negociacion 7, INT+Leyendas 8, Renombre 3
RESULTADOS: Figura influyente de la comunidad, siempre alerta y de sumo interés en los asuntos locales. Puede ser un inteligente contable, un hábil comerciante, o quizás un amigable compañero de bebida. Gana +2 en Secretos.
EQUIPO: Boina de distinción de Dolor

3 - PICO

REQUISITOS: CUE+Cuerpo a Cuerpo 8, CUE+Pelea 7, AGI+Movilidad 6, Renombre 3
RESULTADOS: Como piloto de un ornitóptero, hace viajes entre Missel y Dolor. Transportan cartas y paquetes, pero sobre todo su labor se basa en observar y evaluar amenazas como, por ejemplo, clanes con malas intenciones, bandadas de apocalípticos o feromantes.
EQUIPO: Ornitóptero

4 - ORNITOPTISTA

REQUISITOS: AGI+Fabricar 8, INT+Ingeniería 6
RESULTADOS: Antiguo Pico o Ala que se ha forjado un nombre como artesano, especializado en reparar, perfeccionar y modificar ornitópteros. Algunos casi podrían crear uno desde cero si se les proporcionase el equipo necesario. Son admirados en la comunidad pero prefieren pasar desapercibidos. Con un poco de tiempo, son capaces de trabajar con casi cualquier tipo de máquina compleja.
EQUIPO: Caja de herramientas

4 - GARRA

REQUISITOS: AGI+Movilidad 8, Aliados 5, Autoridad 5
RESULTADOS: La Garra tiene autoridad sobre los Picos. Es un destacado piloto de ornitópteros capaz de aterrizar y despegar de forma diferente, sin depender de las lanzaderas. Puede irse lejos y pasar días enteros sin tocar el suelo de Dolor. Gana +3D en AGI+Movilidad cuando vuela.
EQUIPO: Tatuaje con el emblema de Dolor en la cara o en el pecho.

4 - PLUMÓN

REQUISITOS: CAR+Conducta 8, CAR+Negociación 8 Autoridad 5
RESULTADOS: Diplomático de Dolor, el representante los intereses de la comunidad fuera de la misma. Hace gala de una versatilidad que va desde permanecer largas temporadas fuera hasta conseguir aliados hasta misiones de espionaje. Una vez al día puede aumentar el nivel de uno de sus potenciales en 1.
EQUIPO: Cristal de sal tallado, insignia de honor de Dolor

5 - CONSEJERO

REQUISITOS: Garra, Plumón, Ornitoptista o Emisario de Missel, CAR+Conducta 9, Autoridad 6
RESULTADOS: Forma parte del Consejo de Dolor y toma parte en el futuro de la comunidad.
EQUIPO: -

FIANNA

"*Los pictos ya deberían haber aparecido. Esos bastardos ni siquiera son capaces de aparecer a tiempo para una emboscada*".

El relente fue dando paso a un ambiente más tenso según la niebla matutina comenzaba a disiparse. Finn salió de su escondite entre la maleza. Arriba, a su izquierda, había un camino donde tres hombres caminaban junto a un carro tirado por un burro, atravesando una niebla que impedía ver los propios pies. Uno de los hombres entrecerró los ojos tratando de ver a través de la bruma, creyendo haber visto una figura. Justo después se detuvo y gritó "¡Hola! ¿No serás de por aquí? Nos hemos perdido en esta sopa de niebla y esperábamos encontrar a alguien que pudiera guiarnos hacia Isca. ¿Sabes por dónde queda?"

"Ní dhéanaim" dijo Finn sonriendo."

VECINOS, GUERREROS, DRUIDAS

Los Fianna son un pequeño clan de guerreros afincados en Ulster, al norte de la península de Gaelika. Durante el invierno el grupo se divide, ocupando cada miembro la casa de un vecino en alguno de los asentamientos cercanos. La mayoría de la gente de Gaelika les da la bienvenida a sus hogares; los lugareños reciben a sus huéspedes compartiendo fraternalmente con ellos comida y refugio, asegurando así cordialidad y cooperación entre la Fianna y los anfitriones. A cambio, los guerreros les compensan con presentes como ámbar, acero u otros bienes "adquiridos", en signo de gratitud a sus parientes invernales.

Pasados los meses de invierno, los Fianna se reagrupan en la Piedra del Ulster y se reúnen con sus Druí. Mientras los guerreros han estado aguardando el paso del invierno, los Druí han pasado ese tiempo estableciendo contactos, pactando acuerdos comerciales o trabajando como mercenarios. En sus viajes, los Druí han estado reuniendo una nueva camada de Cú para reforzar las filas de los grupos de asalto o para encontrar más Séals que cumplan sus órdenes. Una vez los Fianna se han reunido, los guerreros Túakirn y Fénnid se reúnen y sus líderes dictan adónde ir.

Tras un intenso verano de escaramuzas, pillajes, saqueos y robos, los Fianna regresan a Ulster, donde festejarán hasta que las hojas caigan de los árboles llegado el invierno, poniendo en marcha un nuevo ciclo.

GUERRILLAS

Los Fianna son orgullosos guerreros que prefieren luchar en primera línea, cara a cara y acero contra acero. Si pudieran, lanzarían ataques a gran escala contra tus adversarios para así demostrar su destreza y poderío pero una serie de recientes derrotas les han obligado a cambiar de táctica, con el tiempo que ello conlleva. Hace poco el Rígfénnid Sive ha ordenado a los Fianna para que se dividan en pequeños grupos de asalto. Roban a sus vecinos en Británon, queman aldeas y capturan mujeres y niños. Para los pictos no son más que una mera molestia, pero el carácter descentralizado de su nueva forma de combate impide una derrota decisiva ante los Fianna; de momento, el clan sigue en pie.

SUBSISTENCIA

La Fianna guardan una gran enemistad con los britones del continente. El pillaje y el el saqueo por los poblados del continente les permite subsistir pero también les impide crecer lo suficiente como para mantener un asentamiento permanente en la península de Gaelika.

POTENCIAL

BESO DE LÚ

PRERREQUISITO:

Fe

El dios guerrero y primogénito de los Fianna vive a través de las guerras de sus hijos. Los guía a través del bosque hasta dar con su presa. Recibe +1D por nivel del potencial a la tirada de ataque sobre un enemigo desprevenido.

HABILIDADES

Los personajes que pertenezcan a este clan pueden sustituir sus bonificadores de "Clanes" por:

(CUE) Cuerpo a cuerpo
(CUE) Vigor
(INT) Leyendas
(PSI) Astucia
(PSI) Engaño

JERARQUÍA Y RANGOS - FIANNA



1 - CÚ

REQUISITOS: -

RESULTADO: Los jóvenes y mujeres de Gaelika, Britón y las islas Hébridas que se encuentren desarraigados o posean inclinación por viajar pueden llegar a convertirse en Fianna. Cuando se unen, se les da el nombre de Cú (perro). A los Cú se les asignan las peores tareas, y muchos los consideran equivalentes a esclavos, pero siguen siendo Fianna.

EQUIPO: Brioga (un par de pantalones a cuadros)

2 - TÚAKIRN

REQUISITOS: CUE+Resistencia 6, CUE+Vigor 6, INT+Leyendas 5, Renombre 1

RESULTADO: Si un Cú ha durado un año al servicio de los Fianna, sobreviviendo al tormento casi diario que le impone el resto del clan, se les permite convertirse en miembros de la Túa. Los Túakirn constituyen el grueso de los Fianna y actúan como cazadores, recolectores y pastores, aunque en momentos de necesidad pueden ser convocados para formar un ejército para defender el clan.

EQUIPO: Un arco o una lanza y un escudo.

3 - FÉNNID

REQUISITOS: CUE+Cuerpo a cuerpo 7 o AGI+Proyectiles 7, INT+Concentración/INS+ Primordial 6, Renombre 3, Aliados 2

RESULTADO: Los Fénnid son los guerreros de élite de la Fianna; los que destacan en combate y forman la Banda de Oro del grupo. Un Fénnid es un hermano y guardián del clan, pueden elegir sus propias armas de la armería y tienen preferencia al elegir su parte del botín tras cada escaramuza. Su puntuación de Recursos mínima es siempre 3.

EQUIPO: Torque (collar) dorado y un arma de su elección de NT III o menor, con una modificación gratuita.

2 - SÉAL

REQUISITOS: Marca característica de los Druí (heterocromía, pelo blanco, una marca de nacimiento extraña) INT+Leyendas 5, INT+Medicina 5, Secretos 2

RESULTADO: Si en un Cú se identifican los rasgos propios de un Druí, es entregado a ellos para ser adiestrado en las artes místicas del clan. Al Séal se le enseña la herbología local y la hechicería curativa de Fianna. Sus funciones consiste en tratar a los heridos y actuar como ayudante de un Drúi en sus rituales.

EQUIPO: Tatuajes rituales (+1D a la Defensa Mental), capa de follaje, hierbas curativas y vendas (5 dosis de cada una).

4 - RÍGFÉNNID

REQUISITOS: CAR+Liderazgo 8, INT+Leyendas 8, Aliados 3, Autoridad 4. Debe haber derrotado al anterior Rígfénnid en combate.

RESULTADO: El Rígfénnid es el rey de los Fianna, en el sentido más literal. Esta posición solo se confía a alguien digno de liderar el clan. Un aspirante debe derrotar al Rígfénnid anterior en combate singular para asumir su posición y tomar el mando del clan. Hay algunas canciones sobre un Rígfénnid que, tras designar a un heredero, abdicó y sirvió como Fénnid el resto de sus días, pero son la excepción a la regla. El deber de un Rígfénnid es garantizar la seguridad de los que sirven bajo su mando y asegurar el sustento de sus gentes, siendo mercenarios o saqueando a los clanes vecinos. A menudo suelen practicar lo segundo.

EQUIPO: Acceso libre a la armería y escolta permanente de dos Túakirn o un Fénnid.

4 - CÚAR

REQUISITOS: CUE+Cuerpo a cuerpo 10, CUE+Resistencia 8, PSI+Reacción 7, Renombre 5

RESULTADO: Los Cuár son los campeones de la Fianna, solo los más diestros combatientes del clan son elegidos para unirse a sus filas. Los propios Druí juzgan el carácter y la destreza marcial de los Fénnid y, si se les considera dignos de pertenecer a este rango,, se les confía una de las armas ancestrales que se transmiten de generación en generación. La visión de estos poderosos guerreros produce admiración en cualquiera que pose sus ojos en ellos. Recibe +2D a las tiradas que impliquen interacción social con los Fianna o con el resto de clanes de Gaelika.

EQUIPO: Lanza Gáe Bulg (distancia 2m, daño 6+F/2, Estandarte (+1D), Operatividad Óptima (3DT)).

3 - DRUÍ

REQUISITOS: CAR+Negociación 6, INT+Leyendas 8, INT+Medicina 8, Secretos 4

RESULTADO: Los Druí son los guías espirituales de la Fianna, similares a los sabios de otros clanes. Poseen amplios conocimientos sobre sanación, leyes y diplomacia. Se les confían los secretos del clan, y se les asigna la tarea de buscar contactos, mecenas, posibles nuevos reclutas y objetivos viables. Además, la función principal de los Druí es controlar a los Démann y asesorar a los Rígfénnid.

EQUIPO: Tiara de cornamenta, un Séal a su cargo y acceso libre a la cámara de Tara.

X - DÉMANN

REQUISITOS: CUE+Resistencia 9, PSI+Fe/Voluntad 9, Secretos 4

RESULTADO: Un Démann es un Fénnid que no logró llegar a ser un Cuár. Fracasó en todas las pruebas a los que los Druí le sometieron. Como resultado, fue forzado a ingerir grandes cantidades de sepsis, destrozando su mente y convirtiéndolo en un demente incapaz de impedir que se le caiga la baba. Permanecen escondidos y encerrados por los Druí hasta que sea necesario utilizarlos como berserkers en el campo de batalla. Todas las interacciones que requieran habilidades de CAR o INT reciben -4D. Ignoran las penalizaciones por los cuatro primeros puntos de trauma: su sentido del dolor ha quedado eclipsado por la locura.

EQUIPO: -

NEOARCHIVISTAS

Micah estaba registrando los escombros disimuladamente, o eso pensaba él. La zona había sido escenario de feroces enfrentamientos durante los primeros días de la invasión, Según tenía entendido, el destino de la ciudad se decidió en este mismo lugar. Ahora todo eso era irrelevante, claro. Lo que importaba era su búsqueda, la sed de conocimiento de sus líderes era insaciable, y cada día tenía que ir más allá en las líneas enemigas. De repente, escuchó un sonido tras de sí. Un par de cascotes habían caído al suelo desde una columna a medio derruir. Sin dudarlo, se gira sobre sí mismo y dispara su pistola automática. Un ruido sordo le hace saber que el intruso ha caído bajo el aluvión de balas. Vuelve a colocar arma en su funda y sigue moviendo las piedras como un tejón enloquecido sintiendo la carne. Y, un rato después, consigue encontrar lo que buscaba. El conservador estará encantado. Envuelve el objeto en un paño y lo mete delicadamente en su mochila. Al abandonar el lugar de la investigación, descubre la fuente del ruido. Un niño yace en un charco de sangre, con su suave piel perforada por todas partes. Tendrá entre 10 y 12 años, aunque es difícil de determinar. Micah reconoce su cara, solía jugar en la pequeña plaza debajo de la habitación de su estudiante, hace una eternidad. Se encoge de hombros. Las marcas de la cara del chico muestran que eligió el lado equivocado. Pasa al lado del cadáver y camina con prisa hacia la biblioteca oculta más cercana.

FANATISMO

Aunque los primeros miembros del clan eran eruditos, los nuevos reclutas que han engrosado sus filas fueron sometidos a un entrenamiento que se parece más a un adoctrinamiento que a una experiencia dirigida a la sabiduría y el conocimiento. Para esta nueva sangre, el conocimiento ha perdido todo su significado y valor espiritual y no es más que su representación física, los libros. Adoran a los libros, a los dioses de antaño y a los sapientes. Y aunque puedan ser eficaces contra cualquier amenaza, cada día se alejan más del objetivo original de restaurar y recuperar Praga.

HABILIDADES

Los personajes que pertenezcan a este clan pueden sustituir sus bonificadores de "Clanes" por:
(CUE) Atletismo
(CAR) Expresión
(INT) Ciencia
(INT) Leyendas
(INS) Percepción

EL FIN DE UNA ERA

El Dios Negro atravesó las murallas de la República de Praga como si no fueran más que finas hojas de papel. En un abrir y cerrar de ojos, lo que una vez fue un modelo de orden y civilización en medio de las ruinas del mundo, se desmoronó; se convirtió en polvo y tristeza. Los archivistas, eternos vigilantes y amos de la república, fueron capaces de prever su funesto futuro y huyeron para salvar la vida, dejando atrás a cientos, si no miles, de funcionarios, colaboradores, escribas y contables. Toda la gente que trabajaba gracias a su mente, intelectuales diligentes y obedientes que se encontraron incapaces de proteger nada de la marea negra que siguió al Corroído. Cuando la horda entraba en la ciudad en llamas a través de la muralla rota, nada ni nadie se salvó. Hombres asesinados, mujeres tomadas por la fuerza, niños secuestrados para convertirlos en carne de cañón, ancianos arrojados a los páramos salvajes. Los habitantes de la ciudad cayeron de rodillas al suelo y observaron, impotentes. En este devastado campo de batalla, los débiles se sentían presa de los fuertes, los eruditos no eran de ninguna utilidad para los conquistadores, ni para nadie más, y los que terminaron siendo esclavos de los nuevos amos de la ciudad fueron los afortunados. La espada había derrotado a la pluma.

VACÍO

Y sin embargo, el Dios Negro había dejado la ciudad tiempo ha. Su tiempo en la república no fue de conquista, sino simplemente un paso; un cruce de un extremo del valle a otro, siguiendo una ruta que solo él conocía. Algunos clanes siguieron su camino, otros decidieron quedarse para establecer su reino, para honrar su victoria sobre los falsos muros de la civilización y el progreso técnico. La fuerza cruda y bruta había derrotado a la ciencia, y tenían la intención de deleitarse con su victoria por toda la eternidad. En medio de este caos, los hombres y mujeres eruditos estaban encadenados, obedientes y siempre temerosos de sus nuevos señores. Como solo unos pocos sabían usar algún arma, fueron relegados a tareas serviles o tareas humillantes destinadas a romperles, a convertirles en cáscaras vacías, sombras de sus antiguos yoes. Durante meses que parecían décadas, para los autóctonos el horizonte desapareció tras una cortina de humo negro.

AMANECER ROJO

Con el paso del tiempo, el orden renace del caos. Los clanes se establecieron, dividieron la ciudad devastada entre ellos; a veces de manera pacífica a través de negociaciones, a veces de manera violenta a través de feroces y sangrientos enfrentamientos. Quien quiera que fuese el vencedor, reclamaba su parte del botín. Y aunque el botín

se estaba volviendo escaso, seguía atrayendo a más y más bárbaros. Sin importar el resultado, los líderes de los clanes empezaron a necesitar algo más. El señor de la guerra de la ribera oriental necesitaba que alguien encontrara exactamente donde estaban empezando las fronteras de su reino y las plasmara en un mapa, la torre del jefe de los caníbales pintados necesitaba reparaciones, y su puente requería una guardia para protegerlo, etc. De repente, los historiadores, cartógrafos, juristas e ingenieros volvieron a ser relevantes. Los grilletes cayeron al suelo. Los cautivos convertidos en siervos eran casi libres para vagar por la tierra una vez más. Siempre y cuando hicieran lo que se les pedía, por supuesto. Volvieron a encontrarse entre los escombros carbonizados de los monumentos y edificios de piedra del pasado; se reconocieron los unos a los otros. Bibliotecarios y funcionarios de antaño, mujeres de ciencia, hombres de letras, su mirada ahora antigua, sus almas pesadas por el peso del crisol que habían soportado, su determinación endurecida como el acero. Las reuniones se hicieron más frecuentes, más organizadas, y también más secretas. Hablaban en una lengua desconocida que había sido olvidada incluso por el pasado, decían que el conocimiento era la clave, que era un don del más allá, decían que era para ser adorado. Fruncía el ceño a los archiveros por su cobardía, por haberlos dejado solos frente a la horda, por lo que optaron por una nueva organización, una dedicada a la preservación del conocimiento contra toda amenaza, incluso la del hecho de depender de unos pocos individuos para ser recuperado. La sabiduría colectiva y de la capacidad de todos y cada uno de ellos haría que su objetivo se cumpliera. Un nuevo clan había nacido en la ciudad, uno hábil tanto con la pluma y como con la espada.

JERARQUÍA Y RANGOS - NEOARCHIVISTAS



1 – COPISTA

REQUISITOS: Ser un verdadero hijo de Praga

RESULTADOS: La gente está dispersa, rota. No importa lo que le ocurriese a Praga, la búsqueda del conocimiento es un ideal que no puede ser destruido, es una idea. Mientras los flamen de los neoarchivistas que vagan por las calles encuentran huérfanos, niños cuyo linaje ha desaparecido. Los acogen, los llevan a las bibliotecas ocultas donde les enseñan a leer y escribir. Ya han encontrado su propósito. Un copista pasa sus días copiando textos para que puedan ser conservados en las estanterías del clan. Gana +1D a AGI+Fabricar cuando tenga que escribir. Todos los libros y las páginas rotas que pasan bajo sus ojos le proporcionan una gran cantidad de datos variados. Gana +1D a INT+Leyendas. Tiene acceso a una biblioteca oculta y domina la lengua secreta del clan, el latín.

EQUIPO: Bolígrafo y cuaderno personal

2 – BIBLIOTECARIO

REQUISITOS: AGI+Fabricar 4, INT+Ciencia 6, INT+Leyendas 6

RESULTADOS: Ha caminado por los pasillos de su biblioteca oculta durante tanto tiempo que los conoce como la palma de su mano. Incluso conoce un par de bibliotecas ocultas más. Sabe que el papel es la única señal verdadera de civilización. Sabe que está participando en algo más grande que él. Lo sabe, está seguro de ello: recibe +1DT a INT+Leyendas. Un bibliotecario tiene el honor y la responsabilidad de velar por los tesoros acumulados en las salas secretas de los neoarchivistas. Debe cuidar los libros, secarlos cuando el ambiente esté demasiado húmedo, quitarles el polvo cuando se acumule, y transportarlos a otro lugar si original está en peligro. Gana +1D a PSI+Astucia al moverse por su biblioteca oculta y gana +1D a CAR+Liderazgo cuando da órdenes a un copista.

EQUIPO: Túnica de bibliotecario, un libro con su nombre, código para localizar otras bibliotecas ocultas en un sector.

2 – CUSTOS

REQUISITOS: CUE+Cuerpo a cuerpo 6, CUE+REsistencia 4, PSI+Reacción 6

RESULTADOS: Escribir y leer está bien, pero no importa cuán profundas sean las criptas dentro de las que uno puede esconder libros; los bárbaros siempre encuentran la manera de romper las puertas de bronce y perforar los muros de piedra. El conocimiento debe ser protegido con acero, determinación y derramamiento de sangre cuando sea necesario. El custos cree que los tiempos de paz terminaron hace mucho, entienden la realidad de que puertas blindadas y gente vestida con túnicas no serán capaces de proteger los libros para no ser quemados una y otra vez, así que se reúne con copistas de ideas similares y llegaron a la misma conclusión, por lo que vigilan las ruinas sobre las bibliotecas ocultas. Gana +1 en Aliados y +1 en Autoridad.

Pobre de aquel que se atreva a poner un pie en su coto de caza. Gana +1D a PSI+Reacción cuando lucha dentro o cerca de una biblioteca oculta.
EQUIPO: Maza, lanza o espada, armadura de cuero poco llamativa y código para localizar bibliotecas ocultas en un sector.

3 – CUESTOR
REQUISITOS: AGI+Proyectiles 8, AGI+Sigilo 6, INS+Percepción 6, Red 3
RESULTADOS: Los libros necesitan ser asegurados y preservados, todo el mundo lo sabe. Pero antes de eso deben ser rescatados y devueltos a las bibliotecas escondidas. Esa es la tarea del cuestor. Recorre las ruinas de Praga y sus alrededores en busca de reliquias que podrían haberse salvado del ataque y de los días de holocausto que vinieron después. Gana +2D a INS+Orientación y +2D a INS+Supervivencia al explorar las ruinas de la ciudad. Este deber no está exento de riesgos, y aunque el cuestor sabe que su misión es la más sagrada, un incentivo de vez en cuando siempre es de agradecer; gana +1 en Recursos cada vez que lleva algo de valor a una biblioteca oculta (hasta un máximo de +3)
EQUIPO: Pistola automática con silenciador y 1D balas cada mes, un mapa codificado de Praga que muestra la ubicación de los potenciales lugares de hallazgos y de algunas bibliotecas ocultas, ropa de incógnito y todo el material de supervivencia que considere necesario.

