DEGENESIS
ARTEFACTOS

DEGENESIS

ARTEFACTOS

HE CAÍDO EN UN ABISMO.
VIVO EN UN MUNDO TAN CURIOSO, TAN EXTRAÑO.
DEL SUEÑO QUE FUE MI VIDA,
ESTA ES MI PESADILLA.

LIAM FOLEY, RENART DE MAUPERTUIS & KYLE WILLEY

EDITORIAL

EDITORA
SIXMOREVODKA

CONCEPTO Y DESARROLLO
Marko Djurdjevic

PRODUCCIÓN
Marko Djurdjevic
Erwan Roudaut

AUTORES
Liam Foley
Renart de Maupertuis
Kyle Wylley
Marko Djurdjevic

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
Marko Djurdjevic & Chris Kintner

ARTE
Chris Kintner
Gerald Parel
Michal Ivan
Claudiu Magherusan
Monika Palosz
Valentin Gloaguen
Alessandro Poli
Will Gist
William Bao
Hugo Lam

GESTIÓN DE CALIDAD
Erwan Roudaut
Pablo Ruíz Valls
Vincent Grigné
Marcel Kommer

EDITORES
Liam Foley
Marko Djurdjevic

ILUSTRACIONES HOJAS FRONTALES
Marko Djurdjevic

MAQUETACIÓN Y DISEÑO
Marko Djurdjevic
Jerzy Ferdyn

DISEÑO DE PORTADA
Marko Djurdjevic

FOTOGRAFÍA DE PORTADA
Nils Wilbert

TRADUCCIÓN
Comunidad Degenesis en castellano

DEGENESIS POR
Christian Günther & Marko Djurdjevic

AGRADECIMIENTOS
Jelena & Adrian Djurdjevic, Volker Steinmetz, Russell Binder, Adrian Fekete, Spatzek Studio, Greg Faillace, Steve Snow, Jean-Philippe Adabra, Rebekka Llanos-Farfan, Dilim Onyia, Andy Abzah, Greg Kotler, Carmel Spivak Divon, Sarah Vignon, Magnus Lenz, Andreas Holzner, Thomas & Margaret Kintner, Hervé & Cathy Roudaut, John & Angela Foley, Kazimierz & Teresa Ferdyn, Karolina Wecka, Rebecca Lowy, Célia Teisseire, Neville Lamarche, Julian Dureau, Duncan, Lucien Maine, Yoann Cardot, Thomas Choyer, Steffen Brand, UnpossibleErik, qptain nemo, PinkUnicornVonDoom, Cromo, gunsmile, Fleshdisk, Jens Kürten, Lion Burger, Pizza Meyman & Absolut Vodka

Degenesis® is ™ SIXMOREVODKA Studio GmbH. All rights reserved. The mentioning of or reference to companies and products on the following pages constitutes no copyright violation. All names, titles, characters, texts and illustrations in this book are © SIXMOREVODKA Studio GmbH. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior express permission of the publishers. Character sheets may be copied for personal use only. Printed in the EU.

CONTENIDOS

DEGENESIS ARTEFACTOS

INTRODUCCIÓN 04 - 09

CAPÍTULO 1 LEGADO 10 - 21

CAPÍTULO 2 CICATRICES 22 - 41

CAPÍTULO 3 SUPERVIVENCIA 42 - 51

CAPÍTULO 4 SALUD 52 - 67

CAPÍTULO 5 COMBATE 68 - 75

CAPÍTULO 6 ENERGÍA 76 - 85

CAPÍTULO 7 ECONOMÍA 86 - 95

CAPÍTULO 8 ARSENAL 96 - 105

CAPÍTULO 9 INGENIO PRIMORDIAL 106 - 127

CAPÍTULO 10 POTENCIALES 128 - 191

CAPÍTULO 11 ARTEFACTOS 192 - 209

CAPÍTULO 12 MEMÉTICA 210 - 225

TABLAS 226 - 235

ÍNDICE 236 - 240

INTRODUCCIÓN

ANTECESORES

El buey empujó el arado por la tierra como había hecho cientos de veces. Hana observaba distraídamente, moviendo sus pies desde lo alto de una pequeña colina mientras su padre guiaba a la bestia resoplando a través de los campos cultivando la tierra. La suciedad le producía picor en las fosas nasales y el sol le hizo entrecerrar los ojos cuando el calor del comienzo del verano calentó el aire. Elevó la mirada hacia las nubes, trazando formas, una cruz rota aquí, un ratón allí, manteniéndose ocupada mientras esperaba que su padre terminara el trabajo. Luego lo vio, un destello de luz de algún objeto brillando en el suelo.

"¡Papa! ¡Metal!"

Su padre desvió la atención del buey, fijando sus ojos cansados en su hija. Ella lo guió con su dedo, pero ya había saltado del montículo de tierra para dejar que sus pequeñas piernas la llevaran más cerca de su hallazgo.

"Niña, ten cuidado"

Hana ya estaba agachada junto a su descubrimiento, una pequeña tira de metal asomando de una capa de tierra. Su mirada alternaba emocionada entre el objeto y su padre.

"¿Qué es eso?

El viejo Anabaptista se encogió de hombros. Había visto suficiente de la calaña del Demiurgo para saciarse esta vida y otra. No confiaba en nada ni en nadie de los desolados Apeninos occidentales. Se acercó con cautela para echar un vistazo, empujándolo con la punta de su bota, antes de agarrar la pala del carro de bueyes y comenzar a excavar alrededor del objeto. Incluso después de haber movido suficiente tierra para que su hija sacara el maldito cacharro de la tierra, no pudo decir qué era exactamente, pero se parecía a un casco, aunque no del tipo que había visto antes. Había una protuberancia extraña en la parte posterior, y la visera estaba tan teñida de negro que haría que cualquier persona quedara cegada, pero parecía suficientemente resistente. Lo golpeó. Tonc-tonc. Chatarra, nada más.

"Llévaselo a tu estúpida madre, podría venderlo por algo de dinero la próxima vez que vaya a la ciudad. ¡Buena vista, niña!"

Observó a Hana salir corriendo, deseando de corazón que su desagradable esposa tuviera alguna de las cualidades redentoras y alegres de su hija. Tal vez eso hiciera su vida menos miserable. Tal vez sería suficiente para rejuvenecerlo en los últimos días de su vida, caminando sin rumbo de aquí para allá en esta partida, apenas prosperando

lo suficiente como para alimentar a su pequeña familia y mucho menos para dedicarse a la búsqueda de chatarra. Cuando despertó de su ensoñación, su hija ya no estaba.

Mientras tanto, Hana corrió. Pasó junto al arroyo que marcaba el territorio de su padre. Una raíz nudosa atrapó su pie y tropezó, cayéndose hacia adelante y raspándose las rodillas. El casco resbaló de sus pequeñas manos y cayó entre los arbustos. Se mordió el labio ignorando el agudo escozor y se apresuró en pos de su hallazgo, agarrándolo justo antes de que cayera al agua. Hana buscó una forma segura de llevarlo al otro lado, un palo largo o un trapo en el que envolverlo. Nada. Unas gotas de sangre descendieron por su rodilla mientras trataba de descubrir cómo cruzar el arroyo. Se encogió de hombros, como había visto hacer a su padre en tantas ocasiones, y se colocó el casco en la cabeza para liberar sus manos.