3 – FLAMEN
REQUISITOS: CAR+Conducta 8, CAR+Expresión 6, PSI+Fe/Voluntad 7, Renombre 3, Secretos 2
RESULTADOS: Thoth, Atenea, Ogma, Confucio, San Lorenzo, Fred y Jami, Bill Nye, Wikipedia... Cada civilización de los antecesores ha deificado el conocimiento bajo una forma u otra. ¿Qué podría ser más digno de adoración que el conocimiento en una época en la que los libros se utilizan como combustible y los artefactos del pasado se tratan como máquinas que funcionan por arte de magia? El flamen recuerda esta simple verdad como un mantra. Vive para llevar la palabra a las masas ignorantes, o a todo ignorante solitario, y difundir las bendición del saber recién encontrado. Gana +2D a INS+Empatía cuando trate de estimar el estado de ánimo de un grupo. Si encuentra un terreno fértil para plantar la semilla de la fe en el conocimiento, no cesará hasta conseguirlo; puede usar su puntuación en Autoridad al tratar de reclutar forasteros sin riesgo de que decrezca. Además, gana +1 en Aliados por cada nuevo copista reclutado (hasta un máximo de +3).
EQUIPO: Túnica de flamen, mapa codificado con la ubicación de otras bibliotecas ocultas, un libro sagrado y un bastón reforzado y adornado con piezas que representan el camino del conocimiento de su dueño.

4 – CONSERVADOR
REQUISITOS: CAR+Liderazgo 8, INT+Leyendas 10, Autoridad 4, Secretos 5
RESULTADOS: El conservador vigila la red de bibliotecas ocultas y a los miembros del clan. Organiza las partidas de búsqueda, asigna custos a lugares especiales y se reúne con regularidad con los sapiens en un lugar que solo él conoce. O mejor dicho, ellos. Para proteger el secreto de sus bibliotecas, los sapiens idearon una treta, y es que el conservador no es una sino dos personas. Cada uno sabe que el otro existe, pero no su identidad, y no tienen acceso a todas las bibliotecas ocultas. Para evitar cualquier error, se comunican cada cierto tiempo, pero nunca podrán estar en el mismo lugar a la vez. Para el resto del clan solo hay un conservador que dirige a todos los eruditos y luchadores. Gana +2 en Aliados, +2 en Autoridad y +2 en Recursos.
EQUIPO: Máscara, túnica de buena calidad y juego de llaves con acceso a todas las bibliotecas ocultas.

5 – SAPIENS
REQUISITOS: Ser invitado al círculo interno del clan
RESULTADOS: Los sapiens son los verdaderos maestros del clan, haciéndose pasar por eruditos, incluso dejando que sus gentes crean que son archivistas reales que eligieron permanecer en la ciudad para guiar a Praga hacia un nuevo amanecer. De hecho, entre esos cinco líderes que se esconden detrás tras el conservador, hay un archivero auténtico, que permaneció contra su voluntad, y cuatro oportunistas que decidieron hacer lo que pudieron para sobrevivir y mejorar su posición. Dos son, de hecho, antiguos oligarcas del clan de los Carontes que solo buscan vivir un día más.... Y enriquecerse en el proceso. Pero para el clan, son figuras casi míticas tan dignas de adoración como cualquiera de sus dioses del conocimiento. Se reúnen una vez por semana en las bóvedas de la primera y principal biblioteca oculta, en los túneles subterráneos bajo la iglesia de San Nicolás. Allí, han estado decidiendo el destino del clan durante meses, si es que algún día llegan a estar de acuerdo en una decisión.
EQUIPO: Cualquier cosa que los miembros del clan reúnan está a disposición de sus amos en la sombra.

5 – 451
REQUISITOS: Haber sido capaz de memorizar un libro al completo
RESULTADOS: El profeta Ray Bradbury había predicho estos días nefastos, los días en que los hombres se organizarían para quemar libros en todo el mundo, para destruir el conocimiento en su forma más antigua y pura. Y cuando reveló esta condena a sus fieles, también ofreció una solución sencilla: la memoria de la humanidad. El papel puede arder, las bibliotecas pueden ser quemadas, los templos dedicados a los dioses de la sabiduría y el conocimiento pueden ser derribados, pero siempre habrá humanos. Y los humanos recuerdan. Si se puede escribir, se puede leer. Si se puede leer, se puede aprender. Los 451 son están hechos de algo especial. Algunos provienen del rebaño de los neoarchivistas, como los flamen más destacados de entre los suyos, o humildes copistas con un talento especial. Otros son sucios extranjeros, pero todos tienen un don, pueden memorizar una obra entera. Los más capaces pueden incluso aprender dos o tres. Son la memoria colectiva del Homo sapiens y deben ser protegidos a toda costa. Ganan +6 en Aliados y +6 en Recursos.
EQUIPO: Ninguno en particular, pero cualquier miembro del clan haría lo que fuera por ellos.

CARONTES

Cerró su libro mientras terminaba de susurrar la última frase del salmo del último viaje. La osamenta del difunto más reciente justo habían llegado a la Torre Silente, donde las rapaces devoran los últimos trozos de carne hasta dejar solo un esqueleto inmaculado. Ahora formará parte del osario de Sedlec, donde el descanso eterno le aguarda, así como los esqueletos de otros 50000 finados más. La barquera termina los oficios y emprende el camino de vuelta a la casa comunal en lo alto de la ciudad. El incesante martilleo de los talleres le acompaña a lo largo de su camino, así como la mirada de las caras ennegrecidas de los mineros. Los Carontes gozan de prosperidad, pues el negocio de la muerte nunca está falto de clientes.

TRES SON MULTITUD

Las costumbres del clan se han remodelado en torno a sus distintas actividades, y con el tiempo cada rama ha adquirido las suyas propias.

Los mineros y los acuñadores llevan ropa sencilla, pues prefieren la comodidad a la estética: mandil de cuero, guantes, máscara con filtro y un cinturón de herramientas. Viven entregados a su trabajo Fuera de él, disfrutan de la alegría de fiestas y bailes y del confort de sus familias.

Los guardias del osario llevan uniformes de lona y reciben equipo estándar: botas, placa pectoral protectora, rifle y mochila. A pesar del cariz marcial de su rol, al principio eran guardias y protectores de los muertos, como indican los motivos bordados en su ropa. Los barqueros llevan largas túnicas grises de las que cuelgan huesos de animales. A menudo, llevan un collar de huesos de gato, y a veces incluso una máscara hecha de un cráneo. Tanto guardias como barqueros suelen ser un tanto taciturnos.

Los oligarcas poseen de los títulos de propiedad de las minas y fraguas. Por ello, reciben generosos ingresos netos. Al principio utilizaron esta fortuna para alimentar a su clan y pagar salarios decentes a sus trabajadores. Pero eso quedó en el pasado, olvidado por su actual estilo de vida decadente; las galas más caras, los sirvientes más costosos, las viviendas más ostentosas; nada es suficiente para estos nuevos príncipes mercantes. Sin embargo, si la historia nos ha enseñado algo, es que los poderosos no perduran para siempre.

HUESOS Y PLATA

En los albores de Praga, todos los pequeños clanes del valle fueron atraídos por las luces de la ciudad como insectos al caer la noche. Todos querían participar de su prosperidad, y el clan de los Carontes no era una excepción. Una o dos veces por semana viajaban al gran mercado de la ciudad para intercambiar bagatelas, cachivaches y, sobre todo, abalorios hechos de hueso con un llamativo color plateado. Dada la extraña apariencia de los abalorios, las autoridades se personaron para indagar su origen. Los mercaderes dijeron que venían de "Kutnora", un lugar donde el metal gris brotaba del suelo y los huesos crecían en una cueva. Cuando el pueblo de Praga quiso apoderarse de las minas y del osario para su propio uso, el pueblo de Kutnora se defendió con uñas y dientes; de no haber sido por la intervención y la diplomacia de uno de los archivistas, habría estallado un conflicto de escala considerable. Unos necesitaban comida, ropa y útiles; otros, metal para forjar la moneda de la ciudad y un lugar donde rendir homenaje a los muertos sin identificar. Ambas partes salieron beneficiadas del acuerdo. Así, el pueblo de Kutnora se encargaría de extraer y refinar el metal, acuñar la moneda, transportarla hasta Praga y, en el viaje de vuelta, llevar a los difuntos hasta su último descanso. Mientras firmaban los términos del acuerdo, un erudito bromeó diciendo que el clan le recordaba al barquero mitológico Caronte; nombre que terminaron por asumir por completo. Con el paso de las décadas, el clan se fue integrando cada vez más en el ecosistema de Praga; se había convertido en una parte esencial de su funcionamiento.

CRUZAR LA LAGUNA ESTIGIA

Toda la vida del clan gira en torno a sus dos ejes. En cuanto los niños alcanzan la edad suficiente para poder caminar y cargar cubetas, se incorporan a las filas de los porteadores. Lejos de ser humillante por estar en el escalafón más bajo, esta tarea de tiene la función de prepararles y ponerles en contacto con todas las demás profesiones del clan para que, en un futuro, puedan elegir su ocupación con pleno conocimiento de causa. Transportan las pepitas de plata desde las minas hasta las fraguas donde los acuñadores trabajan al calor de los hornos. Desde allí arrastran los sacos de coronas recién acuñadas a los almacenes para ser trasladados al Banco de Praga. Por último, transportan los huesos para el guardia del osario y el barquero, y les acompaña hasta el osario de Sedlec, donde los difuntos emprenden su último viaje.

Bajo la atenta mirada del contratista, la cadena de trabajo sigue funcionando y garantiza el brillante futuro del clan. Al final de su mandato, el contratista se une a las filas de los oligarcas y se muda a Praga, desde donde defienden los intereses del clan y en especial los suyos propios. Gracias a las riquezas del clan, los oligarcas son capaces de permitirse una vida con a todo lujo, con las mejores comidas y los mejores ropajes, y vivir en mansiones protegidas por guardias.

En la oscuridad más profunda del osario de Sedlec, el Schwarzmann, auténtico heredero de los ancianos y único custodio de la memoria del clan, vigila celosamente

toda su historia y los ritos funerarios que enseña a los barqueros, no sin antes haberlos probado antes en sí mismo. La luz del día no está hecha para él, pues es la mirada inquisitiva de las tinieblas.

CAMARADAS

El papel de los oligarcas es representar al clan en Praga y asegurar que sus intereses no se vean perjudicados por otras facciones influyentes en la República. Pero la terquedad de la ciudad y los maquinaciones entre bambalinas superaron el sentido de lo correcto. Hoy en día la mayoría se regodea en su propio hedonismo y han dejado de desempeñar el papel que les correspondía.

Mientras tanto, los mineros de plata siguen trabajando en las minas, los acuñadores calientan y prensan el metal sin descanso, y los barqueros viven rodeados de muerte. Cada semana, durante la fiesta, el vino desata las lenguas y las disputas se vuelven más acaloradas, las peleas más brutales y la ira reemplaza la alegría de vivir poco a poco. Entre los mineros de plata circulan rumores de insurrección, de alzarse y derrocar a los poderes marchitos; de crear una revolución donde una persona sea valorada justamente por su trabajo. Incluso los guardias del osario están comenzando a asentir en silencio ante esos rumores. Los oligarcas pueden tener sus días contados; nunca se sabe cuándo darán con sus huesos en el osario de Sedlec.

EL FIN DE UNA ERA

Chernobog llegó y Praga dejó de existir. Los clanes siguen festejando su victoria entre las ruinas de la ciudad y los cadáveres en descomposición. No tienen respeto alguno por los difuntos; los dejan a merced de los animales carroñeros o los exhiben como trofeos, macabros símbolos de su barbarie. Kutnora se salvó de la vorágine, al menos por el momento.

Los oligarcas de la ciudad están muertos, desaparecidos o algo peor. Que se sepa, no huyeron y solo dos han regresado. Su primer movimiento fue abrir las puertas de sus mansiones a los refugiados de la ciudad, distribuir sus provisiones entre ellos y organizar la defensa de la ciudad. ¿Cómo podemos castigarles por sus errores después de eso?

Las fraguas han permanecido en silencio, las puertas del osario cerradas y bajo candado. Solo las armas cumplían un propósito real ahora. El clan ha perdido su identidad, la que le había permitido sobrevivir durante siglos. ¿Y ahora qué? ¿Su forma de vida se había quedado obsoleta? De eso nada. Incluso los clanes necesitan un lugar donde almacenar los restos de sus víctimas mortales y una moneda con la que comerciar. Es hora de establecer un nuevo acuerdo.

POTENCIALES

MIRAR AL ABISMO

PRERREQUISITO: Minero de plata

Los mineros pasan sus días trabajando en galerías donde reina la oscuridad. Si está a oscuras, el personaje gana +1D a INS+Orientación y +1D a INS+Percepción por nivel de potencial.

CORAZÓN DE LOS VIVOS

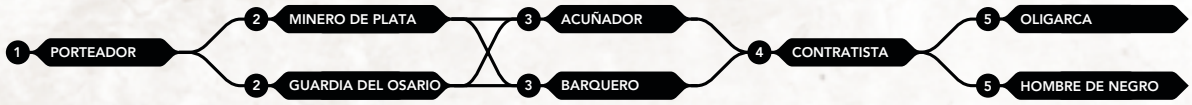
PRERREQUISITO: Barquero

Los barqueros se encargan de proporcionar los últimos ritos a los difuntos, y vigilan sus restos en el osario. La población de la República lo sabe y por ello les respetan. Al adquirir este potencial, el personaje gana +3 en Renombre y, por nivel de potencial, gana +1D a CAR+Negociación.

HABILIDADES

Los personajes que pertenezcan a este clan pueden sustituir sus bonificadores de "Clanes" por:
(CUE) Fuerza
(CUE) Vigor
(AGI) Fabricar
(INT) Artefactos
(PSI) Fe/Voluntad

JERARQUÍA Y RANGOS - CARONTES



1 – PORTEADOR

REQUISITOS: -

RESULTADO: Los jóvenes carontes son la columna vertebral del clan. Llevan los minerales, las monedas, las armas, la comida y los cadáveres a donde tienen que ir. Nadie les presta atención, pero se les anima a que lo observen todo para luego elegir un camino. Si deciden utilizar lo aprendido para mejorar su vida diaria, ganan +1 en Recursos, pero deben tener cuidado con los guardias. Si solo observan, ganan +1 en Secretos.

EQUIPO: Saco o mochila de lona.

2 – MINERO DE PLATA

REQUISITOS: CUE+Fuerza 6, CUE+Vigor 6

RESULTADO: Dicen que es el osario el que ha hecho famoso al clan y sus minas. ¡Mentira de oligarca! La riqueza del clan, su alma, su corazón, son sus hijos e hijas que pierden la vida cada día en las oscuras galerías en busca de una veta de plata que extraer ¡Los únicos y verdaderos héroes de los Carontes! Los mineros trabajan duro, y los que ascienden a acuñadores no suelen vivir demasiado. Todos lo saben, así que tratan de disfrutan de la vida cada vez que salen de las minas. Gana +2D a INS+Supervivencia en las minas y gana +1D a CUE+Cuerpo a cuerpo.

EQUIPO: Pico, herramientas de minero, lámpara de aceite y mandil de cuero.

3 – ACUÑADOR

REQUISITOS: AGI+Fabricar 8, CAR+Arte 7, INT+Artefactos 7

RESULTADO: La tarea de los acuñadores es fundamental para el clan. Fabricar una moneda requiere fuerza, aguante, precisión y un cierto sensibilidad artística. Significa insuflar un alma en un grupo, emprender una misión civilizadora, transformar un lodazal poblado de vagabundos que intercambian pieles de conejo por leche de cabra en una ciudad gloriosa que brilla con mil luces. El dinero, en todos los sentidos de la palabra, es lo que marca la diferencia entre la barbarie y la cultura.

Los acuñadores lo saben, aunque no lo digan, pues no todo el mundo es capaz de comprenderlo. Así que continúan acuñando monedas sin descanso, en condiciones apenas mejores que las de los mineros, pero al menos tienen mayor prestigio. Pero, a veces, el prestigio no es suficiente, y el tesoro que sale de sus fraguas puede despertar codicia. Si un monedero se mantiene honrado y no roba ninguna corona, gana +2 en Aliados y +1 en Renombre. De lo contrario, si decide robar a su propio clan, gana +2 en Recursos y +1 en Red, siempre que no le pillen.

EQUIPO: Mandil de cuero de calidad, troquel y herramientas de forja y demás útiles para su labor.

3 – BARQUERO

REQUISITOS: INT+Leyendas 8, INS+Empatía 8, Secretos 4

RESULTADO: Sacerdotes vestidos con largas túnicas grises cubiertas de polvo de huesos, místicos macabros y sabios que viven en contacto con los muertos y huyen de los vivos, los barqueros son muchas cosas para creer lo que se dice de ellos. Por su parte, prestan poca atención a los mitos que los rodean y la única verdad que conocen es que cada hombre, sea cual sea su experiencia, morirá. Su papel es asegurar que su viaje hacia el otro mundo se haga en las mejores condiciones y que el único rastro que dejará en la Tierra, sus huesos, sea preservado. La lectura asidua y casi dogmática del Libro de los Muertos les da un conocimiento casi sobrenatural de los misterios de este mundo (gana +1 en Secretos) y sus conocimientos sobre los ritos funerarios les abre puertas que, de otro modo, permanecerían cerradas; gana +1 en Red y gana +1D en CAR+Negociación.

EQUIPO: Túnica de barquero, adornos y joyas de huesos, llave de la nave principal y coro del Osario, libro de los muertos, bastón de peregrino.

2 – GUARDIA DEL OSARIO

REQUISITOS: CUE+Resistencia 5, AGI+Proyectiles 6, Autoridad 2

RESULTADO: Cuando el clan todavía era una tribu que vendía abalorios en los mercados de Praga, la tarea de proteger el osario como fuente de ingresos era de vital importancia, y los responsables de esta misión gozaban de gran respeto en la comunidad.

Los guardias han conservado la tarea de proteger el osario de Sedlec, la Torre del Silencio y los restos de los muertos que llegan a Kutnora. Es lógico que también se hayan convertido en protectores de los vivos, actúan como una suerte de milicia; mantienen el orden en la ciudad y en el viaje a la otra vida.

Al unirse a las filas de lo guardias del osario, el personaje gana +1 en Autoridad y +1 en Renombre, siempre y cuando lleve los atributos de su posición. La proximidad de barqueros les hace muy sensibles a sus ritos y su espiritualidad, por lo que ganan +1D a INT+Leyendas.

EQUIPO: Fusil de caza, cuchillo, uniforme guardia del osario, cota de malla, lámpara de aceite, llaves de la antecámara del Osario y de la Torre del Silencio.

4 – CONTRATISTA

REQUISITOS: Ser designado por los oligarcas, CAR+Liderazgo 10, Autoridad 4, Renombre 4

RESULTADO: El contratista es el encargado de coordinar la actividad comercial del clan. Durante sus ocho años en el cargo, observa, examina y analiza cada detalle y cada

individuo, cada cargamento de monedas que salen hacia Praga, cada iniciación de un nuevo barquero. Es el ojo que todo lo ve, el responsable del destino de Kutnora. Gana +1 en Autoridad salvo para los miembros de su clan, con los que se considera que su puntuación en Autoridad es 6.

EQUIPO: Insignia de contratista (antigua cadena de burgomaestre de plata), ropa de lujo, alojamiento privado, libro de cuentas, pistola automática.

5 - HOMBRE DE NEGRO

REQUISITOS: Escuchar la llamada del osario

RESULTADO: Un murmullo en mitad de la noche, un quejido inquietante, un lamento que no desaparece. Le ha llegado su hora. Una vida frágil, muy joven, pero al mismo tiempo con un espíritu muy viejo. Para las víctimas las horas parecen días, los días como semanas, las semanas como una eternidad. ¿Qué son ocho años en esta tierra calcinada, seca, congelada, vitrificada? Ha sido mucho tiempo. Le oye, y le responde. Son tantos los gritos que han llegado desde Praga y siguen llegando. La danza macabra continúa, su gente está perdida y sin rumbo, pero hay mucho que hacer aún. No puede apaciguar o guiar a todos; tantas voces, tantos gritos... Pero es su deber, así que continúa incansablemente. Su misión no cesará hasta que el último estertor haya desaparecido en el frío de su cripta.

EQUIPO: Llave maestra que abre todas las puertas del osario; se dice que también abre otras puertas.

5 - OLIGARCA

REQUISITOS: Terminar su mandato como contratista, PSI+Astucia 10 o PSI+Dominación 10, Aliados 4, Red 5, Secretos 4

RESULTADO: Los señores indiscutibles del clan. Cuando el contratista termina sus ocho años de mandato, se une a sus electores y recibe una parte de las operaciones del clan; en otras palabras, se convierten en copropietarios de las minas y las fraguas, por lo que gana una parte proporcional de cada transacción que ofrece beneficios al clan. Decir que los oligarcas son inmensamente ricos es un mero eufemismo. En un principio, utilizaron este dinero para mejorar y desarrollar Kutnora y dar mejores condiciones de vida a sus hermanos y hermanas ; una edad de oro que ni siquiera el más viejo de los barqueros experimentó. Con el tiempo, empezaron a gastar esas coronas para sí mismos en mansiones, telas finas, sirvientes de otros clanes, cubiertos de oro, mampostería de mármol de Purgare importado en el mercado negro, escondites privados en Praga... nunca era suficiente. Por supuesto, sus hijos debían seguir el camino tradicional y trabajar como porteadores. Un día, finalmente este último vínculo con el alma del clan se rompió. Cuando los oligarcas decidieron sacar a sus descendientes de las tradiciones más inmutables del clan, algo se rompió y pronto fueron vistos como parásitos que llenaban sus estómagos con la sangre y el sudor de los mineros y acuñadores. Cuando un personaje se convierte en oligarca, su puntuación de Recursos mínima es siempre 6. Una vez al mes puede elegir gastar un punto de Recursos para ganar +1 en otro trasfondo.

EQUIPO: Cualquier cosa que se pueda comprar en la República de Praga con coronas.