De repente se encontró a la deriva en un vacío sin fin. Vio a un hombre entre una multitud pronunciando un discurso frente a un monolito imponente de cristal reluciente. Miró hacia el cielo y vio luces llameantes sobre su cabeza, incluso a plena luz del día. El mundo se volvió negro ante sus ojos. Presenció cómo el pecho de un hombre respiraba de forma agitada frente a ella. Comenzó a temblar cuando su mano le alcanzó la cara. Hana sintió su escalofriante toque en la mejilla. Un instante después, el cielo se abrió, un destello carmesí tiñó el cielo mientras gritos de pánico inundaban sus oídos. Una explosión tan fuerte como el aplauso de Dios retumbó en su cabeza, una onda de sonido que sumió al mundo en llamas. Negro otra vez. Divisó a través de un páramo en ruinas, esqueletos colosales de metal brillante que sobresalían del polvo, a medida que el frío comenzaba a filtrarse en su alma. El hombre que acababa de tocarla estaba colgando de unos cables rojos por el cuello, su rostro se volvía púrpura, el estertor de su Pneuma escapando de sus pulmones era lo único que oía. Limpiando de polvo el extraño casco, miró dentro de su visera oscurecida. Su rostro le devolvió la mirada. No su rostro, otro rostro.

Agarrando, arañando, gritando, Hana intentó arrancarse el casco. Venas ensangrentadas al rojo vivo de escozor trazaban su cuello cuando finalmente se liberó. El artefacto de metal cayó al arroyo con un ruido sordo. Cálidas lágrimas surgieron de sus ojos cuando cayó de bruces. No se preocupó por recuperar el casco, incluso cuando se dio cuenta de los gritos preocupados de su padre que fluían débilmente en su mente. Acababa de ver morir al mundo.

CÓMO USAR ESTE LIBRO

Un miembro de un clan agazapado detrás de un bloque de hormigón mientras la lluvia de balas del Juez reduce lentamente su cobertura a polvo, un Apocalíptico aspirando profundamente la Quemazón de su bolsa de piel de cabra para superar el agotamiento tras una larga marcha, un Chatarrero en las tierras baldías de Borca desenterrando tecnología de otro tiempo, los Spitalianos en sus laboratorios de investigación ocultos avanzando hacia la superación personal más allá de lo que se considera humanamente posible...

Encontrarás todo esto y más en esta expansión dedicada al sistema de reglas Katarsis. Diseñado para ser una herramienta simple y modular en manos del director de juego, este libro de consulta permite más posibilidades e ideas para adaptar el sistema a sus requisitos inmediatos en la mesa, junto con proporcionar reglas completamente nuevas para aspectos del juego que no se habían tocado anteriormente. Además, DEGENESIS ARTEFACTOS contiene una extensa sección dedicada a nuevos artículos, equipo y armas, que van desde creaciones primitivas y brutales arrancadas de los cuerpos de los Psiconautas hasta la tecnología de vanguardia recuperada de las profundidades de la historia.

LOS DOCE CAPÍTULOS

LEGADO

Todo el mundo tiene un pasado, ya huyan temerosos de él, se deleiten en su gloria o intenten encubrirlo. Legado presenta un nuevo sistema para que los personajes cimenten su lugar en el mundo desde el comienzo de sus aventuras, ya fuera una mala vida llevando a cabo acciones sucias a bajo precio por los caprichos de nidos Apocalípticos o el cártel, o que estuvieran hipnotizados por la inquietante memética de un Durmiente difícil de evitar.

CICATRICES

Incluso los campeones más firmes y heroicos vacilarán y tropezarán ante el grueso de un ejército: si alguien quiere dejar su huella en el mundo, no puede hacerlo solo. En Cicatrices se presenta un nuevo conjunto de mecanismos y sistemas diseñados para mejorar la cooperación y la formación de un grupo, junto con detalles que explican y muestran cómo los grupos pueden interactuar con el mundo y los colectivos a los que pertenecen.

SUPERVIVENCIA

El mundo de Degenesis es un lugar violento y cruel, y sobrevivir en este escenario requiere una gran comprensión de la conservación de alimentos y agua, recuperarse mediante el descanso, mitigar los efectos del clima y aclimatarse, y la capacidad de planificar la duración de un arduo viaje. Este capítulo proporciona sistemas efectivos y fáciles de entender para determinar los factores que afectarán a la supervivencia en cualquier parte de este mundo hostil.

SALUD

Sangrando por múltiples heridas, con la visión borrosa y balanceándose, un personaje no tiene más remedio seguir adelante, si quiere ver un nuevo día. El capítulo salud presenta un sistema sencillo para manejar el daño más allá de la vía simple de daño, cubriendo efectos tales como heridas punzantes y fracturas craneales además de desfiguraciones e infecciones importantes.

COMBATE

Los disparos resuenan en el campo de batalla, mezclándose con los gritos de los moribundos para formar una cacofonía de sonidos horripilantes. La guerra es el infierno, y el combate siempre causará graves daños a al menos uno de los participantes. Con este capítulo, se proporcionan muchas más opciones para aumentar el número de opciones en combate, como fintas, desarmar enemigos o apuntar para destruir la cobertura de un enemigo, lo que lo obliga a salir a campo abierto.

ENERGÍA

En esta sección se cubren con gran detalle los intrincados métodos de generar, almacenar y finalmente usar la energía. Simples molinos de agua que giran bobinas de alambre en bruto junto con avanzados paneles solares que se cuecen al sol para alimentar semiconductores: el acto de cosechar electricidad se presenta en muchas formas y potencias que van desde la máquina de vapor primitiva hasta la tecnología del país de las maravillas, indistinguible de la magia.

ECONOMÍA

Este capítulo proporciona el marco de cómo se crean y administran las concesiones de los Neolibios, desde la evaluación inicial de una nueva concesión hasta la guerra de ofertas en la Gran Subasta, además del desarrollo y la explotación de la tierra. Usando un sistema que refleja los 6 orígenes de fondo, puede expandirse fácilmente más allá de las concesiones y servir como una guía para desarrollar asentamientos en Europa y África.

ARSENAL

Cualquiera puede levantar una piedra y golpear la cabeza del prójimo, pero el verdadero poder proviene de la capacidad de construir y usar el equipo en beneficio propio. Esta sección presenta equipo y armamento nuevo dedicado a personajes que estén listos para enfrentarse a los peligros que se avecinan. Desde endebles pistolas de aire comprimido solo unidas con abrazaderas y cinta adhesiva hasta pulidos desintegradores de microondas desenterrados del polvo del pasado, un vasto arsenal espera para ser usado.

INGENIO PRIMORDIAL

La humanidad siempre ha sido capaz de moldear su entorno a su favor. Encontrar nuevas e innovadoras formas de utilizar los restos de una bestia asesinada o la vida vegetal circundante ha convertido a los humanos en los supervivientes más ingeniosos que jamás hayan caminado sobre la Tierra. En el siglo 26, sigue siendo así. Esta sección detalla para qué se pueden usar los cadáveres de los Psiconautas tras su muerte, junto con una serie de métodos nuevos y horripilantes para devolver el golpe a los Aberrantes.

POTENCIALES

Si bien la combinación básica de atributos y habilidades puede ser suficiente para describir las capacidades físicas y mentales, son los potenciales los que otorgan a un personaje su ventaja individual y los distingue de la competencia. Este capítulo compila todos los potenciales publicados anteriormente en un solo lugar para una fácil referencia, junto con la presentación de una gran cantidad de potenciales nuevos, lo que permite caminos verdaderamente únicos de personalización de personajes.

ARTEFACTOS

Hace mucho tiempo, la humanidad vivía en un mundo que la gente de hoy consideraría el cielo, donde la maquinaria avanzada y la ciencia eran simplemente una parte de la vida cotidiana. El escatón destruyó la mayor parte de la civilización, pero los restos de los tiempos antiguos aún permanecen y son utilizados por la gente del mundo hasta el día de hoy, incluso si la mayoría de ellos no conocen el alcance total de los poderes presentes en la tecnología de la edad de los antecesores.

MEMÉTICA

Con el conocimiento y las habilidades adecuadas, la mente es como un libro abierto para revelar todos sus secretos, y con las técnicas correctas, este libro puede moldearse. Este capítulo final cubre una visión en profundidad de las artes de la memética, profundizando por primera vez en los poderes de control mental de los agentes del Proyecto Tannhäuser y brindando a directores de juego, o jugadores astutos, las herramientas que necesitan para tejer una red memética a través del tierra, creando un ejército de seguidores devotos o fanáticos entusiastas.