TAURENI

Aske y sus amigos estaban jugando en la parte oeste de la ciudad. Ellos estaban escondidos y su deber era encontrarles. La urbana sonreía mientras miraba al joven, alzando la vista sobre su libro de cuentas. La anciana urbana creyó ver algo por el rabillo del ojo, interrumpió el juego del niño y le dijo a Aske: "Oye, muchacho, ¿quieres hacerme un recado? Te daré una buena recompensa si lo haces". Los ojos del niño se iluminaron cuando se acercó a la mujer. Sus amigos podían esperar un rato más. "Toma, dale esto a mi laborero, Luca. Debe estar en algún lugar cerca de Baro el herrero", dijo ella, entregándole el libro de contabilidad al niño, junto a un frasco de arcilla. Una palmadita en la espalda y salió corriendo hasta la otra punta de la ciudad. Su sonrisa desapareció cuando se acercó lo que había visto antes. Tres figuras caminaban en dirección a la plaza de la ciudad, una de ellas cojeando y ensangrentada sostenida entre entre las otras dos, ambas sus tomahawks en las manos. Algún forastero tuvo la mala suerte de haber sido atrapado cerca de los manantiales.

AISLACIONISMO

Una vez más los Taureni se ven a sí mismos pugnando contra un complejo mundo donde distintas facciones ansían tener poder sobre el clan. Mantener la independencia mediante el aislamiento cada vez está volviéndose más complicado a medida que el comercio con el exterior prospera. Como respuesta, la gente empieza a recurrir al oráculo de su diosa, la autarca Lietta. Su influencia está creciendo a pasos agigantados.

POTENCIALES

HOSTIGAMIENTO

PRERREQUISITO: Taureni, concentración

Quienes no sean Taureni serán tratados con recelo. Esta desconfianza innata provoca estar más alerta a las tretas y engaños de los forasteros. Por nivel de potencial, recibe +1D a las tiradas de CAR al interactuar con otro taureni y recibe +1D a la Defensa Mental contra extranjeros.

HABILIDADES

Los personajes que pertenezcan a este clan pueden sustituir sus bonificadores de "Clanes" por:

(AGI) Fabricar
(PSI) Fe/Voluntad
(PSI) Engaño
(INS) Doma
(INS) Orientación

POLOI Y EPONA

A salvo dentro de su recóndito y aislado valle, los Taureni han estado protegidos del exterior durante siglos. Su ubicación en la cordillera alpina les proporcionó unas condiciones idóneas para sobrevivir y prosperar durante generaciones, explotando la tierra de manera sostenible. Los urbanos vigilan el Valle tal y como los capataces las laderas y muros de las montañas. Debido a su política de aislamiento ante cualquier contacto con el exterior, los intrusos son retenidos en los barracones hasta que se vuelven lo suficientemente dóciles como para razonar con ellos. Hay una excepción a esta regla; hace muchas generaciones un hombre llamado Poloi y noventa y nueve de sus seguidores fueron admitidos en el Valle. Se decía que Poloi podía decir el futuro, y era capaz de comunicar sus visiones en sueños al Castellán del Valle. Originarios de Purgare, estos colonos fueron recibidos como uno más y asentaron su fe en el Valle. Su deidad, Epona, envía visiones a muchos niños que más tarde terminarán pasando a formar parte de su credo. Es capaz de comprender sus designios u objetivos, y sus rituales son del todo desconocidos fuera de sus templos, incluso para el Castellán. Con sus característicos tomahaws de quijada de caballo, los malarumpo y monaquas cuidan de su nuevo hogar y los manantiales curativos que por él discurren.

APERTURA RETICENTE

El período de aislamiento terminó hace una década gracias a dos acontecimientos. El primero de ellos fue el surgimiento de Castellán Callos. Como forma de aumentar sus dominios, abrió las puertas del Valle al mundo, llegando incluso a la Fortaleza Alpina. El segundo es el reinado de la autarca Lietta. Nadie había sido investido autarca desde Poloi, el primero y único hasta ahora, pues nadie había sido capaz de resolver la maraña de enigmas que Poloi dejó tras su muerte. Mientras las puertas del Valle estén abiertas, cualquier visitante es vigilado de cerca y la desconfianza está a la orden del día.

Los canallas registran a los viajeros, y los capataces sus mercancías. Después de esto deben pasar por un interrogatorio sobre el estado del mundo exterior. Más tarde se les permite tener audiencia con un urbano o el mismo Castellán para obtener el salvoconducto que les permita entrar. Hay multitud de túneles que entran y salen del Valle. Si un forastero es atrapado allí, todo lo que le espera es un exhaustivo interrogatorio y la consecuente pena por su infracción. Sin embargo, si han terminado en uno de los Túneles de la Sanación, entonces deberá hacer frente a los sacerdotes que allí moran, y nadie sabe con certeza qué le ocurriría en este caso.

JERARQUÍA Y RANGOS - TAURENI



1 - POTRO

REQUISITOS: -

RESULTADOS: Como si fuera un niño, sus tareas tiene que ver con el trabajo manual no cualificado. Ayuda al canalla a cargar su equipo, colabora en la cosecha de un granjero sin hijos propios o transporta con sumo cuidado las aguas sagradas hasta la ciudad. Un potro sirve a la comunidad y la comunidad recompensa su lealtad y dedicación; si cumple con sus obligaciones, recibe un lugar para dormir y una comida para alimentarse.

EQUIPO: -

2 - MALARUMPO

REQUISITOS: CUE+Cuerpo a cuerpo 5, INT+Leyendas 4, PSI+Fe/Voluntad 6, haber obtenido el beneplácito de Epona (haber tenido visiones de Epona, haber nacido bajo el signo de Sagitario o el mismo día que otro caballo nació en el Valle)

RESULTADOS: La más reciente incorporación al Valle, reivindica la santidad de la región, trayendo consigo la adoración a su Diosa. Empuña un tomahawk fabricado con la quijada de un caballo. Un malarumpo se encarga de la defensa de los túneles sagrados. Se les concede la libertad de viajar por los túneles para que puedan descubrir los secretos de las aguas que por allí discurren.

EQUIPO: Tomahawk de quijada de caballo (hacha de piedra con +1D a manejo), Tatuajes en la cara (+2D a Defensa Mental)

3 - MONAQUAS

REQUISITOS: INT+Ciencia 6, INT+Medicina 6, PSI+Fe/Voluntad 8, Secretos 3

RESULTADOS: Mientras sigue aprendiendo los secretos de las aguas, su deber es mantener la salud del Valle, así como bendecir a la gente y sus tierras. Siempre va acompañado de al menos dos malarumpos y tiene acceso al Priorato y sus ingredientes alquímicos.

EQUIPO: Hierbas curativas del Valle (+2D a INT+Medicina), Sagradas Escrituras de Poloi.

4 - AUTARCA

REQUISITOS: INT+Artefactos 10, INT+Leyendas 10, Secretos 5, haber desentrañado los secretos de Poloi

RESULTADOS: Hasta la reciente llegada de Lietta, en dos siglos el Valle no había encontrado a un nuevo autarca. Todo el Valle está a entera disposición del autarca, pues es el alma misma del lugar y su mayor autoridad religiosa. Su posición le concede una notable ventaja al tratar con anabaptistas o spitalianos, interesados en conocer los secretos de las aguas del Valle. Su puntuación en Aliados y Autoridad mínima es siempre 5.

EQUIPO: Amuleto de Poloi de hueso de caballo, cráneo de Poloi

2 - CANALLA

REQUISITOS: CUE+Cuerpo a cuerpo 6, CUE+Fuerza 6, INS+Percepción 4

RESULTADOS: La ironía del nombre que reciben los mineros del Valle es que los jóvenes menos pacientes y más testarudos lo llevan como si fuera una medalla. Su tarea no solo consiste en continuar extendiendo las galerías, sino también patrullarlas. Tienen acceso libre a los Túneles de la Sanación. Los hellvéticos le reconocen como camarada, por lo que gana +1D a CAR+Negociación con ellos.

EQUIPO: Pico, maza o martillo de demolición, sobrevesta de cuero, tantas antorchas y/o velas como necesite.

3 - CAPATAZ

REQUISITOS: CUE+Cuerpo a cuerpo 8, CAR+Liderazgo 7, INT+Leyendas 6, Autoridad 3, Renombre 3

RESULTADOS: Si existiera algún rey bajo la montaña, el capataz sería su guardia de honor. Actúa como sargento de los canallas. Los deberes de un capataz tienen un carácter tan arquitectónico como militar. Es el responsable de un escuadrón de cinco a quince canallas, además de ser el responsable de la expansión del túnel o la patrulla donde sean asignados. Por último, se le permite formar parte del consejo del Valle. Su puesto también les permite aceptar "obsequios" de viajeros que que quieren entrar al Valle; gana +2 puntos en Recursos si lo hace.

EQUIPO: Cota de malla teñida de dorado, espada de capataz, revólver

2 - LABORERO

REQUISITOS: CUE+Vigor 6, AGI+Destreza 4, INS+Doma 5 o INS+Supervivencia 5

RESULTADOS: Las tierras de pastos, cultivos y barbechos están a cargo de los laboreros. Estos hombres y mujeres son el sustento del Valle. Segar las malas hierbas, palear estiércol o colocar herraduras son solo algunos ejemplos de las tareas que deben realizar a diario. Ganan +1D a CAR+Conducta y CAR+Negociación al interactuar con un taureni En la gran mayoría de los casos, un laborero estará al servicio de un urbano; en cuyo caso, éste es responsable de proporcionarles techo, ropa y comida.

EQUIPO: Herramientas necesarias para realizar su trabajo (pala, azadón, martillo, tenazas, etc).

3 - URBANO

REQUISITOS: CAR+Conducta 4, CAR+Negociación 6, PSI+Astucia 4, Red 2, Recursos 3, Red 2

RESULTADOS: Una vez que un laborero ha conseguido

acumular cierta riqueza con el sudor de su frente u otros medios, se le permite entrar a formar parte de una nueva profesión como mercader, intelectual o artesano. Se le permite formar parte del consejo del Valle de The y es uno de los pocos a los que se les permite interactuar con los forasteros sin restricciones. Suele tener bajo su ala tantos laboreros como puntuación en Autoridad (o al menos uno) para que se encarguen de sus recados y aprendan su actual oficio. Su puntuación en Red aumenta en 2 y en Recursos en 1 de manera permanente.
EQUIPO: -

4 - CASTELLÁN DEL VALLE

REQUISITOS: El anterior Castellán debe haber muerto o renunciado al cargo y un consejo de capataces y urbanos debe haber aceptado al nuevo Castellán, Aliados 5, Autoridad 5, Recursos 3
RESULTADOS: Primero entre iguales, el Castellán del Valle actúa como portavoz de la ley y juez supremo. Si alguien quiere entrar en el Valle debe haber recibido previamente un permiso firmado por él mismo. Su puntuación en Red mínima es siempre 5, además de los 2 puntos adicionales que gana en Recursos gracias a los tesoros que el Castillo del Valle oculta. Un capataz vigila su palacio y su persona en todo momento. Es el líder indiscutible de los Taureni, y la única amenaza a su autoridad sería el alzamiento de un autarca.
EQUIPO: -

X - OMAHI

REQUISITOS: Haber sobrevivido a 60 inviernos,
RESULTADOS: Gracias a la experiencia de décadas de duro trabajo y diplomacia, es de gran beneficio para las gentes del Valle que esta persona se rodee de potros o laboreros y se encargue de su educación y comparta con ellos sus conocimientos. Un omahi no tiene la necesidad de pagar su comida o techo y, ocasionalmente, recibe también visitas de forasteros en busca de sus conocimientos.
EQUIPO: Capa azul y dorada.





LUPARI

La lluvia caía sobre el páramo helado. Sólo la mirada de una bestia o de un espectro se mantenía inmóvil entre la niebla que convertía la tierra y el cielo en una misma ciénaga de color gris. Allí, a más de veinte pasos de distancia, el gendo se mantenía inmutable; sus ojos ámbar se estrecharon, escudriñando la niebla sin parpadear.

Inmóvil, como el desgastado granito de Calvario sobre el que estaba tendido, el cazador Lupari miró a la bestia. Con sus ojos inquietos, notó cómo algo más se desplazaba entre la cortina de lluvia. Era un gendo de la Manada Asesina, sin duda uno de los machos alfa.

El cazador se llevó el rifle a la mejilla, relajó su respiración y apuntó al gendo durante un largo período de tiempo. La lluvia dio paso a la niebla, y luego la niebla fue empañada de nuevo por una lluvia. El gendo parpadeó cuando una gota de agua cayó sobre su nariz. Un disparo resonó bajo el cielo gris del páramo.

POTENCIAL

INMOBILIS

PRERREQUISITO: -

Los Lupari son capaces de permanecer inmóviles durante horas antes de lanzarse a por la presa. Por cada hora que pasa apuntando o aguardando al objetivo, el personaje puede gastar un punto de Ego por nivel del potencial. Cada punto de Ego invertido el enemigo sufre una penalización de -1D a su defensa pasiva.

HABILIDADES

Los personajes que pertenezcan a este clan pueden sustituir sus bonificadores de "Clanes" por:

(CUE) Vigor
(AGI) Proyectiles
(AGI) Sigilo
(PSI) Engaño
(INS) Supervivencia

LA MANADA ASESINA

En el año 2556 los gendos llegaron a la ciudad de Colmar. Sólo un mes después, lo acontecido allí llegó más allá de sus muros. La ciudad pereció bajo los incesantes ataques de las bestias. Desde entonces los rumores sobre la Manada Asesina recorren toda la región, atemorizando a niños y adultos.

A pesar de encontrarse bajo la jurisdicción de la Región Territorial II, ni siquiera los hellvéticos pudieron hacer algo para evitar el desastre. Los gendos no tardaron en aprender a evitar sus trampas; siempre parecían ir un paso por delante. Incapaces de garantizar la seguridad de los civiles y la protección de sus tropas, los hellvéticos abandonaron la región a su suerte. Los pocos supervivientes que permanecieron formaban parte de un modesto grupo de cazadores conocidos como el clan Lupari, que habían luchado codo con codo junto a los hellvéticos. Armados con lanzas y rifles de caza, tuvieron que valerse por sí mismos. Se atrincheraron en el antiguo Castillo de Hohlandsburg, situado en una loma cerca de la ciudad y que hasta entonces había sido el cuartel provisional de los hellvéticos. Los cazadores encontraron la manera de resistir los ataques de lo que empezaron a llamar "la muerte con cabeza de perro". Lejos de estar a salvo y conscientes de sus escasos recursos, los Lupari hicieron lo posible por convertirse en los depredadores para cambiar las tornas.

ALIANZAS

Durante más de veinte años, los Lupari han estudiado a su enemigo para enfrentarse a él de manera más eficaz. Acumulan los informes de sus cazadores para contrastarlos con los estudios de sus naturalistas. Las técnicas de caza son actualizadas con cada nuevo descubrimiento. Aunque no pudieron eliminar por completo la amenaza de los gendos en la región, los animales han aprendido a temerles. La ruta entre Basilea y Bassham es transitable de nuevo sin riesgo a terminar como pasto de los gendos. Desde entonces viajeros y comerciantes contratan la protección y escolta de los Lupari con frecuencia. Los rumores no tardaron en llegar al resto de colectivos: los jueces hicieron llamar a sus susurradores para adiestrar a sus caballos, los anabaptistas precisaban de la escolta de los cazadores para sus peregrinajes y los chatarreros venden informes de huesos humanos roídos entre las ruinas. Los Lupari cambiaron tras el contacto con pueblos más civilizados. Su fascinación por la estricta metodología de los spitalianos les permitió desarrollar su conocimiento empírico del comportamien-

to animal hacia una etología más científica.
Estas alianzas despertaron celos en sus antiguos protectores. En un principio la Fortaleza Alpina decidió volver a contactar con el clan, contratando un contingente de cazalobos para acabar con los gendos de sus valles. Sin embargo la efectividad de los cazadores parecía ser una ofensa para algunos de los soldados de la Fortaleza. Se redactaron propuestas para incorporar a los Lupari bajo el estandarte del colectivo, pero el clan las rechazó en aras de mantener su independencia, con la concesión de que un contingente de sus cazadores fuera llamado a filas de vez en cuando. Hoy en día los tenientes lupari y los oficiales de campo hellvéticos mantienen una relación tan cortés como tensa. En cuanto a la legendaria Manada Asesina, aún sigue rondando la ciudad de Colmar, que debe su salvación a estos leales cazadores.

MANIPULACIÓN

En la carretera que une Bassham, Ciudad Catedral y la A235, las incursiones relámpago de los Enemoi bloquearon el suministro de la Fortaleza Alpina para las tropas estacionadas en Asedio. El otro objetivo de este bloqueo es robar todo el equipamento hellvético para equipar a sus propias tropas. A pesar de que los soldados no temen el enfrentamiento directo con el clan, las expectativas de los Enemoi son distintas. Bien equipados y entrenados, atacan a pequeñas unidades para luego saquear tanto como les sea posible. Con el fin de dividir los efectivos de los Enemoi, Hellvética usó a sus infiltradores para difundir rumores de la presencia de la Manada Asesina al sureste del territorio Enemoi. Esta información llegó a oídos de los Lupari, que inmediatamente enviaron un grupo de cazalobos a la zona. Los Enemoi, temiendo tener que hacer frente a la terrible manada, contrataron a los cazalobos que se dirigían hacia allí para que se encargaran de la vigilancia de las fronteras de su territorio. Los Lupari desconocen, de momento, que han sido los peones de los hellvéticos.

JERARQUÍA Y RANGOS - LUPARI



1 - RASTREADOR

REQUISITOS: -
RESULTADO: El rastreador se encarga de detectar a los depredadores y hacer que los caminos sean seguros. Gana +1D a INS+Supervivencia a las tiradas relacionadas con rastrear y detectar peligros.
EQUIPO: Cuchillo de combate o lanza

2 - CAZADOR

REQUISITOS: CUE+Vigor 4, AGI+Proyectiles 6, INS+Supervivencia 6
RESULTADO: Los cazadores Lupari conocen a sus presas a la perfección. Ganan +2D a sus tiradas de ataque contra animales.
EQUIPO: Fusil de caza, 8 balas de .357, mochila

2 - SUSURRADOR

REQUISITOS: INT+Ciencia 6, PSI+Engaño 6, INS+Doma 6
RESULTADO: Los susurradores se dedican a estudiar las interacciones entre personas y animales. Cuando ayudan a un colectivo a resolver un problema relacionado con la mala conducta de un animal, gana +2DT a INS+Doma. Gana +1 en Red de manera permanente. Cuando lidia con animales adiestrados, gana +1D a todas las tiradas de PSI e INS.
EQUIPO: Correa, cuaderno.

3 - CAZALOBOS

REQUISITOS: Haber cazado al menos un gran depredador, CUE+Vigor 6, AGI+Proyectiles 8, INS+Supervivencia 7, Renombre 3
RESULTADO: Los cazalobos han participado en muchas cacerías y han demostrado su eficacia contra los gendos en las Regiones Territoriales hellvéticas. Gana +1 en Aliados y +1 en Autoridad. Pueden ser llamados a filas de los hellvéticos como reemplazo en cualquier momento.
EQUIPO: Tricornio, fusil de asalto, 1D balas al mes (válido también para futuros rangos), arnés de caza

3 - NATURALISTA

REQUISITOS: INT+Ciencia 8, PSI+Engaño 6, INS+Doma 8, Autoridad 3
RESULTADO: Versado en el estudio y la práctica de la botánica y la zoología, realiza investigaciones de campo, estudia y analiza los informes o especímenes de los cazadores. Gana +1D a todas las tiradas de INT.
EQUIPO: Libro de ciencias naturales, herramientas de taxidermia

4 - TENIENTE

REQUISITOS: CAR+Liderazgo 8, Aliados 4, Autoridad 4, Renombre 4
RESULTADO: Los tenientes son los representantes oficiales de los Lupari. Llevan a cabo misiones de diplomacia y negociación con otros colectivos; ganan +1D a CAR+Ne-

gociación cuando traten de llegar a un acuerdo con miembros de otro colectivo. Pueden solicitar audiencias con oficiales de campo hellvéticos y los jueces tienen prohibido requisar sus caballos.
EQUIPO: Tricornio, cadena de plata, abrigo de cuero, caballo

5 - GRAN LOBO

REQUISITOS: CUE+Vigor 8, AGI+Proyectiles 10, CAR+Liderazgo 10, INS+Supervivencia 10, Aliados 5, Autoridad 6, Renombre 5
RESULTADO: Es el líder supremo de los Lupari. Gana +2D a sus tiradas de ataque cuando lidera una cacería. Tiene potestad sobre cualquier asunto del clan y su palabra es indiscutible. También se encarga de nombrar a los cuatro tenientes. Reside permanentemente en el castillo de Hohlandsbourg. Cuando negocia con hellvéticos gana +2D a las tiradas de CAR.
EQUIPO: Perro de presa, daga de plata, llaves del Castillo de Hohlandsbourg

5 - ETÓLOGO

REQUISITOS: INT+Ciencia 10, PSI+Engaño 8, INT+Doma 10, Aliados 5, Autoridad 5, Renombre 5
RESULTADOS: El etólogo es el brazo derecho del Gran Lobo. Es capaz de prever el más mínimo movimiento de la Manada con días de anticipación. Su consejo es de vital importancia para las decisiones del jefe de los Lupari. Es capaz de determinar la especie de un animal analizando sus heces, así como qué variedad de planta repelerá a los jabalíes que devoran las cosechas. Sabe que la caza en este bosque tendrá que limitarse para evitar que los depredadores hambrientos se aprovechen de los humanos. También aconseja acerca de la conservación de especies raras, útiles o en riesgo.
EQUIPO: Acceso a la biblioteca del Castillo

NUEVO EQUIPO - ARNÉS DE CAZA

Los hellvéticos que abandonaron el cuartel de Colmar dejaron atrás una vieja reserva de arneses de exploración y trajes de protección química en muy mal estado. Los Lupari repararon los arneses y adaptaron la tela de carbón a éstos, permitiéndoles enmascarar su olor ante los depredadores.

Camuflaje Olfativo: Una armadura con la cualidad de "Camuflaje Olfativo" oculta el rastro de olor de su portador. El valor determina la dificultad de la tirada de INS+Percepción para detectar el olor.

Nombre	Protección	Cualidades	Imp.	NT	Ens.	Precio	Recursos	Colectivo
Arnés de caza	2	Camuflaje de olor (3)	2	III	2	300	3	Lupari





CULTERINI

"¡Oye, amigo, no estás en la Casa de la Caridad! ¿Es que piensas que este sitio es un tugurio cualquiera? Déjame decirte que al que al último que no fue demasiado inteligente por aquí le dieron una paliza los anabaptistas que están allí mismo, ¿me oyes? No somos unos bastardos, solo gente sencilla a la que no le gusta que le caguen en las botas. Y aquí estás, metiendo las narices donde no debes. Tenlo claro, estás empezando a cagarte en mis botas. Yo no sé de dónde vienes, si viniste con los Storski, o con los Voivodas o los Jaworski, pero te diré algo: primero te vas a disculpar con mi amigo Remko y luego vas a irte si no quieres que te sirva un postre a base de nudillos."