CAPÍTULO 1
LEGADO

CREACIÓN AVANZADA DE PERSONAJES

Todos tienen una historia, un lugar del que provienen, una familia que dejaron atrás, personas que se cruzaron en su vida y enemigos que hicieron por el camino. Un legado permite a un jugador expandir el historial de su personaje durante la creación del personaje, dándole bonificaciones como puntos extra para gastar en habilidades o atributos. Sin embargo, la historia de cada uno deja su marca y todos los legados tienen sus inconvenientes. Estos inconvenientes podrían ser algo tan sencillo como una penalización a ciertas acciones o tan mortal como tener a un Durmiente apuntando a la cabeza del personaje.

Antes de adquirir un legado, un personaje debe cumplir los requisitos previos: una combinación apropiada de puntos en orígenes, un concepto apropiado o un valor en sus habilidades o atributos.

ELIGIENDO UN LEGADO

Al empezar una campaña, cuando los jugadores crean sus personajes, la elección de su legado se lleva a cabo en el mismo momento en que eligen sus potenciales. Cualquier bonificación o penalización causada por el legado se vuelve a incluir en su personaje, por ejemplo, gastando más puntos de habilidad o eligiendo un potencial adicional. A menos que se indique lo contrario, las habilidades no pueden exceder el máximo habitual de creación de personajes de esta manera. Un personaje puede tener hasta tres legados, siempre que cumpla los requisitos previos para todos ellos.

Los personajes nuevos eligen hasta 3 legados

PASADO ENCADENADO

Los legados que los jugadores eligen en la creación de personaje relatan al director de juego y al jugador la historia del personaje, lo que ha hecho, dónde ha estado y qué le ha sucedido. Estos legados deberían sentar las bases para el desarrollo del personaje en el transcurso de una campaña y las ventajas y consecuencias debidas a su historia deberían influir en su futuro más allá de las simples ventajas numéricas. Cada legado es una herramienta para que el jugador y el director de juego puedan situar a un personaje en el mundo.

ENLAZAR LEGADOS EN UNA HISTORIA

Liam ha creado su primer personaje, el joven Juez Urbano Severin, para una próxima campaña. El director de juego está planeando una extensa trama en Purgare, cerca de la Región Territorial 111, por lo que deben encontrar una motivación para que Severin deje el Protectorado. Durante la creación del personaje, Liam eligió el legado Repugnante. Junto con el director de juego decide que Severin fuera desplegado en un asalto mortal durante las guerras de clanes, donde su escuadrón fue destruido por un grupo de fosforitas. Severin fue el único superviviente, pero su rostro quedó horriblemente desfigurado por la detonación de una bomba de fósforo cercana.

Liam también eligió el legado Proscrito. Desarrollando la historia para su personaje deciden que Severin fue degradado por su superior, el Verdugo Ogmund, tras la desastrosa misión. Fue expulsado del servicio en el frente en asedio y se le dijo que buscara trabajo al margen del Protectorado.

A medida que la campaña avanza después de varias sesiones, Severin se dará cuenta de que Ogmund envió deliberadamente al escuadrón al lugar equivocado. El plan del Verdugo era deshacerse de un rival en el equipo de Severin al proporcionar al escuadrón información errónea, que costó la vida de cinco Jueces y marcó a Severin para siempre con sus características cicatrices.

A lo largo de la campaña, Ogmund se destapará como la némesis de la historia de Severin. Pero antes de que el joven Juez Urbano pueda regresar al Protectorado, vengar a sus camaradas y exponer las maquinaciones de Ogmund, debe ganar aliados y experiencia, viajar por el mundo y reunir pruebas. Todo esto alimentará el tiempo de inactividad de la campaña en curso y proporcionará a Severin un gran incentivo para desarrollar su carácter y determinación: devolver el golpe al hombre que arrojó tanta miseria sobre su vida. Será un caldo de cultivo perfecto para llevar a Severin a Purgare. Aquí podrá conocer a personas ajenas a su pasado, que deberían convertirse en aliados y seguidores para ayudarlo a regresar al colectivo del que fue expulsado y vengarse.

LEGADOS

ABSUELTO

REQUISITOS: Renombre 1

BENEFICIO: +3 Renombre, +1D a interacciones sociales con criminales.

LEGADO: Fuiste incriminado. Todo fue preparado para inculparte en un crimen que no cometiste. Con el tiempo pudiste limpiar tu nombre, al menos oficialmente, pero el daño ya estaba hecho: eres conocido como un criminal. Sin embargo, esto ha tenido un efecto extrañamente positivo; los indeseables, los sinvergüenzas y los maleantes te dan la bienvenida con los brazos abiertos y se ofrecen a ayudarte.

PERJUICIO: Aunque no tienes delitos oficiales, la mayoría de la gente todavía escucha tu nombre y reacciona instintivamente con suspicacia o repulsión. Tienes una penalización permanente de -2D a interacción social con personas que estén familiarizadas con tu pasado, a menos que de alguna manera puedas hacer correr la voz de tu inocencia.

AGITADOR

REQUISITOS: El conquistador, el fanático, el justo, Renombre 3

BENEFICIO: +2E a CAR+Liderazgo cuando lideres a un grupo de tus antiguos seguidores

LEGADO: Tus palabras una vez penetraron en el corazón de la gente, desgarrando su normalidad y agitando el fuego de su ira, pero esos días ya pasaron. Ya sea porque levantaste la voz contra la opresión de la gente corriente o porque liderases una secta religiosa, te viste obligado a esconderte para escapar de la quema. Sin embargo, tus seguidores todavía están listos para escuchar tus palabras y alzarte una vez más.

PERJUICIO: Si te vuelves a exponer ante el público, la organización o colectivo más influyente intentará acabar lo que empezaron antes de que te escondieras. Una vez que tu Renombre alcance el nivel 5, comenzarán a moverse contra ti, enviando asesinos o liderando campañas de desprestigio público. Si tu Renombre asciende a 6 empezarán a desplegar sus tropas contra ti y tus seguidores.

ANIMAL DE COSTUMBRES

REQUISITOS: Personaje de Concentración

BENEFICIO: -2 al factor de experiencia de atributos principales, -1 al factor de experiencia de habilidades principales

LEGADO: Algo no ha hecho clic en tu cabeza. Tu mente trabaja en patrones estrictamente lógicos siguiendo caminos claros hacia una conclusión despiadada que no tiene en cuenta los sentimientos de nadie.

PERJUICIO: Te resulta casi imposible empatizar con alguien. Tus relaciones se extienden solo en la medida en que eres de utilidad o los demás lo son para ti. Te aferras a las cosas, enfocándote en ellas a expensas de cualquier otra cosa, aunque sobresales en todo aquello que enfocas de esta manera. Algunos definen tu comportamiento como autista, otros lo llaman robótico y algunos simplemente te nombran por lo que eres: un idiota sin emociones. El factor de experiencia para tus atributos no principales aumenta en +2 y el de las habilidades en +1.

ASESINO

REQUISITOS: Ninguno

BENEFICIO: +2 a Secretos, +1 punto de habilidad a AGI+Sigilo y AGI+Destreza

LEGADO: Lo hiciste porque te lo pidieron, o al menos esa es la excusa que te repites a ti mismo cuando tu conciencia hace acto de presencia. Por orden de tu colectivo asesinaste a un miembro de alto rango de otro colectivo. Ya fuera porque seguiste órdenes ciegamente o hayas sido tentado por una recompensa, para aquellos que buscan venganza poco importa. Pero el entrenamiento que recibiste te ha hecho más que capaz de evitarlos. O eso esperas.

PERJUICIO: Recibes una penalización a las interacciones sociales con el colectivo de quien sea que mataste igual al rango del objetivo en dados: un Asceta incurrirá en un -2D, mientras que un Sublime te impondrá un -4D. Siempre correrás el riesgo de que alguien investigue el crimen y lo rastree, ya sea por venganza o por chantajearte para que cometas otro asesinato.