INTRODUCCIÓN

Este clan de Purgare ha sido creado con el objetivo de que nuevos jugadores de Degenesis se adentren en el universo a través de la situación que la campaña En tu Sangre proporciona. Una posible opción para que entren directamente en acción es que todos los personajes regresen a Lucatore tras años en el seno de otro colectivo, lejos del hogar. Por otro lado, el otro objetivo consiste en ofrecer a la región de Lucatore otra oportunidad tras la devastación que le espera, pues el clan Culterini ha tenido especial relevancia histórica en la clase obrera de la zona, por lo que también es probable que nuevos personajes escuchen hablar de ellos al indagar.

ALTOS HORNOS

Los Culterini tienen cierta influencia en la región de Lucatore. Sumando a todos los obreros que se ganan la vida en la mina, en la refinería y en las forjas, así como la cantidad de hellvéticos contentos por poder contar con el acero negro que sus altos hornos producen, el clan podría reunir a casi doscientos hombres armados, de darse el caso.

Situada al norte, cerca de la frontera con Borca, las diferentes plantas metalúrgicas han fabricado las vigas, tuberías y piezas diversas que forman el sistema de regadío de las tierras anabaptistas. Entre su manufactura también se cuentan rieles para los Storski y hojas muy resistentes al calor para los hellvéticos de la Región Territorial III. Todo ello tras un modesto comienzo hace generaciones, fabricando palas para las minas, que les mereció el reconocimiento de los gobernantes locales. Desde la caída de los Benesato, y mientras los Lombardi están royendo las migajas, el orgullo del clan ha continuado ardiendo como el fuego de sus forjas.

EL HOMBRE DETRÁS DEL MITO

Los pálidos del Monte Vargas, al igual que todos los de su especie, siempre parecen estar en busca de lugares antiguos. Como sus guardianes, adoran tanto a la oscuridad reinante como a los que allí descansan: sus antiguos dioses durmientes. Uno de estos búnkeres se encuentra tras una caverna al pie de la montaña, a menos de dos horas a pie de la explotación minera del clan Culterini. Los pálidos de Vargas, por lo general solitarios y con tendencia a saquear los recursos de la superficie, son extrañamente benévolos con los descendientes del mítico Benvenuto Culterini.

Cuenta la leyenda que cuando las tropas de pacificación hellvéticas llegaron a la región, expulsaron a numerosos clanes de saqueadores y permitieron que los Benesato extendieran su área de influencia a cambio de mantener el orden a lo largo de la ruta comercial con la Región Territorial III. Algunos fugitivos se escondieron en el valle de Vargas, esperando ser olvidados. Los Benesato que los perseguían desaparecieron y las partidas de búsqueda descubrieron más tarde sus cadáveres mutilados y con un mensaje en la piel. Las letras, hechas a base de tajos, decían: "Benvenuto Culterini", que significa "bienvenida a cuchillo", en lengua de Purgare anterior al Escatón. Alguien decidido y escurridizo pretendía reclamaba estas tierras. Los Benesato intentaron vengar a sus muertos y sacar a este clan sediento de sangre de las montañas, en vano.

Meses más tarde, un individuo que afirmaba ser el perpetrador de la masacre propuso una tregua, así como una cantidad significativa de recursos y materiales a Lucatore. Los Benesatos hicieron lo que se les había pedido: aceptaron las condiciones para mantener el orden. Así nació el clan Culterini, dirigido por un hombre misterioso y compuesto por los supervivientes de los clanes saqueadores. Estos bárbaros indómitos parecían distintos; con una fidelidad hacia su nuevo patriarca hasta la muerte.

RITOS FUNERARIOS

Nadie ha pisado nunca la tumba de un Culterini, y con razón: el clan mantiene la cremación como rito tradicional. Unos meses tras la muerte del bautista Altair, el Patriarca Agostino también murió, de vejez. Su familia se encargó del velatorio, cada uno con su propio cuchillo. Con sumo respeto, sus hijos le afeitaron y sus nietos lo lavaron. Luego, su esposa le desolló lo mejor que pudo, y confió al curtidor del clan la tarea de preservar el cuero del anciano y sus tatuajes. Por último, los restos son desangrados antes de ser transportados al alto horno para ser incinerados. Éste es el rito funerario de quienes nacen en el seno de la montaña y viven del hierro.

En un lugar bajo los terrenos de Lucatore se esconde una red de túneles abovedados. En el centro del entramado se encuentra una sala llena de urnas que. Si este hombre se atreviera a abrirlas, vería en su interior la sangre de los héroes del clan; siempre líquida, de color carmín y cuya superficie parece temblar ligeramente. "Tantas hazañas grabadas para siempre en cuero curtido, tantos recuerdos", piensa humildemente, observando los muchos adornos de piel entrelazados y elaborados. Este 600 no puede siquiera captar la importancia de estas reliquias.

UNA ALIANZA TENSA

La naturaleza ha reclamado sus derechos sobre los jardines elíseos. Ningún anabaptista ha tenido un entierro decente desde hace semanas: los últimos rezagados se pudren en el corazón del pantano Lombardi. La nube de polvo se retiró y el Lobo Blanco de Bérgamo levantó las orejas: ahora extiende su imperiosa sombra hacia el este, proporcionando escolta para las caravanas que salían de la ciudad. El Camino del Edén está cada vez más concurrido por jinetes Lombardi y jehammedanos; el valle de Lucatore está recibiendo una ayuda apreciada pero temida. Los Culterini y los Lombardi están trabajando mano a mano.

Si durante un tiempo Vespaccio pensó que la influencia de Gala sería suficiente para eliminar de una vez por todas los últimos resquicios de los Benesato, ahora debe preocuparse de la problemática población que se concentra alrededor de la Casa Culterini. Estos obreros curtidos no piensan abandonar la región y el viejo lobo tendrá que darles la patita. Con la desaparición de los anabaptistas y el debilitamiento de los Benesato, es imposible que los Culterini pasen desapercibidos. Sus conocimientos sobre industria siguen aumentando y una parte importante de sus recursos, una vez reservados para la exportación, se están desviando para la construcción de su fortaleza.

LOS CULTERINI EN EL CONTINENTE

"Seguimos con el plan" fue el mantra cuando se difundió la noticia de la tragedia de Lucatore. Muchos Capos están sintiendo la tentación de volver a casa, igual que miembros de la familia en las filas de los jueces, los hellvéticos, y los apocalípticos. Agostino, en su último discurso, mantuvo arriba los ánimos del clan, concluyendo con un "todo va a la perfección", seguido de una enigmática sonrisa.

Desde el funeral del patriarca, los informes han llegado a Lucatore. Baldessar ha podido replantearse la situación del clan y responder personalmente a los mensajes de oficiales de la Resistance frankeña, los Corredores de Hibrispania, un epigenista del Spital e incluso agentes de Cadáver y Britón. La situación no es boyante, que digamos: Trice rechaza cualquier relación con el clan y no hay noticias de los equipos alrededor de Exáltar. El nuevo patriarca tiene mucho trabajo por delante, y muchos dolores de cabeza de cara al futuro.

EL POLVO VUELVE A ASENTARSE

Originarios del Monte Vargas, el clan Culterini se especializa en la extracción, refinación, reciclaje y forja de hierro negro de los Alpes del norte de Purgare.

Con casi dos siglos de antigüedad, el clan se ha asentado en la región de Lucatore, donde se ha distinguido por su capacidad de adaptación, su integración entre las gentes locales y el control del crimen organizado.

Desde la caída de Praga, son muchos los que intentan unificar a los colectivos con intereses en común o unir más y más clanes en una gran alianza. Si se produjera una sublevación masiva en la región, los Culterini querrían estar en ambos bandos para salir victoriosos con total seguridad.

POTENCIAL

BIENVENIDA

PRERREQUISITO:

CUE+Cuerpo a cuerpo 3

El Culterini se encuentra en un aprieto. Está en mitad de una reprimenda por un juez o por un miembro de una bandada apocalíptica. Siempre deja que el otro tome la iniciativa y gane confianza, hasta que inevitablemente baje la guardia. Es muy ver difícil verla hasta que es demasiado tarde. El acero silba sin avisar, la hoja acaba de hablar: la discusión ha terminado.

Cuando intenta golpear por sorpresa, el personaje gana +1D en CUE+Cuerpo a cuerpo y PSI+Reacción por nivel del potencial.

HABILIDADES

Los personajes que pertenezcan a este clan pueden sustituir sus bonificadores de "Clanes":

(CUE) Cuerpo a cuerpo
(AGI) Fabricar
(CAR) Liderazgo
(CAR) Negociación
(PSI) Engaño

LOS CULTERINI EN LUCATORE

Con la caída de los Benesato y los anabaptistas y la desaparición de Custus, el clan tiene la oportunidad para mostrar su fuerza si quiere mantener a los Lombardi en su sitio. Por suerte, cuentan con el apoyo de los pálidos del Vargas y su tecnología.

La reconstrucción de Lucatore no ha gustado a los jehammedanos. Gala Lombardi no tiene más remedio que considerar las posibilidades de este acontecimiento inesperado, ya que la alternativa podría llevar a que la región se sumerja irremediablemente en el caos y la ruina. La hija del lobo blanco tuvo un encuentro con Baldessar Culterini y, como esperaba, no ha obtenido grandes avances. Vespaccio goza de influencia y posee un ejército poderoso. Sus recursos pueden ofrecer a Lucatore la ayuda que la gente necesita, pero el corazón del pueblo se ha inclinado hacia aquellos que les ofrecen trabajo y protección.

1 - SABUESO

REQUISITOS: Pertenecer a una de las tres familias que componen el clan: Culterini, LaDuca o Valente.

RESULTADO: Ha crecido en los alrededores de Lucatore y está familiarizado con los habitantes, sus costumbres y cada rincón del lugar. Cada noche, hace un recuento de lo que ha visto y escuchado ese día. Quizás al día siguiente esconda un objeto robado en la casa de alguien para incriminarle. Gana +1D en CAR+Conducta y +1D a INS+Percepción mientras esté en la ciudad y sus alrededores.

EQUIPO: A los ocho años, recibe su primer cuchillo plegable. A los doce, debe hacerse el mismo tatuaje que sus mayores, un patrón preciso e intrincado que se remonta a los orígenes del clan.

2 - CAMARADA

REQUISITOS: AGI+Fabricar 5 o INT+Artefactos 5, CAR+Liderazgo, Renombre 2

RESULTADO: Forma parte de la población de Lucatore. Está familiarizado con el oficio de la soldadura y la extracción de salitre para crear explosivos. Trabaja duro en la mina, en la fragua o en la fundición. Está curtido y se ha ganado el respeto del resto de obreros del valle. Gana +2D a CAR+Liderazgo y +1 en Red cuando está rodeado de miembros del clan. Además, los comerciantes locales le hacen un 10% de descuento y los itinerantes un 5%.

EQUIPO: Tiene acceso a las instalaciones del clan, equivalente a un taller de Nivel Tecnológico IV.

3 - SOLDADOR

REQUISITOS: CUE+Cuerpo a cuerpo 6, CAR+Liderazgo 6, PSI+Dominación 6, Aliados 3

RESULTADO: Se acabaron las tonterías: para que una sociedad funcione, los límites deben estar claros para todos. Con una mano, el clan Culterini mantiene vivos a los lugareños mientras que con la otra se asegura de que cualquiera que se junte con un Lombardi escupa los dientes rogando por una segunda oportunidad. El mensaje está muy claro: los amigos del clan consiguen ayuda y protección; los demás, tarde o temprano, acaban conociendo a los soldadores.

Los Sabuesos son capaces de proporcionar suficiente información sobre el objetivo para permitir que el Soltador lo atrape con la guardia baja. Las emboscadas reciben una bonificación de +2D a todas las acciones en las dos primeras rondas (la ronda sorpresa y la siguiente) en caso de combate. Si prefiere un enfoque menos violento, recibe en su lugar +2D a PSI+Dominación. Cuando intimida a alguien, la víctima debe hacer una tirada de Defensa Mental (dificultad igual a los DT de la tirada de PSI+Dominación del Soldador) si quiere volver a desafiar al clan en los días próximos.

EQUIPO: Pistola y 15 balas, acceso a explosivos (3 puntos en Recursos necesarios para los explosivos).

4 - ICONO

REQUISITOS: AGI+Fabricar 8 o INT+Artefactos 8, PSI+Dominación 8, Autoridad 5, haber llamado la atención del demagogo de Vargas.

RESULTADO: Fiel a los memes implantados hace varias generaciones, se ha erigido como un digno descendiente de Benvenuto. Es hora de que el Patriarca lo conduzca al valle más allá de la mina, al pie del dispensador. Allí se le revelará el secreto de los orígenes del clan: su alianza con Kortyr, el demagogo de la comunidad. El problema de las cascadas no es irresoluble, pero para ello es necesario alojar a los Durmientes en la cripta acorazada bajo el cuartel del clan. Allí podrán leer los mensajes de los antepasados y cumplirlos por el bien de los que vengan después.

El Icono es el encargado de coordinar esta tarea, incluso si no es capaz de traducir esas interminables páginas de líneas de código. En este punto es considerado digno de recibir la herencia del Dios nacido de Vargas. Durante una ceremonia familiar (y después de algunos exámenes médicos en el dispensador), recibe una transfusión de sangre que le fortalece. La sangre del Padre, recogida en una de las urnas funerarias se mezcla con la suya propia: gana +1D para resistir las enfermedades y la infestación de esporas y también se cura más rápido, a razón de 1 punto de herida superficial más por día y 1 punto de trauma por semana.

EQUIPO: Arma del dispensador (subfusil o rifle de asalto), 10 balas de dicha arma al mes, ropa reforzada con finas placas de acero, llave de acceso al búnker.

2 - VAGABUNDO

REQUISITOS: PSI+Fe/Voluntad 4, INS+Supervivencia 6, Red 2

RESULTADO: El vagabundo se dedica a viajar por la región. Siguiendo el Camino del Edén, tarde o temprano llegará a la Región Territorial III y desde ahí tendrá a su alcance una amplia variedad de oportunidades. El clan exporta mercancía y él se encarga del transporte y las negociaciones. No viaja solo por los páramos; nunca falta algún obrero deseoso de renunciar a su duro trabajo para proteger al Vagabundo y su cargamento. Gana +2D a CAR+Negociación cuando comercie con productos del clan.

EQUIPO: Carretilla y muestras de producto (armas cuerpo a cuerpo, herramientas, cable de acero, etc).

JERARQUÍA Y RANGOS - CULTERINI



3 - EMISARIO

REQUISITOS: CUE+Cuerpo a cuerpo 6, AGI+Conducir 4, CAR+Conducta 6, PSI+Engaño 6, Recursos 3

RESULTADO: Los viajes han permitido a los Culterini ser conscientes de la inmensidad del yermo y comprender su equilibrio y geopolítica. Estos miembros del clan han entrado en contacto con los Pneumantes, así como con los Enemoi, han arriesgado su vida para contactar con los Garganti y seguramente más de uno ha terminado sacrificado por los Cucarachas. Pero si se han enfrentado a estas dificultades ha sido para construir una gran red. Pronto, los clanes se alzarán y los Culterini querrán saber dónde y cuándo.

El Emisario recibe cargamentos adecuados a las necesidades de los clanes a los que se dirigen como embajadores. Éstos son, por lo general, productos fabricados por el clan, pero también pueden ser armas y explosivos. De forma casi instintiva, sabe cómo causar buena impresión: con un atuendo bien escogido y una voz calmada, solo despierta sospechas moderadas y la mayoría de las veces logra iniciar el diálogo hasta con los clanes más beligerantes. Cuando trata con extraños gana +1D a CAR+Conducta, +1D a PSI+Engaño y +1D a INS+Empatía.

EQUIPO: Cuaderno de viaje, pistola y 15 balas de 9mm, caballo de monta. El Emisario también tiene tatuajes encriptados que marcan las localizaciones de otros cuadernos y documentos escondidos en cajas fuertes.

4 - CAPO

REQUISITOS: AGI+Fabricar o INT+Artefactos 8, Aliados 3, PSi+Dominación 8, Aliados 3, Autoridad 3, atraer la atención del demagogo de Vargas

RESULTADO: Cansado de vagar, ha decidido establecerse en algún sitio y hacer prosperar los intereses del clan. Mientras reunía un buen equipo a su alrededor, fue llamado de vuelta a casa, donde el Patriarca lo guió al valle más allá de la mina. Allí, en el dispensador, al igual que los Iconos tomó conciencia de los orígenes del clan: la alianza con Kortyr, el demagogo de la orden. El problema de las cascadas no es irresoluble, pero para ello es necesario alojar a los Durmientes uno tras otro en la cripta acorazada bajo el cuartel del clan.

Esa es la magnitud de la tarea que le espera al Capo. No solo debe encargarse de mantener el estatus del clan en una tierra lejana, sino que también debe encargarse de la búsqueda de Durmientes y evaluarlos antes de acercarse a ellos. Les ofrece acceso a una biblioteca de información dejada por las cascadas anteriores a un módico precio: nada más que confianza y gratitud. Para la confianza, una simple mirada al tatuaje suele ser suficiente para que el Durmiente se dé cuenta de que no está tratando con un cualquiera. En cuanto a la gratitud, es normal enviar algún que otro Soldador para romper las rótulas de alguien cuando los resultados no son de tu agrado.

Al igual que el Icono, el Capo es considerado digno de recibir la herencia del Dios nacido de Vargas. Durante una ceremonia familiar (y después de algunos exámenes médicos en el dispensador), recibe una transfusión de sangre que le fortalece. La sangre del Padre, recogida en una de las urnas funerarias se mezcla con la suya propia: gana +1D para resistir las enfermedades y la infestación de esporas y también se cura más rápido, a razón de 1 punto de herida superficial más por día y 1 punto de trauma por semana.

EQUIPO: Arma del dispensador (subfusil o rifle de asalto), 10 balas de dicha arma al mes, ropa reforzada con finas placas de acero, acceso a su propia base de operaciones donde puede alojar a Vagabundos, Emisarios y Soldadores.

5 - PATRIARCA

REQUISITOS: Ser hombre, CAR+Liderazgo 10, PSI+Engaño 10, Autoridad 6

Tras la muerte de Agostino en 2595, su primogénito fue elegido como sucesor, apoyado por la mayoría de Capos e Iconos. No puede haber un nuevo patriarca hasta la muerte de Baldessar.

RESULTADO: El Patriarca se asienta en Lucatore y mantiene comunicaciones frecuentes con el búnker de Vargas y con los colectivos en general, sobre todo con los hellvéticos y los apocalípticos, fuerzas importantes en la región tras la destrucción.

Ahora debe asumir la responsabilidad de continuar con los proyectos de su predecesor. ¿Dónde está el archivo de Noret? ¿Por qué no hay más informes de Laibach? ¿Han enviado ya un Emisario a Trípoli? ¿Y dónde demonios está el disco de Jehammed?

Al principio el nuevo Patriarca no se dio cuenta de las sombras que acechaban en su camino, así que está escoltado por un par de pálidos Fantasmas. ¿Escoltado... o espiado? Este pensamiento germinó en él como un mal sueño que vuelve cada noche. Y lo peor es que no se atreve a contárselo a nadie.

EQUIPO: Cuchillo de patriarca, legado del mismo Benvenuto. En una habitación secreta, un viejo ordenador emite un ruido estático. ¿Será capaz esta máquina de traducir todas las páginas llenas de líneas de códigos e innumerables 0 y 1, transmitidas por los antepasados hace siglos.

COMPAÑÍA CARBONARI

Veamos, déjame pensar.... Coge a diez mocosos y llévatelos al hoyo. Estos otros diez... vende a los que tengan aspecto más enfermizo al tío Ted. Esperemos que esos apocalípticos les encuentren alguna utilidad. ¿Qué es eso? ¡Al fuego con esa mierda con patas! No tenemos tiempo para amamantar debiluchos

[COMANDANTE DEADSKULL DURANTE LA MASACRE DE KÖLUNG]

EL HOYO

Las bandas Carbonari necesitan en todo momento sangre nueva y fuerte. Cuando capturan niños durante alguna incursión, distinguen a los fuertes de los débiles mediante la llamada "prueba del hoyo". Cada niño recibe un cuchillo y se les hace pelear hasta la muerte. Los Carbonaris presencian la carnicería y no la detienen hasta que consideran que solo los más fuertes sigue con vida.

POTENCIAL

PERRO NO COME PERRO

PRERREQUISITO: Ser al menos combatiente

La Compañía Carbonari está llena de los parias de otros colectivos más civilizados; desertores hellvéticos y spitalianos, jueces hartos de cumplir con la ley, ladrones, traidores, toda clase de bastardos y huérfanos... en definitiva, aquellos a quienes no se les confiaría un puñado de letras, ni mucho menos una vida. Sin embargo, en cada colectivo o clan existe una persona que está dispuesta a negociar con esa gente. Un Carbonari recibe +1D cuando trate de buscar contactos en cualquier colectivo.

HABILIDADES

Los personajes que pertenezcan a este clan pueden sustituir sus bonificadores de "Clanes" por:
(AGI) Proyectiles
(CAR) Negociación
(CAR) Conducta
(PSI) Engaño
(INS) Supervivencia

SED DE SANGRE

"Unos mueren en la guerra; otros sacan provecho de ella." Este viejo dicho, cuyo autor se perdió en los tiempos, sigue estando vigente siglos después. Siguen existiendo grupos de personas, incluso clanes enteros, incapaces de vivir sin derramamiento de sangre, de pasar una semana sin haber saqueado un pueblo o vendido prisioneros a alguna bandada de apocalípticos. Estas personas tienen a bien no temer a la sangre, pues sus manos ya están empapadas de ella.

La Compañía Carbonari es uno de estos grupos, y su reputación les precede. Han canalizados sus impulsos homicidas en una forma de negocio. Es fácil encontrarlos en cualquier lugar donde el ardor de la guerra arda con fuerza. Estos mercenarios ofrecen sus servicios a cualquiera que pueda pagar, sin importar quién sea. El dinero de un guerrillero es tan valioso como el de un juez.

PERROS DE GUERRA

Los Carbonaris no rinden culto a ningún dios, solo al oro y a una buena batalla. No tienen ningún gobernante aparte de los Comandantes, que serán derrocados al primer signo de debilidad. La Compañía está dividida en pequeñas bandas independientes que rara vez tienen contacto entre ellas; cada grupo intenta construir su propia leyenda y riqueza a través de escaramuzas y batallas.