CARNE DE CAÑÓN

REQUISITOS: El mártir, el conquistador, el destructor, Renombre 2

BENEFICIO: +1 a todas las habilidades de combate, se puede exceder el límite de puntuación en la creación de personaje.

LEGADO: Ya sea por la forma en que las estrellas se alinearon sobre tu lugar de nacimiento, la herencia de tus antepasados o simplemente porque has sido elegido por tu colectivo o cultura, fuiste criado como un temible guerrero encargado de liderar la carga en la batalla. Desde tu nacimiento te enseñaron que tu vida no tenía valor y serían tus actos en la batalla con los que te ganarías el respeto, te formarían y moldearían.

PERJUICIO: En tu mente están arraigadas las doctrinas que tus maestros te inculcaron: tu vida no tiene valor, tus acciones son lo que importa y la única solución es el conflicto. Tienes una penalización de -2D para todas las tiradas de interacciones sociales pacíficas.

CURTIDO

REQUISITOS: La abominación, el destructor, el corruptor, el visionario

BENEFICIO: +1D a pruebas de Defensa Mental, +1 a PSI, se puede exceder el límite de puntuación en la creación de personaje.

LEGADO: El mundo gira a tu alrededor cuando entras en la fisura, pero sigues adelante, estoico. Tus compañeros están sangrando y gritando bajo las garras de un Bioquinético, pero tú has visto cosas peores. Tu propia realidad amenaza con desgarrarse en las profundidades de la deformación, pero tú ya has perdido todo lo que te importaba. Has visto cosas horribles, pero tu mente se ha endurecido.

PERJUICIO: Todo se derrumbará en un momento dado. Tu mente finalmente alcanzará el punto de ebullición y se colapsará con la carga de haber presenciado demasiado. Cada vez que falles en una tirada de Defensa Mental, también pierdes la dificultad de la tirada en puntos de Ego.

DESCENDIENTE

REQUISITOS: CAR 2, INT 2
BENEFICIO: +1 a los atributos de CUE e INS
LEGADO: Desciendes de un lépero o un zángano. De alguna forma lograste sobrevivir a la purga de los Spitalianos y regresaste a la luz. Han pasado los años y tu infancia primordial es un recuerdo lejano. Sin embargo, tu herencia y la Sepsis que recorrió tu cuerpo cuando eras niño han mejorado tu desarrollo, haciendo que tu cuerpo sea un poco más fuerte y tu mente más ágil que la del resto.
PERJUICIO: Si bien la Sepsis ha aumentado las habilidades de tu cuerpo junto con el aumento de tus instintos primarios, te dejó un proceso de pensamiento extraño e inconexo y una incapacidad para comprender adecuadamente a otros humanos. Tus atributos CAR e INT se reducen en (1) punto.

EMPRESARIO

REQUISITOS: El creador, el conquistador, el visionario, Recursos 3.
BENEFICIO: Los Recursos se pueden aplicar a cualquier colectivo con una penalización de -2.
LEGADO: Tienes una habilidad especial para comprender la forma en la que fluyen entre las personas los dinares y las letras de cambio, y puedes detectar casi instintivamente dónde se concentran las oportunidades para obtener ganancias. Lograste encontrar un filón en el pasado y pudiste explotarlo al máximo, obteniendo las ganancias que requerían tus servicios de cada colectivo. Eso te ha llevado a tener relaciones favorables con otros colectivos, ya sea a través de medios legales o conexiones más secretas.
PERJUICIO: Con una carrera tan próspera, siempre habrá quienes envidien tu éxito, especialmente cuando se trata de colectivos que son rivales del tuyo. Siempre que uses tus recursos para adquirir algo de un colectivo, todas las interacciones sociales con otros colectivos relacionados con la adquisición de bienes tendrán -1D durante una semana. El jugador debe acordar con el director de juego cuál era el tratamiento comercial que le daban anteriormente.