ORÍGENES

La historia de la Compañía Carbonari comienza hace casi dos siglos, cuando el Clan Benesato aún era fuerte y próspero. Los Benesatos estaban inmersos en una lucha constante con el clan Gentil por hacerse con el control sobre las regiones septentrionales de Purgare. Una década de batallas infructuosas solo trajeron amargor y muerte a las fuerzas de los Benesato, obligando al líder César Benesato a incorporar bandas de mercenarios a sus filas. Una banda en particular le impresionó, con una firme disciplina y una despiadada violencia contra prisioneros y cautivos nunca vista hasta entonces. César y el líder de esta banda acordaron que si sus mercenarios podían exterminar a todos el clan Gentil, recibirían la mitad de las riquezas de los mismos.

Una noche de invierno, un largo convoy de carretas llegó a las murallas de la fortaleza Gentil. Los viajeros se presentaron como vendedores de carbón y mostraron a los guardias sus carros, rebosantes de dicho combustible. El jefe del clan ordenó a los guardias que les dejaran pasar a los mercaderes, pues ese invierno era especialmente frío y su gente necesitaba el calor de los braseros. Sin embargo, una vez dentro, de entre el carbón comenzaron a brotar soldados con la piel tiznada que masacraron a toda la guardia y abrieron las inmensas puertas de la fortaleza. Con los guardias muertos y la entrada abierta de par en par no había nada que impidiera al resto de la compañía tomar el lugar. Esa noche el nombre de clan Gentil fue borrado de la historia y, en su lugar, una hasta entonces desconocida banda de mercenarios ganó fama, riquezas y renombre. Su líder nombró a este nuevo clan "Carbonari" en honor al carbón del que surgieron en busca de sangre y oro.

JERARQUÍA Y RANGOS - CARBONARI



1 - CACHORRO

REQUISITOS: Capturado por los Carbonari durante una incursión o escaramuza.

RESULTADOS: El lema de los Carbonari es "Solo los fuertes sobreviven". Cuando los cautivos sobreviven a la prueba del hoyo, son utilizados como carne de cañón. Aquellos capaces de regresar con vida pueden unirse a la banda. Un cachorro gana +1D a PSI+Fe/Voluntad hasta que se le permita unirse a la banda; la muerte no es nada en comparación a la promesa de una vida libre entre la Compañía.

EQUIPO: -

2 - COMBATIENTE

REQUISITOS: Sobrevivir a su primera batalla, CUE+Resistencia 4

RESULTADOS: Para cualquier comandante, los combatientes han demostrado tener alguna utilidad en batalla. Tras cada una, reciben su parte del botín y se les alimenta con provisiones en lugar de sobras. Para el combatiente, su banda es algo más que una familia; es una hermandad forjada en el fuego de la guerra. Cuando lucha junto a algún miembro de su banda gana +2D a todas sus acciones.

EQUIPO: Arma saqueada de un campo de batalla, casco de Carbonari, tatuaje Totenkopf (-6D a las interacciones con spitalianos, jueces y hellvéticos si está a la vista).

3 - PARAMÉDICO

REQUISITOS: INT+Ciencia 6, INT+Medicina 6, INS+Empatía 4, Autoridad 3

RESULTADOS: Sin un médico, cualquier ejército moriría debido a las enfermedades y las heridas sin tratar incluso antes de encontrar un enemigo con el que luchar. Si la banda no cuenta con un paramédico no merece siquiera ser llamada banda. Por ello, los paramédicos son muy respetados en la Compañía, sin importar lo que fueran antes de unirse. Un paramédico gana +3 en Recursos cada vez que trate de adquirir medicamentos, drogas y Quemazón, pero debe informar a los oficiales acerca de la cantidad de Quemazón ha utilizado; lo demás carece de importancia.

EQUIPO: Kit de campaña, instrumental quirúrgico (nivel 1).

3 - CAZADOR

REQUISITOS: CUE+Atletismo 4, AGI+Sigilo 5, INS+Supervivencia 6

RESULTADOS: Un ejército tiene tanto alcance como sus unidades de reconocimiento. Los cazadores son los guerreros que se arrastran y ocultan para identificar el terreno y dar muerte silenciosa a los objetivos designados por el oficial o el comandante. Sus frías tácticas de guerra les acaban convirtiendo en máquinas de matar sin alma. Siempre con permiso del intendente, obtiene acceso a cualquier cantidad de drogas y Quemazón que desee.

EQUIPO: Capa de camuflaje, fusil de caza con silenciador (-1D a INS+Percepción para detectar al tirador), 1D balas de .357.

3 - ARMERO

REQUISITOS: CUE+Fuerza 4, AGI+Fabricar 4, INT+Ingeniería 6

RESULTADOS: ¿Quién sino el armero es capaz de arreglar esa pistola rota, o reparar las grietas de esa armadura? Como expertos artesanos, los armeros tienen contacto frecuente con chatarreros y contrabandistas, comerciando con información, secretos, artefactos y piezas de repuesto a cambio de una buena cantidad de letras de cambio. Gana +1 punto en Red cuando negocie con chatarreros.

EQUIPO: Lanza térmica, saco de herramientas (puede mejorarse hasta nivel 3 y proporciona +1D por nivel a AGI+Fabricar y AGI+Destreza).

3 - SOLDADO DE INFANTERÍA

REQUISITOS: CUE+Fuerza 5, CUE+Vigor 4, PSI+Fe/Voluntad 6, Aliados 3

RESULTADOS: Los soldados de infantería constituyen el grueso de la banda y viven para aplastar a sus enemigos en batalla. Cachorros y combatientes se estremecen ante ellos, y en respuesta los soldados de infantería suelen entrenarles y pelear con ellos hasta la extenuación. Gana +1D a PSI+Dominación cuando interactúe con miembros de rango inferior.

EQUIPO: Espada motosierra "Blutbad", subfusil, un cargador de 4.6x30mm al mes, 1D granadas de humo, 1D dosis de Psicosis.

3 - INTENDENTE

REQUISITOS: AGI+Destreza 5, CAR+Conducta 4, CAR+Negociación 5, PSI+Engaño, Recursos 4, Red 4

RESULTADOS: Ningún ejército que se precie lucha armado con palos y piedras. En la Compañía Carbonari, los Intendentes se encargan de suministrar armamento a los demás. Su tarea principal consiste en conseguir equipo de otros colectivos. Mercado negro, contrabando, o cualquier otra medida que no ponga en riesgo a la Compañía es aceptable. Hacer tratos con apocalípticos o apretar las tuercas a cronistas corruptos es una de las muchas herramientas de su arsenal. Gana +2 en Renombre cuando trate con cronistas o apocalípticos.

EQUIPO: Pistola, un cargador de 9mm al mes, 1D granadas deslumbrantes, 500 LC al mes x Recursos para adquirir nuevo equipo.

4 - OFICIAL

REQUISITOS: CAR+Liderazgo 5, PSI+Engaño 8, Autoridad 4, Recursos 5, Secretos 3

RESULTADOS: Como toda compañía paramilitar, los Carbonari tienen oficiales. Reciben órdenes de los comandantes, que les permiten administrar y utilizar parte de los recursos de la banda para llevar a cabo su labor. Sin embargo, ser un oficial es tan rentable como peligroso; cualquier fallo puede terminar en un consejo de guerra y una posterior ejecución. Gana +1D a PSI+Engaño cuando interactúa con un comandante. Su puntuación de Recursos mínima es siempre 3.

EQUIPO: Armadura de caparazón.

5 - COMANDANTE

REQUISITOS: El anterior comandante debe haberse retirado o haber muerto, Autoridad 5, Aliados 4, Renombre 6, Secretos 4

RESULTADOS: El cargo de comandante es una responsabilidad llena de honor y riesgo. Cualquier error podría desembocar en una rápida toma de poder por parte de algún oficial con ansias de poder. El comandante puede utilizar la frecuencia de radio "Caporetto" para solicitar apoyo a otros comandantes de la Compañía Carbonari. Sin embargo, esta acción conlleva un alto precio; pierde 1 punto de Autoridad por cada llamada de auxilio, pues se considera un signo de debilidad en un clan tan despiadado y una llamada a posibles aspirantes a su cargo.

EQUIPO: Frecuencia de radio "Caporetto".

0 - RAT

REQUISITOS: Ser al menos combatiente y haber desertado de su banda

RESULTADOS: No todo el mundo es capaz de soportar las brutales costumbres de los Carbonari, como las interminables masacres y torturas a personas, inocentes o no. Una rata deja atrás su banda para huir y pasa el resto de sus días tratando de esconderse de las represalias de sus antiguos camaradas. Para ellos, la rata es un desertor de la más baja calaña y cualquier miembro de la Compañía, intentará aplastarla como la alimaña que es si se encuentra con una. Su puntuación en Recursos baja a 0.

EQUIPO: -



HIJAS DEL VIENTO

Si no podemos salvar a estos seres, al menos les acompañaremos en la oscuridad.

[EN MEMORIA DE LOS CAÍDOS EN COMBATE
ROCHE, HERMANO Y GUARDIÁN DE LA REINA MADRE ROSA]

LIBERTADORAS

Las Hijas del Viento, aun siendo poco numerosas, son muy respetadas por los Voivodas. Sus victorias contra los traficantes de esclavos neolibios les han hecho ganarse el aprecio de sus compatriotas y el odio de los africanos que operan allí.

POTENCIAL DE LA OSCURIDAD NACE LA LUZ

La mayoría de las Hijas del Viento están acostumbrados a vivir con poca luz en las galerías de los túneles excavados por el clan o en el laberinto de búnkeres construidos o inexplorados. En condiciones de oscuridad, gana +1D por nivel de potencial a las tiradas de INS+Orientación para ubicarse y moverse por túneles y subterráneos.

HABILIDADES

Los personajes que pertenezcan a este clan pueden sustituir sus bonificadores de "Clanes" por:
(AGI) Proyectiles
(INT) Ciencia
(INT) Leyendas
(INS) Empatía
(INS) Supervivencia

EL BALJÁN Y SUS PROFUNDIDADES

Entre los muchos clanes que habitan en el Balján, hay uno que destaca por su ubicación y organización atípicas. Las Hijas del Viento son un clan matriarcal que a primera vista parece estar tecnológicamente subdesarrollado. Afincadas en las llanuras donde corren los vientos más fuertes, solo unas pocas estructuras de antes del Escatón delatan la localización del clan. La mayoría de los edificios que habitan están situados a gran profundidad, entre las antiguas redes de túneles de búnkeres y las nuevas galerías excavadas por el clan.

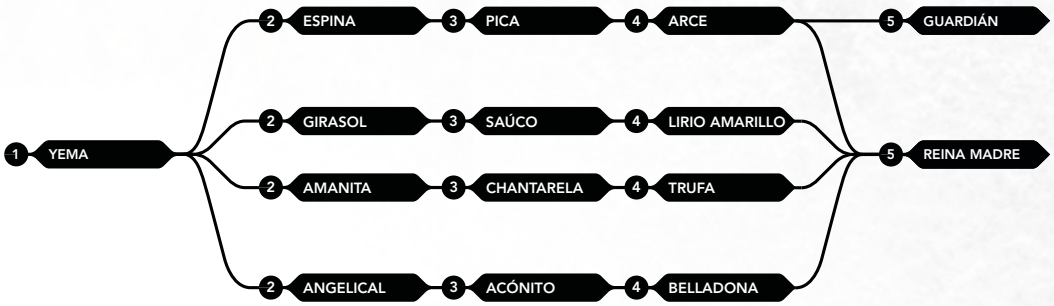
CASTAS

Su sociedad se organiza en un sistema de castas; guerreras, arquitectas, exploradoras y cazadoras. Cada casta se encarga de una sola función del clan, y cada una está dirigida por una mujer de esa misma casta. Las líderes de las castas forman así la Asamblea, un consejo que dirige el clan bajo la atenta mirada de la Reina Madre, la líder suprema que es escogida por su linaje, fuerza, coraje y capacidad de liderazgo. Hace poco una de las líneas de sangre ha sido derrocada en un duelo contra un opositor y el consejo ha validado el resultado de dicho encuentro.
En las rutinas diarias, la mayoría de los hombres y mujeres son tratados de la misma manera. Lo único inaccesible para el género masculino son las posiciones de poder de cada casta. Sin embargo, a menudo los hombres son víctima de actitudes y conductas sexistas; su sociedad lo desaprueba pero también lo tolera.

NATURALEZA Y TECNOLOGÍA

A pesar de contar con un desarrollo tecnológico reseñable, el clan está vive en armonía con la naturaleza. Los miembros de las familias de la Asamblea suelen tener nombres que hacen referencia a la naturaleza (Flor, Roca, Rosa...), mientras que el resto del clan tienen nombres más típicos del Balján. Esta cercanía a la naturaleza proviene de las creencias del clan que, al instalarse en la red de búnkeres hace generaciones, terminó desarrollando miedo y respeto a partes iguales hacia el mundo subterráneo en el que viven. Allí realizan sus ritos funerarios y piden protección a los espíritus de sus antepasados para quienes arriesgan sus vidas. También han mantenido un notable respeto por la superficie y los recursos que les proporciona. La tierra, el agua, y la roca son los espíritus guardianes del clan y se les rinde homenaje durante las ceremonias. Por otro lado, los búnkeres que descubren cada cierto tiempo les proporcionan fuentes de electricidad, tecnología y armas.

JERARQUÍA Y RANGOS - HIJAS DEL VIENTO



1 - YEMA

REQUISITOS: -

RESULTADO: Las niñas y jóvenes del clan pasan los días aprendiendo de sus compañeras más experimentadas. Ganan +1D a las tiradas de INS+Supervivencia dentro el territorio del clan.

EQUIPO: Pendiente de hueso de una anciana del clan

2 - ESPINA

REQUISITOS: CUE+Cuerpo a cuerpo 4 o AGI+Proyectiles 4, CUE+Vigor 4

RESULTADO: Defensora y guerrera del clan, protege a la comunidad de los invasores y puede llevar a cabo acciones preventivas en la frontera del territorio del clan. Cuando actúa de noche y en la naturaleza, gana +1D a las tiradas de ataque y +1D a las de AGI+Sigilo.

EQUIPO: Escarificación de la línea de la sangre, arco o machete, odre de agua.

2 - GIRASOL

REQUISITOS: INT+Medicina 4, INS+Supervivencia 4

RESULTADO: Miembro de la casta de las cazadoras, agricultoras y artesanas. Dedica su vida a alimentar al clan, a cuidarlo y sanarlo con los recursos que la naturaleza provee y que las girasoles recolectan. Gana +1D las tiradas de INS+Supervivencia para identificar plantas comestibles y +1D a las de INT+Medicina para diagnosticar enfermedades.

EQUIPO: Escarificación de la línea de la vida, podadera, bolsa de semillas y bayas, vendas y otros útiles para fabricar emplastos y remedios naturales.

2 - ANGELICAL

REQUISITOS: CAR+Negociación 4, INS+Percepción 4

RESULTADO: Como encargada del comercio del clan y los trueques con el mundo exterior, interviene en la economía vendiendo los excedentes y negociando tratados de paz. Defiende al clan a su manera y demuestra que la lengua a veces es más afilada que una espada o una flecha. Gana +1 en Aliados.

EQUIPO: Escarificación de la línea del vacío, ropa de buena calidad, papel y útiles de escritura.

3 - PICA

REQUISITOS: CUE+Cuerpo a cuerpo 7 o AGI+Proyectiles 7, Renombre 2

RESULTADO: Reconocida y respetada dentro de la casta guerrera, la Pica es la mejor línea de defensa del clan. Tiene muchos muchas responsabilidades sobre sus hombros y, por ello, desarrolla una fuerte sentido de la moral, incluso más que otros miembros de la comunidad. Gana +2D a las tiradas de ataque que impliquen defender a niños o personas indefensas.

EQUIPO: Espada y escudo o arco compuesto o fusil, y armadura ligera.

3 - SAÚCO

REQUISITOS: AGI+Fabricar 5, INT+Medicina 7, INS+Doma 5

RESULTADO: Conoce hasta el último detalle sobre las plantas naturales de su territorio. Es capaz de fabricar de memoria la mayoría de los remedios de su libro y posee afinidad natural con los animales.

EQUIPO: Guía de remedios, golosinas para animales, odre lleno de alcohol de 90º.

3 - CHANTARELA

REQUISITOS: INT+Leyendas 5, INS+Orientación 7, Secretos 2.

RESULTADO: Exploradora veterana y guardiana del conocimiento del clan. Ha aprendido tanto como puede dentro del clan, y ahora se encarga de ampliar y contribuir a ese conocimiento acumulado mediante hallazgos en las profundidades, en la superficie o en otras comunidades. Acaban por desarrollar un instinto para encontrar objetos de interés. Gana +2D a INS+Percepción.

EQUIPO: Equipo de exploración (botella, saco de dormir, yesca y pedernal, lámpara de aceite, etc).

4 - BELLADONA

REQUISITOS: CAR+Expresión 7, PSI+Astucia 6, PSI+Dominación 5, PSI+Engaño 6, INS+Empatía 6, Secretos 4

RESULTADO: A menudo la belladona es la persona que, de una forma u otra, tiene mayor influencia en las decisiones de la Asamblea. Aunque la Reina Madre no siempre sigue su opinión, ella sabe cómo presentar cualquier asunto de manera que le beneficie. Por suerte, sigue actuando en beneficio del clan y de nadie más. Sabe cómo tirar de los hilos como nadie; gana +1 en Aliados, +1 en Red, +1 en Recursos y +1 en Secretos.

EQUIPO: Pendiente de la línea del vacío.

5 - GUARDIÁN

REQUISITOS: Ser hombre, CUE+Cuerpo a cuerpo 9 o AGI+Proyectiles 9, CUE+Resistencia 8, CUE+Vigor 6, CAR+Liderazgo 7, PSI+Fe/Voluntad 9, PSI+Reacción 8, INS+Percepción 7, Autoridad 2, Renombre 4

RESULTADO: El único propósito del guardián es garantizar el bienestar de la Reina Madre. Deberá protegerla aún a riesgo de su vida, y también llevar a cabo las misiones

que ella le ordene. Es su confidente más cercano; incluso puede llevar a verle como un amigo. Si no cumple con su deber, recibirá un severo castigo; dependiendo de la gravedad de la falta, recibirá el exilio o la ejecución. Un guardián puede recibir parte o la totalidad del daño de un ataque dirigido a un aliado.

EQUIPO: Escarificación del guardián (cubre todo el torso y la espalda), permiso para solicitar cualquier pieza de equipo del clan.

2 - AMANITA

REQUISITOS: AGI+Movilidad 4, INT+Ciencia 5, INS+Orientación 4

RESULTADO: Exploradora y guardiana del saber del clan. La amanita aprende a explorar los túneles de las profundidades y traer la luz del clan a ellos. También se encarga de transmitir las costumbres a otros miembros del clan. Gana +1D a las tiradas de INT+Ciencia e INT+Artefactos para reconocer y catalogar hallazgos de antes del Escatón.

EQUIPO: Escarificación de la línea de la luz, brújula retroiluminada, catalejo de las profundidades (permite ver en la oscuridad hasta 6 metros).

3 - ACÓNITO

REQUISITOS: CAR+Negociación 7, PSI+Engaño 5

RESULTADO: Una acónito revela poco sobre sus objetivos. Aunque se esfuerza por el bienestar de la comunidad, su reputación está comenzando a cambiar. La gente nota cómo, poco a poco, va camino de convertirse en una auténtica política. Gana +1 en Autoridad y +1 en Red

EQUIPO: -

4 - ARCE

REQUISITOS: CUE+Cuerpo a cuerpo 8 o AGI+Proyectiles 8, AGI+Proyectiles 6 o CUE+Cuerpo a cuerpo 6, Renombre 3

RESULTADO: Elegida por sus iguales, la arce es la máxima autoridad de la casta guerrera y forma parte de la Asamblea. Conoce a sus tropas a la percepción y sabe cómo delegar su autoridad para llevar a cabo varias acciones a la vez. Gana +2 en Autoridad y +2D a las tiradas de INT relacionadas con detectar puntos débiles o planear una ofensiva.

EQUIPO: Pendiente de la línea de la sangre, tratado de la guerra del clan.

4 - LIRIO AMARILLO

REQUISITOS: INT+Medicina 8, INS+Supervivencia 6, Recursos 3, Secretos 2

RESULTADO: Como maestra de la medicina y la alimentación, enseña a sus discípulos a cuidar y mantener la salud de la comunidad. La lirio amarillo forma parte de la Asamblea. Gana +2 en Recursos. Además, sabe cómo purificar agua y puede diseñar remedios naturales contra las esporas y la radiación.

EQUIPO: Pendiente de la línea de la vida, manuscrito sobre plantas, animales y remedios.

4 - TRUFA

REQUISITOS: INT+Ciencia 7, INT+Leyendas 7, Aliados 2, Red 3

RESULTADO: Responsable última del conocimiento, la Trufa es la mujer que se encarga de catalogar y archivar los conocimientos de sus alumnas y añadirlos al códex del clan. Forma parte de la Asamblea. Gana +2D a las tiradas de INT si tiene algún archivo en su tableta relacionado con el tema.

EQUIPO: Pendiente de la línea de la luz, tableta electrónica con batería ilimitada que contiene todo el conocimiento acumulado del clan.

5 - REINA MADRE

REQUISITOS: Ser mujer, haber sido elegida por la Asamblea, CUE+Cuerpo a cuerpo 8 o AGI+Proyectiles 8, CAR+Negociación 7, INT+Ciencia 6, INT+Leyendas 6, PSI+Astucia 7, INS+Empatía 6, INS+Supervivencia 7

RESULTADO: La Reina Madre es la líder suprema del clan. Salvo veto unánime de la asamblea, su voluntad es absoluta. Representa el nivel más alto de la jerarquía de las castas y es el ejemplo al que toda persona debe aspirar. Alcanzar este puesto es extremadamente difícil; debe obtener el beneplácito de todas las mujeres de la Asamblea, por lo que debe ser capaz de probarse como digna ante cada una de ellas. Por esto mismo, una heredera de sangre puede no llegar a suceder a su madre o abuela por no haber dado la talla, al igual que cualquier nacida en el clan, sin importar su linaje, puede aspirar al trono y dirigir a su gente.

EQUIPO: Escarificaciones de cada una de las líneas (sangre, vida, luz y vacío), así como la escarificación de la línea del cielo.





CAPÍTULO 6

AVENTURAS

EL NODO DE CÁRCASO

"River runs red, black rain falls, dust in my hand
River runs red, black rain falls, on my bleeding land"

[MIDNIGHT OIL, RIVER RUNS RED]

LA AVENTURA

La aventura El Nodo de Cárcaso permite a los jugadores que ya están familiarizados con el mundo de Degenesis descubrir las intrigas relacionadas con los Pregnósticos de Hibrispania. Al mismo tiempo, tiene nexos con las campañas que tienen lugar en Lucatore, Toulon y el módulo no oficial de Missel para que personajes que puedan venir de cualquiera de estos escenarios puedan iniciar la aventura de forma orgánica. Es posible explorar la región de Cárcaso mucho antes de empezar esta aventura y se ofrecen varias opciones para explorar algunas tramas antes de llegar a los eventos que desencadenan la historia principal. Este módulo ofrece notas a pie de página con escenas opcionales, aunque no intercambiables, que buscan para darle diversos enfoques al desarrollo de los acontecimientos: épico, crudo y erótico. Estas escenas no son excluyentes y queda a disposición del DJ introducir una, varias o todas.

IMPLICACIÓN DE LOS PERSONAJES

◈ Los personajes son residentes de Cárcaso, que es el punto de partida de sus andanzas. Los colectivos más comunes de la zona son: Cárcasos (clan), jehammedanos, apocalípticos, anabaptistas, pálidos, chatarreros y hellvéticos, estos últimos seguramente prófugos.

◈ Los personajes vienen de Toulon y portan una carta de auxilio del mercucio Cristol de Mouge, que ha sido tomado prisionero por los neolibios de dicha ciudad.

◈ Los personajes son anabaptistas enviados por un Emisario para investigar a Marko. Hay sospechas de que está intentando convertir a los anabaptistas a una nueva

doctrina.

◈ Los personajes son espías a sueldo de los neolibios; su misión es localizar la ciudad y elaborar un informe tan exhaustivo como les sea posible.

◈ Los personajes están viajando por la región del valle del Aude y encuentran refugio en Cárcaso de puro milagro tras haber atravesado con dificultad los pantanos y llegar a sus murallas.

◈ Los personajes tienen algún conocido o familiar en Cárcaso (jehammedano, apocalíptico, cárcaso) y han venido a establecerse en la ciudad junto a esta persona.

◈ Los personajes son Corredores que deben alcanzar Cárcaso para hacerse con unos recursos determinados y para transportarlos hasta el otro lado de los Pirineos.

◈ Los personajes son un grupo de spitalianos que han escuchado rumores acerca de la Dama de Cárcaso y han visto una oportunidad única para estudiar de cerca un psiconauta y a la comunidad que se ha formado a su alrededor.

◈ Los personajes que provengan de Missel pueden encontrar aquí a Perrone, el hermano gemelo de Tiziano.

EL ATAQUE NEOLIBIO

Koï es un neolibio muy ambicioso. Ve el valle del Aude únicamente como un territorio esperando a ser conquistado por su mano, estratégicamente situado entre el sureste de Franka y la cordillera que da paso a Hibrispania. A pesar de llevar tiempo contactando y comerciando con Guillermo Dos Santos, éste sigue negándose a darle un camino hacia Cárcaso. Y sin un camino asegurado, no hay tanque pionero que valga. Pero Koï es terco y persuasivo: de alguna forma, consiguió sonsacar, o quizá sobornar, a un matador para obtener la información que necesitaba: su tanque pionero ya tiene una ruta segura por la que avanzar. En este momento la impaciencia le puede, más de lo que le gustaría reconocer: piensa entrar en un asalto relámpago, aplastando árboles y destruyendo las murallas, que cree que son poco más que una empalizada de troncos.

EL BUCLE TEMPORAL

Iker y la Dama de Cárcaso son hermanos gemelos. Ella es una pregnóstica en todo su esplendor, pero Iker podría llegar a convertirse en otro, solo que sus poderes están en estado latente. La Dama es incapaz de ver el futuro de su hermano, es un punto ciego en el flujo de los acontecimientos. Siempre se ha dicho a sí misma que esa anomalía se debe a su conexión especial con él, a su amor y la angustia de llegar a perderlo algún día. Iker, por su parte, está desarrollando poco a poco sus poderes. En ocasiones tiene destellos de posibles futuros, y es capaz de navegar entre las posibilidades, aunque sin ser realmente consciente de ellas. Es precisamente esto lo que interfiere con las visiones de su hermana.

Cuando Iker sea gravemente herido por el ataque del tanque pionero, la Dama se quedará congelada por un instante y el futuro se cristalizará ante sus ojos: la metralla que ha penetrado en el cuerpo de su hermano se dirige con rapidez al corazón. Está condenado. Ella tratará de volver atrás para evitarlo en cuanto el corazón de Iker se pare. La dolorosa muerte de Iker y el sufrimiento que pasará en sus últimos momentos la empujarán a ir hacia el pasado una y otra vez con tal de evitar perder a su hermano. Este bucle se repetirá mientras Iker sea muera debido a las heridas del día anterior. Hay varias formas de que los personajes sean capaces de romper la anomalía temporal que se explican al final de la aventura.

DESARROLLO DE LA AVENTURA

"Cárcaso repara, Cárcaso reemplaza"

[SAGACE, DURANTE UNA NOCHE DE BEBIDA Y CIRUGÍAS]

Te estás quedando sin aliento. El cuerpo te pide un descanso. El dolor se retuerce entre tus neuronas y una mezcla de sudor y sangre recorre tu frente. De pronto, la corteza de un árbol cercano explota, dejando un agujero de bala en su lugar. Te zambulles en las aguas negras antes de continuar huyendo. Un gruñido y el chasquido de colmillos resuenan justo detrás de tu cuello. Es prácticamente de noche y el propio bosque parece querer darte fin. A tu izquierda un cadáver se balancea colgado de una cuerda. Su cara tiene largos cortes en vertical. Un segundo ahorcado aparece un poco más adelante y nuevos disparos resuenan cerca. Un amigo corre junto a ti; su piel oscura tiene un tatuaje de un nautilus rojo en el pómulo. Está señalando hacia un búnker abierto, cuya enorme puerta está oxidada pero aún parece funcional. "¡Vamos a salir de ésta! ¡Aguanta!", dice.

Haz algunas pruebas durante esta escena: Movilidad, Orientación, Reacción y/o Atletismo son las mejores opciones. Estarán confundidos, preguntándose qué les persigue. Pero no hay tiempo para respuestas: deben seguir adelante, salvar su pellejo antes de poder pararse a pensar. El búnker es un refugio temporal que inspira confianza. Si deciden no refugiarse allí, caerán a un estanque cubierto por un manto de hojas muertas. Más tarde se retomará esta escena.

ACTO 1, DÍA 0: DESCUBRIMIENTO DE CÁRCASO

"So we came and we conquered and found
Riches of commons and kings
Who strangled and wrestled the ground
But they never put back anything
What's taken is never renewed"

[MIDNIGHT OIL, RIVER RUNS RED]

Éste primer día puede servir para que los personajes deambulen por la ciudad, conozcan a los lugareños y vayan descubrimiento algunos de los entresijos de la ciudad.

ACTO 1, ESCENA 1: PRIMEROS PASOS

Después de cruzar las marismas y el bosque, Cárcaso es un inmejorable remanso de paz perfecto para descansar del viaje. Da tiempo y espacio a los jugadores para hacer un pequeño recorrido y explorar la población. No conocen la ciudad; en caso de querer buscar a cualquier clase de mercader o artesano, no lo encontrarán con facilidad. Avanzarán por las calles adoquinadas, quizás topándose con un combate en la fachada de algún carrón o con un ritual dirigido por las Sabias cerca del Gran Pozo.

Lo fundamental de la escena es transmitir el ambiente de la ciudad. Una suave calidez arrulla las calles donde los transeúntes se dedican con indiferencia a sus negocios. Un joven apocalíptico con una gorra de color verde fluorescente juega a los dados con un viejo jehammedano de facciones arrugadas. Banderas de colores, rescatadas de antiguas ruinas, adornan algunas de las calles. El Scriptorium luce su facha de brillantes colores y Guillermo, apoyado en la puerta, sonríe a los personajes mientras se mesa la tupida barba y da sorbos a un vaso de té hirviendo. De fondo se escuchan as risas y los gritos de los niños, que se persiguen unos a otros y beben de una fuente cercana.

Si los personajes son extranjeros, la corredora Somia los aborda en cuanto se tope con alguno de ellos. Tienen mal aspecto, están sucios y asustan un poco a los niños, así que sin perder un segundo les invita al Albergue con la promesa de un baño caliente y una comida igual de caliente. Si los personajes son conocidos en Cárcaso, Somia los invita a tomar una cerveza; Tulmo se muere por escuchar sus historias.

En caso de que el Albergue no sea su primera parada, déjalos deambular por la ciudad, que vayan obteniendo información de las tramas que allí están aconteciendo porque, cuando llegue la hora de dormir, solo el Albergue podrá ofrecerles una cama.

TONO ÉPICO: Comienza directamente con la introducción in media res para confundir a los personajes sobre el curso de los acontecimientos: se lanzan de cabeza a la entrada del búnker y ruedan sin control sobre un suelo pavimentado bajo un sol abrasador. Los gruñidos tras ellos se desvanecen mientras levantan la mirada, encontrándose con Cárcaso. Están en el umbral de la ciudad, empapados y heridos... con el recuerdo de la escena del bosque desvaneciéndose gradualmente en sus mentes. Más tarde, mientras los matadores o gendarmes luchan contra los gendos (u otra fauna del bosque), éstos rompen las cadenas que los retienen y se preparan para atacar. Los jugadores deberán ayudar a contenerlos.

TONO CRUDO: Las murallas de la ciudad están cubiertas de cadáveres, bien colgados en los árboles de los alrededores o simplemente hileras de cabezas clavadas en picas. Algunos no están del todo muertos y gimotean bajo el ataque de densas nubes de mosquitos. El hedor es insoportable. Uno de los personajes reconoce a un neolibio que había conocido unos días antes. El pobre diablo solo puede implorar una muerte rápida. Otro personaje sufre un sobresalto que le deja con sudores fríos al reconocer durante unos instantes sus propia cara en uno de los cadáveres que cuelgan.

TONO ERÓTICO: En mitad del ambiente cuasi onírico que se respira en el interior de la ciudad hay un grupo de jóvenes salpicándose agua unos a otros, hundidos hasta las rodillas en una gran fuente. Las telas blancas empapadas se adhieren a los pechos de las mujeres, dejando poco a la imaginación. Un joven de rasgos hibrispanos aparta con el pulgar los mechones de pelo mojados de otro, momentos antes de que ambos hombres se fundan en un apasionado beso, provocando una conmovedora risa entre las otras dos chicas.

ACTO 1, ESCENA 2: EN EL ALBERGUE

Los personajes han llegado al lugar con intención de comer, asearse y descansar. Además, tienen la oportunidad de reunirse con tres figuras de relevancia y sus interacciones con éstas plantearán los siguientes pasos de la historia. Éstos son Guillermo, Iker y Loâ. Pueden estar en la misma mesa porque el local esté lleno. También pueden esperar junto a Sagace o ser presentados por el jovial Tulmo. Incluso un comentario fortuito puede causar una pequeña discusión para iniciar el contacto. Sé sutil y dale a los jugadores la impresión de que tienen la sartén por el mango. Lo más importante es conseguir que estas tres figuras se comporten de forma humana e interesante; de reflejar sus partes oscuras y también las brillantes.

Guillermo Dos Santos parece sombrío. Una tirada de INS+Empatía (dif. 3) hará que el personaje perciba cómo le tiembla un poco el labio inferior, cómo se mordisquea las uñas y cuándo mira por detrás de su hombro. Para los demás solo parece cansado y un poco aturdido. Si le preguntan, dirá que está aquí para enterarse sobre lo que está pasando más allá de los muros, pero también para ver si un mercucio o un matador que se aloje en el lugar tiene libros o pergaminos para nutrir su scriptorium. Si insisten, una tirada de CAR+Conducta (dif. 3), hará que Guillermo se sienta más cómodo y confesará estar preocupado por la presencia de nuevos matadores en la ciudad.

Iker se encuentra de muy buen humor. Sus risotadas resuenan por toda la estancia. No duda en robarle unos besos a Somia de cuando en cuando, y le acaricia el cuello mientras ofrece bebidas a los recién llegados. No puede evitar relatar sus últimas hazañas:

"Entonces el buggy viene directamente hacia mí. Broglio, mi amigo de la infancia, ha caído. El neolibio está intentando recargar su ametralladora. En cuanto alcanzo a ver el cargador casi listo, llega el momento y decido aprovechar mi oportunidad. ¡Me lanzo corriendo hacia él! El buggy también acelera y el cañón empieza a escupir su lluvia de casquillos, pero es demasiado tarde: ¡pongo un pie en el tronco de un árbol y salto! Y ahí estoy, por encima de las cabezas los dos neos. Lo juro, el tiempo llegó a enlentecerse lento. La ametralladora volvió a vomitar sus disparos de fuego a mi alrededor pero no me tocó ni uno. Después de eso el tiempo volvió a la normalidad.



Como el pico de un buitre, clavo una daga en la garganta del tirador mientras sostengo al conductor con mi rodilla en su garganta. Bueno, el caso es que el coche se estrelló contra un árbol y los tres saltamos por los aires... ¡Menuda historia! ¡El conductor terminó estampado en la pared! Y ahí mismo quedó su cadáver, medio sumergido en las aguas. ¡De verdad que tengo que volver! Pero ya puedes esperar sentado, que no voy a revelar donde está ¡Jajaja!"

Si los personajes consiguen llevarse bien con él, se ofrecerá a acompañarles a explorar el cadáver del avión. Si no, les provocará hasta que lleguen a las manos; no le gusta la gente aburrida que arruina el ambiente. En caso de que haya pelea, será tan llamativo y ágil con los puños como con el verbo (o con sus manos y lengua, como dirían sus amantes).

Sabia Loâ está siendo agasajada antes de disfrutar de un baño caliente y un masaje. Un velo rojo esconde su rostro, incluso aunque no lleve ninguna otra prenda. Tiene curiosidad sobre la identidad de los recién llegados. Sabe que son la clave para la supervivencia de Cárcaso, pero tiene dudas sobre si esta supervivencia es deseable o no. Por tanto, tratará de entender sus motivaciones y convencerles, de hacerles comprender los beneficios de ser amigo de Cárcaso. Sin duda quiere ganárselos. Es sincera y devota: alguno de los personajes puede notar una ligera sospecha, y una tirada de INS+Empatía (dif. 3) hará notar una lágrima que cae por su delgado cuello. Es sincera. Quizás se equivoque, pero lo es.

TONO ÉPICO: Ya sea por culpa de Iker o un algún cuerdo de paso, un buen duelo siempre trae un poco de ambiente. Pero en Cárcaso los duelos tienen lugar en los tejados y fachadas de los edificios. Látigos, cuerdas y dagas son las armas habituales. Haz que los personajes corran por los tejados, suban por las fachadas, salten sobre por los callejones o se refugien en el marco de una ventana; la mezcla más imaginativa de parkour y esgrima será la ganadora. El duelo sigue siendo amistoso y respetuoso. Es más que posible ganarse de esta forma el respeto e incluso la amistad de algunos oponentes o testigos.

TONO CRUDO: Mientras son tratados por Sagace, los personajes podrán contemplar algunos de los heridos del Albergue. Entre ellos, destaca un hibrispano que fue mutilado hace poco por los neolibios. Le cortaron los dedos y la nariz. Los huesos de sus piernas fueron hechos astillas con un martillo y le quemaron los ojos. La fiebre le corroe y desprende un nada agradable olor a putrefacción. Sagace aún cree que puede salvarle pero, mientras éste está de espaldas, el hibrispano se lanza sobre un personaje como si quisiera atacarle. Por desgracia, lo que intentaba era empalarse con una de sus armas, teniendo éxito. Justo después muere en los brazos del personaje.

TONO ERÓTICO: Lôa ofrecerá un masaje al más inocente de los personajes. Quiere mostrar la parte más pura y dulce de Cárcaso. Ya ha tenido toda una vida para aprender a los entresijos del sexo, así como para llevar a cabo complejas fantasías. Puede que ya se haya acostado con el personaje en su anterior vida y sepa exactamente lo que le gusta, que busque satisfacer su propio deseo e incluso ir más allá. En su antigua vida, fue una Cuerda: ata, anuda y suspende a su amante en una serie de nudos complejos. La sangre fluye, el placer se rezuma por cada poro y fluye, mojando el cabello y las telas. Es un vértigo de placer durante el cual ambos, perderán el conciencia bajo las cuerdas negras y la lengua experta de Loâ.

ACTO 2, DÍA 1: ESQUIRLAS DE METRALLA Y HUESO

"Now I lay me down to sleep,
I pray the Lord my soul to keep;
If I die before I wake,
I pray for Lord my soul to take."

[ORACIÓN CATÓLICA PARA NIÑOS[

Ya se han tendido varios ganchos de historia ante los personajes. Tanto si deciden continuar con alguna de las tramas del lugar y pasan el día investigándola o se interesan por algo de lo descubierto en el Albergue la noche anterior, el día terminará con el asalto de Koï, al mando de su tanque pionero cerca de donde se encuentren los

personajes.

ACTO 2, ESCENA 1: EL ASALTO

Cuando comience el asalto los personajes deberán abandonar la seguridad de las murallas para dirigirse al bosque de ruinas. Ésta es una oportunidad perfecta para, si no se ha hecho con anterioridad, explorar todo lo que ofrece el pantano y los bosques.

- Iker sugiere a los personajes que exploren la zona en busca del cadáver del neolibio del relato de anoche, el cual se encuentra junto a los oxidados restos de un avión que emerge de las aguas.
- Los personajes pueden ir a ver a Guillermo, que les pedirá ayuda: debe ir al encuentro de un mercucio que está a punto de llegar con un paquete de valiosos libros para su Scriptorium. Si éstos se muestran dudosos, él hará hincapié en cuánto necesita esos tomos y en cuánto está deseando salir a estirar las piernas más allá de las murallas.
- Somia y algunos de sus hombres son atacados por los Patrones, la banda bajo el mando del feromante que habita en los bosques de Cárcaso. Un hombre llega al Albergue agitado y herido, pidiendo ayuda a los personajes.
- Los personajes pueden querer echar un vistazo a los alijos escondidos en la antigua Iglesia del Tañido Lóbrego, especialmente si de camino habían parado a dejar algo ahí.
- Un anabaptista recién llegado ha sido asesinado y encerrado en una jaula colgante a las puertas de las murallas; su cadáver denota que la muerte es reciente. Le han decapitado y su cabeza cuelga atada de la jaula. En realidad se trata de una advertencia poco discreta para el anabaptista Perrone.
- Si en la jornada anterior los personajes se han topado con cualquier otro elemento que les pueda llevar a ocupar el día, es igualmente válido.

Cualquiera de los citados cursos de acción es lo suficientemente importante como para ser continuado más allá de los eventos de la presente aventura. En medio de sus peregrinaciones, multitud de Corredores acuden en tromba, armados y gritando. Los lidera Iker, o Somia en caso de que él esté con los personajes. Un segundo después, un gran estruendo hace temblar la tierra, seguido de una explosión cercana.

El tanque pionero de Koï ha llegado. El suelo tiembla a cada metro que avanza. Los árboles se comban a su paso, cuando no son reducidos a astillas por una nueva explosión. Azotadores y neolibios asaltan al grupo por la retaguardia. Tengan o no una antecedentes con los neolibios, tomarán a los personajes como habitantes de Cárcaso y no tendrán piedad. El combate es violento y tiene lugar en un bosque pantanoso donde el humo nubla la vista y los trozos de corteza y astillas vuelan en todas las direcciones a cada nueva explosión.

Los personajes, Iker y un cuerdo local acaban arrinconados contra las rocas. Los azotadores, acompañados de hienas y gendos, les superan en fuerza por mucho. La muerte está frente a sus ojos, no hay posibilidad de salir de este aprieto. Iker sonríe con determinación y brama: ¡Morir a vuestro lado será un honor, llevaos con vosotros a tantos como podáis!.

Todo parece que va a terminar cuando de repente la explosión de un obús hace añicos las rocas a su lado. El estallido hace temblar a todos los presentes, además de poner muy nerviosos a los animales. Los personajes pueden aprovechar esta oportunidad de oro para escapar. Aquí es donde comienza la escena in media res que se relata al comienzo. El búnker que Iker señala es un túnel de acero que mantiene sano y salvo al grupo hasta reaparecer de nuevo en Cárcaso. Mientras corren, se hace evidente que Iker está herido y bastante, pues está sangrando mucho más de lo que parecía en un principio.

Para cuando reaparecen en el sótano del Albergue, el tanque pionero es visible por encima de las murallas. Pero Koï aún tiene mucho trabajo por hacer: los cuerdos y corredores subieron y llenaron los cañones de las almenaras con explosivos (pólvora, gásol, etc). La propia muralla parece escupir devastadoras salvas de balas, flechas y

jabalinas que diezman con rapidez las tropas neolibias.

Para cuando alguno de los personajes decida encargarse de las heridas de Iker, éste estará acabando de fijar un vendaje que le cubre todo el pecho. Sonríe con confianza, como siempre, y afirmará haber estado en peores situaciones. No es posible adivinar a simple vista que por su sangre fluyen fragmentos de metralla en dirección a su corazón. A partir de este momento, es buena idea comenzar a introducir visiones temporales para ayudar a que los personajes descubran más adelante que se encuentran atrapados en el bucle temporal (ver Destellos de otro tiempo). Deja que los personajes participen en la defensa de la ciudad si así lo desean; Cárcaso tiene bastante artillería pesada, e inutilizar un tanque pionero es algo que no ocurre todos los días.

Tras la intensa batalla, los personajes estarán machacados, pero sin duda contentos de haber ganado y haber salido de una pieza. Es importante que no tengan la sensación de que ésto es solo el principio de la historia. A Koï no le faltan efectivos y sus hombres están bien entrenados. Si son incapaces de frenar el ataque del tanque, sus cañones volarán por los aires una sección entera de la muralla doble y cientos de personas perderán la vida. En caso de que tengan éxito, el foco deberá ir al poderío de Cárcaso y cómo la ciudad les tratará como héroes.

TONO ÉPICO: Mientras el tanque pionero está cerca de las murallas, los personajes toman la iniciativa y emprenden un asalto al mismo. Ayudados por unos cuantos cuerdos, pelean y se columpian suspendidos en látigos y cuerdas hasta aterrizar en el tanque. Para tomar el control de su interior. El plan es eliminar a los azotadores que lo están haciendo funcionar. Descubrirán, por desgracia, que ha recibido más daño del que es capaz de soportar: se ha superado el umbral crítico y va a explotar de un momento a otro. El mejor curso de acción es desviarlo de su trayectoria y alejarlo de la ciudad para que el monstruo mecánico explote lo más alejado posible, en algún punto del Bosque de las ruinas.

TONO CRUDO: Además de los personajes, varios corredores tratan de entrar en el búnker. Junto a ellos, las hienas consiguen entrar también. Ocurre una masacre: las bestias devoran a los combatientes y los gritos reverberan entre las paredes. Uno de los personajes se da la vuelta al reconocer una voz lastimera que pide ayuda. Es la voz de Tulmo. La luz solo deja ver su cara contorsionada por el dolor. Al tirar de él se descubre que no tiene piernas y sus órganos se van desparramando por el suelo según es arrastrado.

TONO ERÓTICO: Posiblemente sea el momento menos adecuado para este tono, difícilmente algo así va a tener cabida en esta escena tan tensa. Pero si decides ir por aquí ocurre lo siguiente: los apocalípticos de Patros deciden tomar parte en la batalla. Una patrulla de torsos desnudos cubiertos de grasa de motor se acerca a la escena a toda velocidad, a lomos de sus motocicletas. Parecen volar cada vez que saltan para esquivar los disparos y envites del tanque. Por supuesto, se sumarán a la idea de vaciarlo de azotadores.

DESTELLOS DE OTRO TIEMPO

Estas visiones temporales también pueden, y de hecho deben, ocurrir durante cada bucle temporal. Lo más recomendable es introducir una o incluso dos por cada bucle, para acentuar de manera progresiva la sensación de extrañeza y distorsión. En varias partes de la ciudad como la Calle Adelaida, es posible encontrarse en la antigua Carcassonne. En mitad de la epidemia de VIH-E que asoló la zona. Son escenas apocalípticas y pavorosas: piras de cadáveres en llamas, fosas comunes llenas de muertos, disturbios aquí y allá, gente enferma suplicando piedad.

En el reflejo de un espejo, un cristal o una ventana, se ven a sí mismo de viejos. O ven un ambiente completamente distinto: Cárcaso reducido a cenizas y lleno de tropas neolibias. Durante una escena, todo se congela a su alrededor, como si el tiempo se hubiera detenido. Solo dura unos segundos, y luego todo se acelera durante los siguientes segundos, como en un intento de recuperar el tiempo perdido. Mientras estaba haciendo algo, uno de los personajes cree que solo ha pasado un minuto, mientras que para los demás ha transcurrido una hora o más. Si consideras que hay hueco para el humor y no arruina el misterio, puede haber aparecido una posada llamada "Día de la Marmota", donde los personajes son invitados una y otra vez a echar un trago o dos.

ACTO 2, ESCENA 2: VICTORIA

Deja que los personajes disfruten de una merecida celebración de su victoria. Las calles están llenas de gente, el alcohol fluye como el Aude y las Sabias organizan un gran ritual de oración en honor a la Dama de Cárcaso en el Gran Pozo. Es importante detallar las descripciones de cómo esta ciudad, que hace solo unas horas estaba al borde de la conquista, ahora está llena de alcohol, celebraciones y jolgorio.

El cuerdo con el cual estuvieron arrinconados antes les ofrece una bebida a cada uno y se presenta como Broglio. Acababa de llegar a la ciudad, junto con un grupo de matadores. Dará un poco de conversación a los personajes, sin duda con batallitas de sus increíbles combates en vertical, y tal vez pregunte por alguna que otra hazaña de los personajes. Tras esto, invitará y dará conversación a los personajes, a Iker y a Somia a ver las exhibiciones de combate que están a punto de comenzar en la Arena, junto a la muralla.

Bien sea por Broglio o por cualquier otra persona que esté disfrutando de las celebraciones, los personajes acabarán escuchando los siguientes rumores.

◈ Guillermo había desaparecido antes del ataque y nadie volvió a verle hasta bien entrada la noche.

◈ La mayoría de los nuevos matadores han desaparecido también. Ninguno ha participado en la defensa de la ciudad.

◈ Las Sabias están dispersas y preocupadas: ninguna de ellas había sido capaz de preveer el ataque del tanque. Peor aún, la Dama de Cárcaso ha permanecido en silencio y no han sido capaces de encontrarla desde el asalto.

◈ La mayoría de los neolibios se han dispersado o han huído pero, por sí misma, la incursión del tanque pionero que ha sido capaz de localizar la ciudad supone una gran amenaza para el futuro de Cárcaso.

◈ Koï ha sido aprisionado y está encerrado en las mazmorras del castillo. Nadie sabe lo que las Sabias tienen planeado hacer con él.

Si los personajes tienen conexiones o buena reputación entre los neolibios, pueden tratar de liberar a Koï. Es un individuo rico e influyente que estará tremendamente agradecido. De hecho, si uno de los personajes es spitaliano, Guillermo le ofrecerá un trato: el rescate de Koï a cambio de la ubicación exacta de la pregnóstica de la ciudad, aquella a la que se refieren como la Dama de Cárcaso. Guillermo planea escapar de la ciudad con Koï cuanto antes, escoltado por el grupo de matadores desaparecido.

TONO ÉPICO: Los personajes son condecorados por el Sínodo de las Sabias. Caída la noche, en el castillo, se organiza una ceremonia especial. Les es concedida un símbolo de reconocimiento y valentía, que consiste en un disco de metal pulido decorado con un nautilus a golpe de cincel. Durante la ceremonia, se arrodillan ante las Sabias pero, para sorpresa de todos, la mismísima Dama de Cárcaso emerge de una fuente que se encuentra a sus espaldas. Camina con gracia hacia ellos, y suavemente deposita una concha de molusco en forma de espiral en las manos de cada uno de los personajes. Tras esto, volverá al punto de donde emergió. Los personajes de Fe tendrán la sensación de haber presenciado a una verdadera diosa. Si la escuchan, cada personaje escuchará los ecos de un acontecimiento pasado. A disposición del DJ, este recurso puede utilizarse para favorecer la opinión del grupo hacia la Dama o bien para ahondar en el trasfondo de cada personaje, así como para hacer notar el poder sobre el distorsionado fluir del tiempo en la ciudad.

TONO CRUDO: A medianoche, mientras la luna llena domina el firmamento, miles de extrañas conchas, trilobites e invertebrados suben a la superficie de las fuentes y pozos que salpican la ciudad. Los pocos neolibios que fueron tomados como prisioneros fueron capaz de escapar de sus celdas y se sumergieron en las aguas intentando huir sin ser detectados. Al instante fueron envenenados, atacados, digeridos, y devorados por las criaturas de la Pregnóctica. Koï aparece de pronto a través de la fuente

en la que las Sabias están llevando a cabo el ritual de oración. Sabe que debe correr para conservar su vida, así que no duda ni un segundo. Durante su carrera hacia las murallas, va arrancándose las criaturas que devoraban su piel y tirándolas al suelo. Es más que posible que ahora la festividad incluya una cacería nocturna.

TONO ERÓTICO: Ya entrada la noche, Somia e Iker tendrán ganas de buscar a uno o varios compañeros de cama para pasar el resto de la noche. Ardientes y fogosos como nadie, llevarán a quien les acompañe al ático del Albergue. Las pieles saladas y con cicatrices se aprietan contra los duros músculos. El sabor de una vulva se derrite en la lengua. Dedos palpan y pellizcan, y los gemidos empapan la estancia. Se unen como uno solo y se dejan llevar como si fuera su última noche. Como si ya supieran que lo es.

ACTO 3, DÍA 2: BUCLE TEMPORAL

"And I find it kinda funny, I find it kinda sad
The dreams in which I'm dying are the best I've ever had
I find it hard to tell you, I find it hard to take
When people run in circles
it's a very very Mad world"

[MAD WORLD, MICHAEL ANDREWS]

ACTO 3, ESCENA 1: ESTRECHANDO EL LAZO

Los personajes se despiertan en el Albergue. Es muy importante ser preciso en esta escena para que el resto de la historia discurra de manera correcta, así que revisar los detalles de las vivencias de cada personaje será crucial. A partir de ahora comienza el bucle temporal así que es necesario ir dando pistas que permitan a los personajes comprender la situación en la que se encuentran. Pon énfasis en lo que cada sentido percibe: sonidos, olores, texturas, sabores, etc. Dependiendo de cómo terminase la noche, hay varias posibilidades.

◈ Se despierta en la camilla del doctor Sagace, en el Albergue. Siente el picor de las cicatrices por todo el cuerpo. Hay un olor a formaldehído en el ambiente, y un cuervo golpea la ventana antes de salir volando. El sabor amargo y metálico de la sangre en la boca es inconfundible.

◈ La cama de Iker es notablemente cómoda. Los dedos de los pies de Somia juguetean con los del personaje. La cálida luz inunda la estancia e Iker se está despertando poco a poco. Rueda por el colchón y se cae al suelo de forma cómica. El ambiente es una mezcla de olor a sudor, dolor, labios irritados y sabor a besos.

◈ Las cuerdas y nudos han desaparecido, igual que Sabia Loâ, pero las marcas de soga en la piel aún permanecen. Los recuerdos del placentero dolor de la noche anterior tampoco se han ido. Una pequeña concha roja descansa junto a la cama. Al acercarla a la cara se percibe el agradable olor a marisco que rezuma.

◈ Algo ha empuja tu pierna. Estornudas porque algo te ha hecho sentir picor en la cara. ¿Qué hace el personaje rodeado de heno? ¿Y por qué hay un cerdo delante de su cara?. El sabor a tierra en la boca es desagradable, pero peor es el olor de este establo cercano al Albergue.

◈ El estridente canto de un gallo rompe de repente el profundo descanso. Una voz proveniente de una cama cercana responde "cállate, hijo de puta" sin ganas. Aún hay gente dormida alrededor pero el olor a cuero y los ruidos metálicos solo puede significar una cosa: los corredores y mercucios se están preparando para iniciar otra jornada.

◈ En medio del bosque, el personaje se despierta tumbado sobre una gruesa rama a varios metros del suelo. Puede ver Cárcaso desde esa altura y, a su lado, un gran cuervo le dedica una mirada socarrona antes de volar hacia un cadáver reciente. Es inevitable sentir un poco de sudor frío mientras desciende del árbol, desorientado.

Después de una noche muy agitada los personajes tratarán de retomar aquello que estaban tratando de hacer el día anterior, antes del ataque del tanque pionero. Han descubierto nueva e interesante información en las pasadas horas: ahora pueden estar interesados en la traición de Guillermo y su grupo de matadores. Prefieren continuar con sus anteriores labores en Cárcaso o prepararse para abandonar la ciudad.

A continuación se presentará una serie de eventos que están ocurriendo en la ciudad. Se verán repetidos en cada bucle. Es vital que en cada bucle en algunos de ellos existan detalles y variaciones de un bucle a otro, hasta que se den cuenta de qué está pasando. Tampoco hay que olvidar ir introduciendo poco a poco las visiones temporales mencionadas con anterioridad. Estos eventos destacados son:

◈ Las Sabias organizan una procesión por las calles de la ciudad. La gente les aplaude y vitorea, y algunas personas les regalan flores como ofrenda.

◈ A mediodía, los gladiadores Cuerdos ofrecen un combate gratuito para todos los niños de Cárcaso.

◈ Un carro se rompe al recorrer demasiado rápido una calle. La carga de frutas y verduras se derrama por el suelo, atrayendo titmorts y pájaros.

◈ Una mujer desdichada por una infidelidad sale de su casa, furiosa. Apunta con un mosquete a la cabeza de su marido. Se ríe como una loca mientras aprieta el gatillo. Sesos y esquirlas de hueso salpican a los jugadores cuando la mujer dispara.

◈ Uno de los personajes se choca con un carterista que está huyendo de un matador. Gracias al choque, ha podido robarle un objeto valioso.

◈ Durante una pelea en la Arena, los personajes vuelven a ver a Broglio el cuerdo. Está luchando de forma espectacular, mucho mejor que la última vez. Demasiado, incluso. Esquiva con facilidad los golpes, como si pudiera adivinar los movimientos de su rival. Lo cierto es que él ha estado atrapado en este bucle durante varios meses. Los personajes también, pero no lo saben porque estuvieron más lejos de Iker cuando el obús explotó. Tras el combate, Broglio desaparece y los personajes serán incapaces de encontrarlo en el primer bucle.

◈ Se celebran los ritos funerarios de los caídos en el asalto de Koï, oficiado por Sabia Loâ. Los personajes asisten a los ritos funerarios. Llegado el momento son invitados a decir unas palabras en nombre de Tulmo, el joven que tan fascinado estaba con ellos.

◈ Uno de los personajes disfruta de un placentero encuentro sexual. A cada bucle, los detalles cambian de forma inexplicable: dominante o sumiso, látigo o pluma, mordiscos o besos, mujer u hombre, casado o soltero, etc.

◈ Guillermo Dos Santos recibe los libros que estaba esperando. Puede haber dejado la ciudad o estar en ella para recibirlos.

◈ Somia vomita silenciosamente en las letrinas del Albergue. No es capaz de admitirlo, pero en el fondo es consciente de que está embarazada de Iker.

◈ Mientras habla con los personajes, en un instante Iker se pone tenso como un leño. Comienza a toser y escupir sangre. Luego llegan los espasmos y el gesto de dolor intenso. Minutos después habrá perdido la vida enbrazos de uno de los personajes: Fin del ciclo y vuelta a empezar.

ACTO 3, ESCENA 2: EL DÍA DE LA MARMOTA

Los personajes están condenados a revivir el día desde el momento en que despiertan hasta la muerte de Iker. El número de repeticiones es infinita pero todas acaban de la misma manera: Iker muere.

¿Cómo se puede averiguar que todo empezó con la explosión del proyectil? Las visiones temporales empezaron en ese momento. Los personajes y algunos habitantes pueden ser conscientes de lo que está sucediendo, sobre todo el grupo, Broglio y, hasta cierto punto, también Iker. También es posible deducir que está relacionado con el ataque del tanque pionero porque ni la Dama de Cárcaso ni las Sabias habían sido capaz de preveerlo.

¿Cómo se puede averiguar que la Dama de Cárcaso e Iker son gemelos? Somia puede hablar de la infancia de Iker y su dura travesía a través de los Pirineos hasta llegar a Cárcaso. Además, Sabia Loâ puede dejar escapar que la Dama está preocupada por su hermano y, si los personajes llegan a verla con sus propios ojos, el parecido con Iker se hará repentinamente obvio. Por último, durante los diez últimos segundos de su vida, Iker es capaz de recordar todos los demás bucles y puede decir una última frase a los personajes antes de que el día se reinicie de nuevo.

El bucle se debe a las voluntades enfrentadas entre Iker y su hermana. La pregnóstica no es capaz de enfrentarse a la muerte de su hermano y está dispuesta a dejar Cárcaso inmersa en un bucle temporal eterno. Sin embargo, el alcance de esta anomalía es limitado. Abarca un radio de diez kilómetros, con el epicentro en la cueva donde vive. Iker sabe que está condenado. En sus últimos instantes antes de morir sabe que ha vivido mil vidas y que su hermana le ha salvado incontables veces. En ese momento se siente viejo y exhausto; solo desea morir y descansar.

Existen varias posibles soluciones a la anomalía, con métodos y resultados muy distintos:

- Iker aceptará la opción de suicidarse para detener el bucle, pero solo cuando la muerte se le aproxima y es consciente de la anomalía temporal. Los personajes deberán convencerle de que es la mejor opción, o hacerle comprender la existencia de los bucles temporales. Si muere de esta forma, la anomalía acabará y el tremendo pesar de la Dama de Cárcaso hará que abandone la ciudad sin previo aviso. Desaparecida, vagará por los pantanos de Franka. Cárcaso continúa con su vida durante un tiempo, pues la desaparición de su protectora hará no solo que la fe y autoridad de las Sabias se resquebraje, sino que la ciudad también habrá quedado a merced de los neolibios.

- Bajar a las cuevas y enfrentarse a la Dama de Cárcaso es otra opción. Han presenciado varios rituales de las Sabias que tienen lugar en el Gran Pozo, por lo que éste debería ser la primera opción para irrumpir en las grutas del Aude. En caso de que consigan encontrar y vencer a la Dama, los personajes conocerán un destino funesto: la anomalía acabará, pero Iker pondrá precio a sus cabezas y serán tachados como proscritos para los miembros de Cárcaso y de la Reconquista. Además, el impacto emocional al contemplar el cuerpo de su difunta hermana hará que Iker eclosione de forma súbita, convirtiéndose en el nuevo pregnóstico de la ciudad.

- Somia está embarazada de Iker. Revelarle esta información es la única opción en la que Iker no aceptará la muerte y buscará la forma de vivir con la mujer que ama y la criatura que lleva en su vientre. Al enterarse, pedirá a los jugadores que le acompañen a las grutas del Aude, a hablar con la Dama. Se presentará allí junto con Somia y los jugadores, con intención de convencer a su hermana de que huir es la única forma que tiene de seguir con vida. Con tristeza y la permanente incertidumbre de ser incapaz de ver el futuro de su hermano, aceptará dejarle partir. Instantes después, Iker, Somia y los personajes se encuentran en el Albergue. Es la tarde de antes del asalto. Iker pone su mano sobre la de Somia y sonríe. Esa misma noche se fugarán de la ciudad. Si se dan prisa, aún pueden avisar a alguien para que el tanque pionero no consiga tomar la ciudad.

En lugar de matarla, es posible convencer a la Dama de Cárcaso de que permita a Iker convertirse en el pregnóstico que siempre debió haber sido. Para ello es imprescindi-

ble conocer el pasado común de los dos, así como el nombre que su madre le puso al nacer: Florana. La forma más fácil de conseguir esta información es a través de uno de los susurros de Iker al morir. Si lo consiguen, la Dama aceptará el devenir de los acontecimientos y alterará el tiempo, convirtiendo a Iker en un nuevo pregnóstico. Ambos planearán el contraataque que servirá como represalia por las acciones de Koï.

TONO ÉPICO: Los personajes pueden tener la idea de usar las visiones temporales y el fenómeno de los bucles para su propio beneficio: tomarse las libertades que deseen, correr riesgos con seguridad, acostarse con quien les plazca. Quizás, incluso vislumbrar los horrores del pasado de Cárcaso en la Calle Adelaida. Es importante no permitir que abusen del fenómeno; si lo hacen, inmediatamente ocurre la escena de tono crudo.

TONO CRUDO: Al final de cada bucle, inserta una escena en forma de pesadilla. En el pantano, un árbol negro podrido se funde con el cadáver de un neolibio con la boca anormalmente abierta. De la boca salen unos dedos demasiado largos para ser humanos. Con cada bucle, algo va emergiendo: más dedos, luego una mano, luego dos brazos que finalmente abren la cabeza en dos. De este capullo de carne sale un Iker psiconauta y enorme, con sus ojos sellados y enorme ojo índigo en el centro frente, que mira directo a los personajes.

TONO ERÓTICO: Los talentos de Sabia Loâ dejan a quien los ha probado en un profundo sueño del que son incapaces de despertar. Intrigada por este efecto buscará satisfacer los deseos de cada una de los doce Sabias.

EPÍLOGO

En las ruinas de un lejano bastión, los muros están siendo recubiertos de un material pegajoso por el que pululan miles de insectos. Bajo los árboles, un ser deforme de cuerpo abotargado y asquerosas glándulas bulbosas contempla la construcción. Entre resoplidos, dice: Madre... ojalá hubieras podido contemplar mi Zigurat.

GUARDIAS, ENEMIGOS Y ESBIRROS

DAMA DE CÁRCASO

PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 14D/14 Puntos de Ego
ESPECIALIDAD: PSI+Vigor 9D, INS+Percepción 8D. Fuerza del enjambre 20
FENÓMENOS: El señor de la cuarta plaga, Profecía, Más allá del tiempo, Muerte del alma.
ATAQUE: Brazo cubierto de moluscos, 8D, alcance 1m, daño 5, Contundente; Látigo de bisos, 9D, alcance 4m, daño Especial; Látigo de cuero con púas de coral engarzadas, 15D, alcance 6m, daño 6
ESPECIAL: Las conchas engastadas en los brazos se abren y desenrollan bisos de varios metros de largo. El impacto del látigo de bisos causa 1D + 3 puntos de daño. Los hilos se sueltan y la víctima sufre -2D en su siguiente acción, porque los bisos pegajosos le impiden moverse libremente. El mnemónida puede atacar al menos 4 veces con el látigo de bisos antes de que no haya suficientes hebras para otro ataque. Vuelven a crecer en unos días
DEFENSA: Pasiva 3 (precognición); Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 8D; Activa a distancia (precognición) Movilidad 7D; Mental 2D (sin efecto en la fase Primordial)
MOVIMIENTO: 7D
PROTECCIÓN: Conchas y corales que recubren todo su cuerpo, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 9/12, heridas superficiales 14, trauma 7
TÁCTICAS: Como figura reverenciada que es, el combate le resulta extraño y distante. Cuando percibe peligro no duda en atacar con las armas que ella misma ha fabricado. Aún así, e incluso en combate, prefiere utilizar tácticas para desorientar y confundir a sus enemigos mientras huye o ataca.

IKER

PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 8D/12 Ego (Primordial)
ATAQUE: Fusil de asalto 8D, distancia 30/120m, daño 11, Ráfagas (3); Cuchillo de combate 8D, distancia 1m, daño 6, Operatividad Óptima (2DT)
DEFENSA: Pasiva 2, Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 8D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Mental 8D (Voluntad)
ESPECIAL: +1 a defensa pasiva y +1E a defensa activa por una leve precognición.
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Cota de cuero reforzada con engarces metálicos, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/16, heridas superficiales 14, trauma 7
TÁCTICAS: Adora una buen combate casi por encima de todo. Tiende a ponerse en riesgo más de lo que debería, pero sin duda es un guerrero osado y todoterreno. Su valentía y habilidad impresiona y enciende los ánimos de sus compañeros (+1D a las acciones de otros corredores en su presencia)

BROGLIO

PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 9D/14 Ego (Primordial)
ATAQUE: Látigo 8D, distancia 3m, daño 5; Escopeta 5D, distancia 5/20m, daño 10, Dispersión, Dos Cañones; Cuchillo de combate 7D, distancia 1m, daño 5, Operatividad Óptima (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1, Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 9D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 9D; Mental 7D (Voluntad)
ESPECIAL: +2E a CUE+Atletismo y +2E a AGI+Movilidad
MOVIMIENTO: 8D
PROTECCIÓN: Taparrabos, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/14, heridas superficiales 16, trauma 8
TÁCTICAS: Columpiarse es su vida. Fintas, esquivas, agarrarse con su látigo a cualquier saliente y desplazarse es la base de su combate. Sea con cuchillo o escopeta, prefiere las distancias cortas.

SOMIA

PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 7D/12 Ego (Concentración)
ATAQUE: Fusil de asalto 8D, distancia 30/120m, daño 11, Ráfagas (3); Cuchillo de combate 5D, distancia 1m, daño 5, Operatividad Óptima (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1, Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 5D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 5D; Mental 6D (Fe)
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Cazadora de cuero y pantalones reforzados, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 12, trauma 8
TÁCTICAS: Soldado de pura cepa, capaz de valerse por sí misma e incluso comandar a otros corredores. Prefiere el combate a distancia, sobre todo desde que es consciente de su embarazo.

GUILLERMO DOS SANTOS

PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 6D/8 Ego(Concentración)
ATAQUE: Espada 6D, distancia 1m, daño 9; Pistola de chispa 5D, distancia 5/20m, daño 8, cargador 1, Avancarga
DEFENSA: Pasiva 1, Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Mental 4D (Voluntad)

ESPECIAL: INT+Leyendas 8D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Prendas sueltas y capa de piel de buena calidad, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/8, heridas superficiales 12, trauma 8
TÁCTICAS: Rehúye la confrontación directa, siempre tratará de disparar por la espalda. Solo cuando se ve arrinconado se defiende con la espada que tiene oculta en su Scriptorium

SABIA LO

PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 5D/10 Ego(Primordial)
ATAQUE: Daga ritual 4D, distancia 1m, daño 5, Perforante (2)
DEFENSA: Pasiva 1, Activa cuerpo a cuerpo (esquivar) Movilidad 5D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 5D; Mental 8D (Fe)
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Túnica de sabia, protección 0
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/16, heridas superficiales 10, trauma 5
TÁCTICAS: Las sabias no están muy versadas en combate, por eso siempre las acompaña un pretoriano que no dudará en defenderla hasta la muerte

SAGACE

PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 6D/8 Ego (Concentración)
ATAQUE: Desplegador 6D, distancia 2m, daño 7, Cortar (2DT: +1D daño), sin molusco; Pistola 5D, distancia 10/40m, daño 9, cargador 12
DEFENSA: Pasiva 1, Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 5D; Mental 6D (Voluntad)
ESPECIAL: INT+Medicina 8D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Traje spitaliano, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 10, trauma 6
TÁCTICAS: No peleará si no es estrictamente necesario, y siempre que le sea posible solucionará el problema a tiros con tal de no tocar su viejo desplegador

KOÏ

PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 7D/12 Ego (Concentración)
ATAQUE: Fusil neolibio 7D, distancia 30/120m, daño 6; Daga curva 7D, distancia 1m, daño 6
DEFENSA: Pasiva 1, Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 7D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 5D; Mental 6D (Voluntad)
ESPECIAL: CAR+Negociación 7D, PSI+Engaño 5D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Ropa de viajero adornada con joyas, protección 1
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 10, trauma 7
TÁCTICAS: Disparar desde la mayor distancia posible y gritar órdenes a sus azotadores.

CORREDORES

PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 5D/10 Ego
ATAQUE: Hacha de mano, 6D, distancia 1m, daño 7; Arco 6D, distancia 10/40m, daño 8
DEFENSA: Pasiva 1, Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 5D; Mental 4D (Voluntad)
ESPECIAL: +1E a defensa activa si luchan en terreno conocido
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Capa de pieles reforzada con placas metálicas, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/8, heridas superficiales 12, trauma 6
TÁCTICAS: Actuar siempre en pequeños grupos, guerra de guerrillas.

MATADORES

PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 6D/12 Ego
ATAQUE: Estilete 6D, distancia 1m, daño 5, Operatividad Óptima (2DT) Perforante (2); Jabalina 6D, distancia (5/20), daño 5
DEFENSA: Pasiva 1, Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 8D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 8D; Mental 5D (Voluntad)
ESPECIAL: +2E a CUE+Atletismo y +2E a AGI+Movilidad
MOVIMIENTO: 8D
PROTECCIÓN: Traje de luces, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/10, heridas superficiales 14, trauma 6
TÁCTICAS: Rodear a los enemigos, despistarlos con acrobacias, atacar por la espalda.

NEOLIBIOS

PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 4D/8 Ego
ATAQUE: Fusil neolibio 6D, distancia 30/120m, daño 6
DEFENSA: Pasiva 1, Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 5D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 5D; Mental 5D (Voluntad)
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Ropa holgada y capa de camuflaje, protección 1
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/10, heridas superficiales 10, trauma 4
TÁCTICAS: Camuflarse entre la maleza y disparar sus fusiles sin ser vistos.

AZOTADORES

PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 5D/10 Ego
ATAQUE: Fusil de asalto 8D, distancia 30/120m, daño 11, Ráfagas (3); Daga de combate 7D, distancia 1m, daño 5, Operatividad Óptima (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1, Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 6D; Mental 6D (Fe)
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Pieles y casco con máscara, protección 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/12, heridas superficiales 14, trauma 6
TÁCTICAS: Asalto frontal, solo o coordinado con compañeros.

GENDOS

PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 8D/6 Ego
ATAQUE: Mordedura, 7D, daño 2+1D, distancia 1m
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 9D, Activa a distancia (apartarse), Movilidad 9D; Mental 8D
MOVIMIENTO: 10D
PROTECCIÓN: Piel gruesa, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/16, heridas superficiales 10, trauma 5
TÁCTICAS: Combate coordinado en manada.

HIENAS

PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 7D/5 Ego
ATAQUE: Mordedura, 7D, daño 1+1D, distancia 1m
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 7D, Activa a distancia (apartarse), Movilidad 7D; Mental 7D
MOVIMIENTO: 7D
PROTECCIÓN: Piel gruesa, protección 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/14, heridas superficiales 8, trauma 4
TÁCTICAS: Combate coordinado en manada.



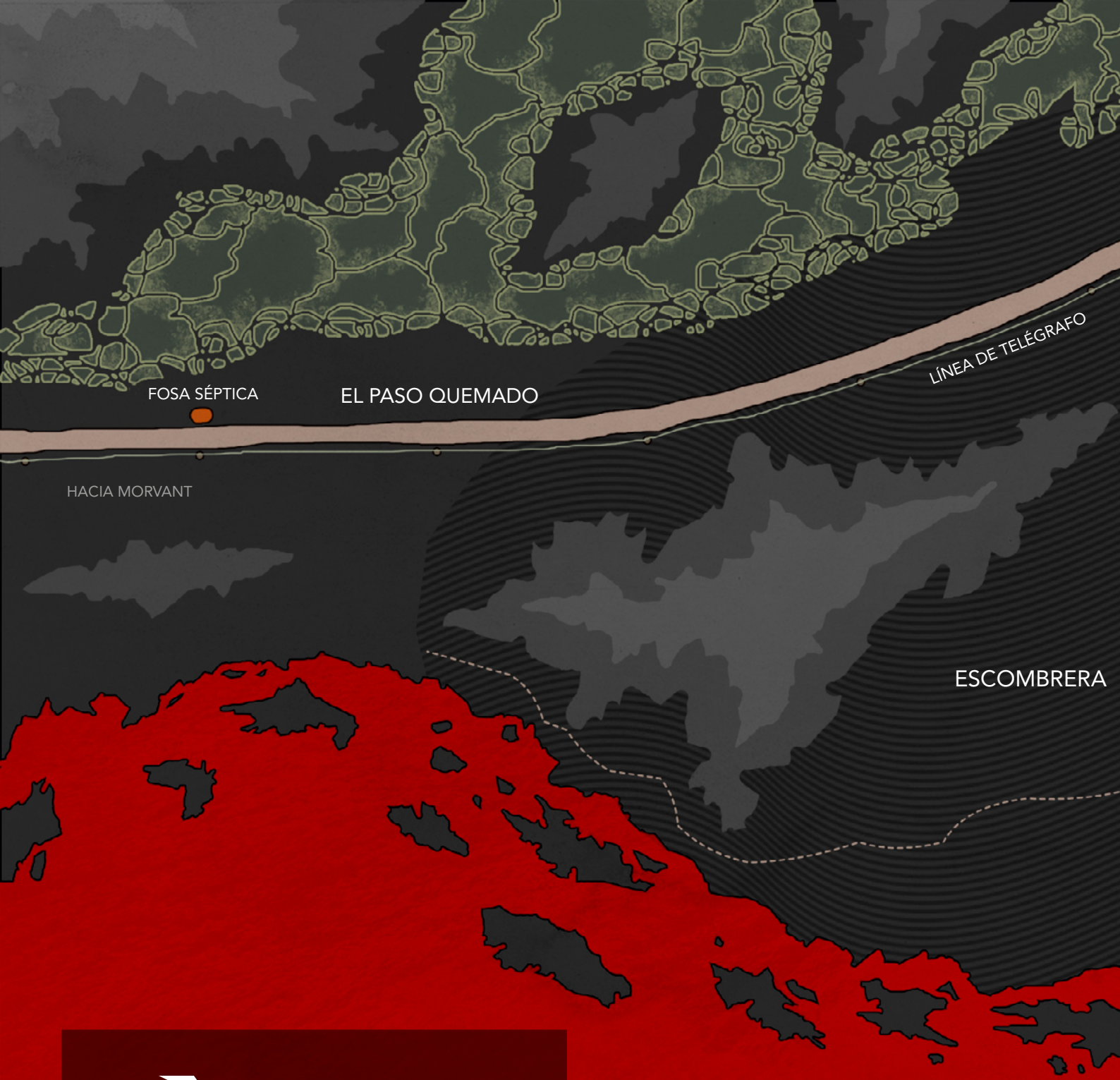


CAPÍTULO

CARTOGRAFÍA


CAMPAMENTO MINERO
MINAS DE SUDORNO
FORMACIONES PIROCLÁSTICAS
JARDINES D
A LA FORTALEZA LOMBARDI
PUERTA DE LONGELI
PUESTO DE CARAVANAS
GRANJAS LOMBARDI
PUERTA STEZANO
1
2
3
4
5
12
13
14
15
16
17
18
19
C
0
250
500
750
1000m


BÉRGAMO
2595 D.C.
N
W
E
S
FORMACIONES PIROCLÁSTICAS
ACUEDUCTO DE MARSENA
RUTA COMERCIAL DE OSMÁN
HACIA TIRANO
TORRES DE AGUA
DE VICHETTI
PUERTA CATERINA
PUESTOS DE CARAVANAS
PUESTOS DE CARAVANAS
ESTABLOS DE GANADO
HACIA GENOA
CIUDAD ALTA
01. PALACIO DE LOMBARDI
02. CASA DONICO
03. CASA VALMADERA
04. POSADA DE BELVÉDERÈ
05. TORREÓN DEL LOBO
CIUDAD BAJA
06. NICHO CRONISTA
07. POSADA RONCOLA
08. MERCADO DE SALZANO
09. TABERNA "EL CHUCHO"
10. CUARTELES DE LOS LOMBARDI
11. CASA DE SOCORRO SPITALIANA
12. PLAZA CAROLI
13. TABERNA DE CASTAGNA
14. POSADA DE LA ARENA
15. ARENA DE COMBATE DE BÉRGAMO
16. CASA FARFALLE
17. BARRACONES DE MERCENARIOS
18. PLAZA LAORCA
19. FRAGUAS DE CROBBIO



DUCAL
2596 D.C.

VILLA
01. ESTABLOS Y CARAVANAS
02. TABERNA DE PAILLON
03. BARRACONES DE LA RESISTANCE
04. PUESTO DE TELÉGRAFO
05. CHATARREROS AFRICANOS
06. BANDADA DE LA HOZ

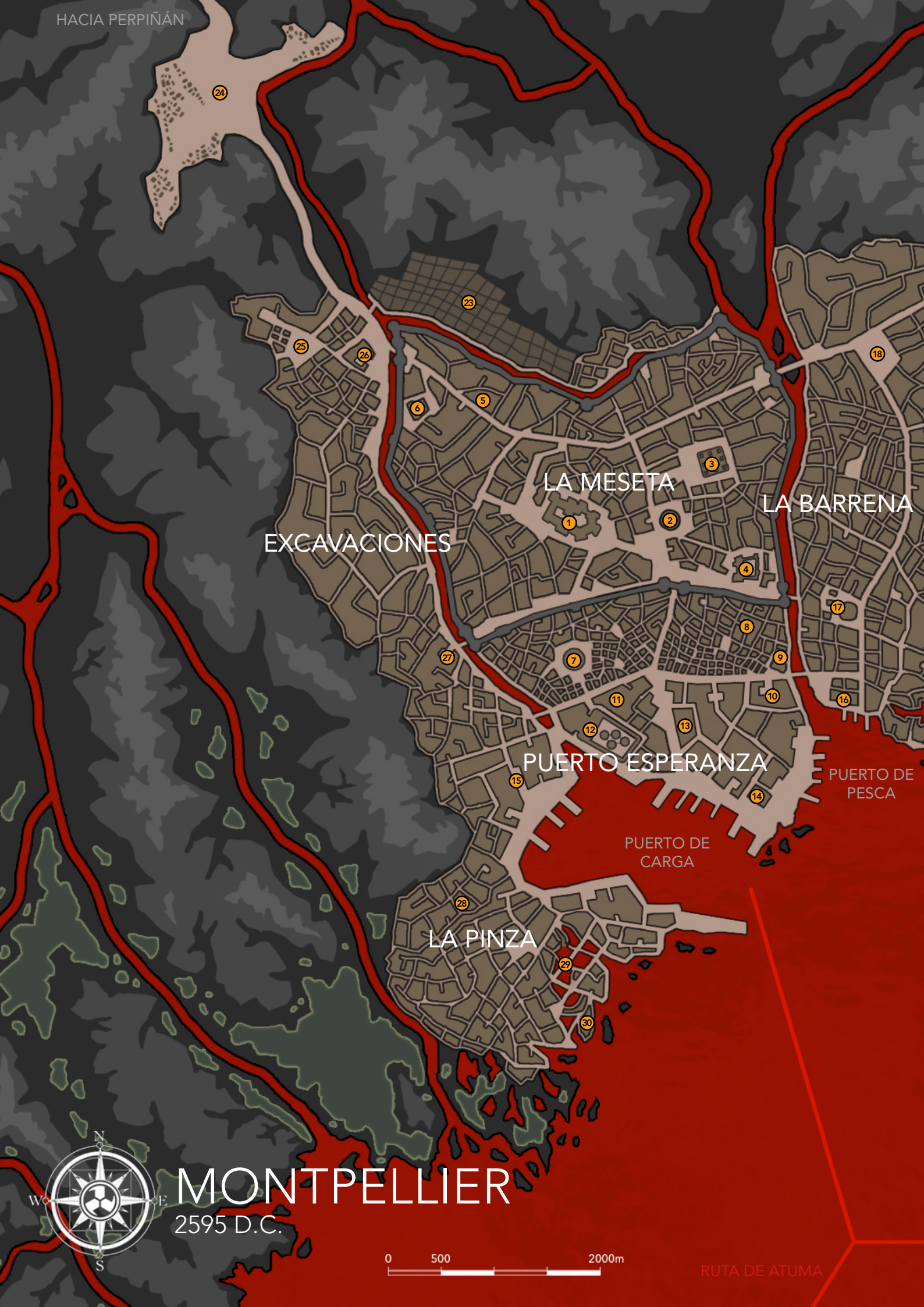
PUERTO
07. CASA DE CARDIAL EL CUERVO
08. ALMACENES
09. FARO

0 25 100m


HACIA GENOA
N
W
E
S
FOSA SÉPTICA
ZANJA DE RECOLECCIÓN DE AGUA DE LLUVIA
1
2
3
4
5
6
VILLA
RUTA SECRETA
7
8
9
PUERTO


CAMPAMENTO DE LOS SALTIMBANQUIS
FOSA SÉPTICA
PASO QUEMADO
HACIA TOULON
GARITA
LÍNEA DE TELÉGRAFO
POSTA DE TELÉGRAFO
TABERNA LA MAMMA
CIRCO DE ASCANIO
CAMPAMENTO AFRICANO
TALLER DE VALÉRE
CAMPAMENTO DE LA RÉSISTANCE


HACIA CARNEST
GARITA
MORVANT
PUESTO DE CONTROL
FOSA SÉPTICA
PASO DE BERNESSE
FOSA SÉPTICA
GARITA
GARITA
GARITA
PASO QUEMADO
HACIA DUCAL
PUESTO DE CONTROL
CUBAS DE AGUA
CUBAS DE PETRÓLEO
GARITA
FOSA SÉPTICA


HACIA PERPIÑÁN
LA MESETA
LA BARRENA
EXCAVACIONES
PUERTO ESPERANZA
PUERTO DE PESCA
PUERTO DE CARGA
LA PINZA
RUTA DE ATUMA
MONTPELLIER
2595 D.C.
0
500
2000m
N
W
E
S



LA MESETA
01. PALACIO DE ATUMA
02. LA CÚPULA ESCARLATA
03. BALUARTE SPITALIANO
04. BARRACÓN DE LOS SANGLIER
05. ALBERGUE "LA TARTANA"
06. NICHO CRONISTA

EL BAZAR
07. ARENAS DE COMBATE
08. RESTAURANTE
09. TABERNA "EL TRINQUETE"

PUERTO ESPERANZA
10. LA LONJA DEL PESCADO
11. EL DEVORADOR (GENERADOR)
12. REFINERÍA
13. PUESTO DE ADUANAS
14. OFICINA DEL CAPITÁN DEL PUERTO
15. ALMACENES

LA BARRENA
16 - POSADA "LA FRAGATA"
17 - EL CIRCO DE GALAGO
18 - MERCADO AGRÍCOLA

CALLEJUELAS
19 - TABERNA DE BACBUC
20 - LECHO DE OSTRAS
21 - OSTRERÍA
22 - MATADEROS

EXCAVACIONES
23 - CEMENTERIO
24 - CARAVANAS
25 - CAMPAMENTO DE LA RESISTANCE
26 - POSADA DE MAJORELLE
27 - TALLERES DE CHATARREROS

LA PINZA
28 - CASA FRINGADELLE
29 - CRIADERO DE CANGREJOS
30 - EL GALEOTE

GUANO
31 - CRIADERO DE AVES MARINAS
32 - FARO


HACIA EL CAMPAMENTO ORGULLO DE FRANKA
BOSQUE
13
12
CAMPAMENTO CHATARRERO
BOSQUE
RÍO CORBIÈRE
1
8
2
11
ESTABLOS
10
RINCÓN SALVATIERRA
9
CAMPAMENTO DE REFUGIADOS
N
O
E
S
HACIA PERPIÑÁN



FONCORBIERE

01. PLAZA DEL MERCADO
02. CASA VACARIAL
03. TABERNA DE BOUSQUET
04. POSADA DE NINA
05. ALMACENES
06. BARRACONES DE LA GUARDIA
07. CUEVAS DE HONGOS
08. LA COLINA DEL PATÍBULO
09. CAPILLA DE GUIJÓN
10. EL MATADERO
11. LA CURTIDURÍA
12. LA ACERÍA
13. PLANTA HIDROELÉCTRICA

FONCORBIERE

2595 D.C.

0 20M 60M 100M

CAMPAMENTO
"ORGULLO DE FRANKA"

EL YUNQUE DE LA RESISTANCE
2595 D.C.



1 FOGATAS
2 BÚNKERES
3 TRINCHERAS
4 TORRE DE VIGILANCIA
5 PUESTO DE GUARDIA
6 GRANERO
7 ESTABLOS
8 HERRADOR
9 PRISIÓN
10 SALA TÉCNICA
11 TORRES DE AGUA
12 BARRACÓN DE LOS ANUBIANOS
13 TALLER DE LOS ANUBIANOS
14 BARRACONES DE LOS SPITALIANOS
15 BARRACONES DE LA RESISTANCE
16 INSTALACIONES SANITARIAS
17 BARRACONES DE LOS OFICIALES
18 ENFERMERÍA
19 CENTRO RECREATIVO
20 CANTINA COMÚN
21 COCINA
22 CANTINA DE OFICIALES
23 EDIFICIO DE ADMINISTRACIÓN
24 AULAS
25 CAMPO DE ENTRENAMIENTO
26 CENTRO DE TELECOMUNICACIONES
27 CUARTEL GENERAL
28 ARMERÍA
29 MONUMENTO A LOS CAÍDOS
30 TALLER
31 FRAGUAS
32 ALMACENES
33 GENERADOR ELÉCTRICO
34 TORRES DE GÁSOL


22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
31
32
32
32
32
32
32
33
34
4
2
3
0
10M
20M
30M
40M
50M



CLÚSTER DE AQUITANIA

2595 D.C.



CLÚSTER DE AQUITANIA

01. PUESTO DE CONTROL SPITALIANO
02. CASAS DE TASACIÓN
03. PATIO INTERIOR AMURALLADO
04. ALMACENES
05. PUERTO PESQUERO
06. CENTRO SPITALIANO
07. TORRES DE PETRÓLEO
08. CENTRAL ENERGÉTICA
09. CIUDAD DE LOS CLANES
10. DISTRITO DE LOS CHATARREROS
11. CHATARRERÍAS
12. CAPILLA DE SAN ROLAND
13. EL NÚCLEO
14. BARRACONES DE MERCENARIOS
15. LA DENTADA
16. CENTROS DE INVESTIGACIÓN
17. PLAZA DE COMERCIO
18. CASA DE HUÉSPEDES

SEVILLA
2595 D.C.

SAN ISIDORO
01 PUESTO FRONTERIZO CHARLIE
02 PLAZA DE LA CATEDRAL
03 TERMAS
04 PUENTE DEL SUR

SAN PABLO
05 PALACIO DE DUELVA
06 EL RASTRO

ISHBILIYYA

DISTRITO 1
EL ASTILLERO
BAZAR DE TAFUQ
CAMPAMENTO DE GUERRA

DISTRITO 2
7 EL JARDÍN DE LAS ÁNIMAS
TIERRAS COMUNALES

DISTRITO 3
8 EL PALACIO DE LOS ANHELOS

DISTRITO 4
9 EL RUEDO

DISTRITO 5
10 BANCO DE ISHBILIYYA
11 PALACIO DE ISHBILIYYA
12 SEDE DEL CONGRESO




FACTORÍAS
CERRO DEL BÚNKER
SANTA CLARA
PARQUE DEL LIBERTADOR
BARRIO CENTRAL
TIERRAS COMUNALES
DISTRITO 2
DISTRITO 5
6
5
1
7
12
10
11
ISHBILIYYA
POBLACIÓN: 8.000






DEGENESIS
SIXMOREVODKA