EXPERIMENTADO

REQUISITOS: Edad superior a 40 años.
BENEFICIO: +6 puntos de habilidades, +1 a cualquier origen, 2 niveles de potenciales.
LEGADO: Has llevado una existencia larga pero insípida. Has trabajado duro para sobrevivir pero nunca has vivido realmente. Eso cambia hoy. Te ha sorprendido la repentina comprensión de que tu tiempo en la tierra no ha significado nada realmente, pero ha llegado el momento de dejar huella en el mundo.
PERJUICIO: El tiempo no perdona. Los años se te echan encima y tu cuerpo ya no es el que solía ser. Tus movimientos han comenzado a volverse lentos y torpes y tu mente se enreda profundamente en problemas que hace no mucho resolvías con facilidad. Pierdes (1) punto en dos atributos a tu elección y nunca podrás recuperarlos. Esos atributos nunca podrán subir por encima del nivel (5).

ESBIRRO

REQUISITOS: Renombre 1, Secretos 1
BENEFICIO: +6 puntos de habilidades
LEGADO: Siempre que los superiores de tu colectivo necesiten algo sombrío o ilícito, tú eres su hombre. Confían en tu lealtad inquebrantable e incuestionable y te has ganado su confianza a lo largo de tu vida. Lo sepas o no, los jefazos te consideran alguien prescindible para que te encargues del trabajo sucio y no ponerlos en peligro a largo plazo.
PERJUICIO: Tu utilidad para tu colectivo se extiende solo hasta donde llega tu lealtad absoluta. Si alguna vez actúas contra tu colectivo o si tu lealtad es cuestionada, tus partidarios te rechazarán y no se detendrán ante nada para que mantengas tu boca cerrada. Tus puntuaciones de Aliados, Autoridad y Recursos se reducen en (2), y si continúas desafiándolos podrías encontrarte con una intervención más violenta en tu camino.

FAMOSO

REQUISITOS: Renombre 3.
BENEFICIO: +2D a todas las interacciones sociales.
LEGADO: Se habla de tu nombre con asombro en todo el páramo, ya sea por tus obras, tus creaciones o tus talentos. Dondequiera que vayas en tu región, las personas que no reconocen tu rostro al menos han escuchado tu nombre. Únicamente tu fama te facilita trabajar con otros: las personas están tan cegadas por tu presencia que, al principio, ignorarán todo lo que hagas que no cumpla con sus estándares idealizados a cambio de algo de tu atención.
PERJUICIO: Con el tiempo, el glamour de tu presencia se desvanece para revelar la verdad. La realidad nunca estará a la altura de las historias que se han contado sobre ti y las personas que alguna vez te idolatraron quedarán amargadas por tu incapacidad para cumplir sus expectativas. Tu bonificador a interacción social con los demás comienza a deteriorarse a una tasa de penalización de -1D por semana una vez que te conocen hasta alcanzar un total de -1D.

HERENCIA

REQUISITOS: El tradicionalista, la abominación, el elegido.
BENEFICIO: +1 al nivel de un potencial (único, relacionado con un clan).
LEGADO: Provienes de un clan caído, como los Taunar o los Benesato. Estás entre sus últimos miembros supervivientes. Ya fuera porque tuviste suerte y estabas en otro lugar cuando tu clan fue aniquilado o porque te las arreglaste para esquivar el conflicto, has resurgido para cobrar venganza. Eres el último lazo restante que une tu línea de sangre a la realidad y no te detendrás ante nada para mantener su memoria.
PERJUICIO: Obtienes un potencial específico para tu clan caído. Los jugadores deberían trabajar con el director de juego para crear una historia para el clan moribundo del que provienen, además del desarrollo de un potencial apropiado para sus rasgos. Al provenir de un clan destruido, no tienes a nadie a quien pedir ayuda en circunstancias extremas. Estas solo. Ninguno de tus orígenes puede elevarse por encima de (4), a menos que puedas ganarte el favor de otro clan o colectivo.

HIJO PREDILECTO

REQUISITOS: Aliados 2, Autoridad 1
BENEFICIO: Recursos +2, Aliados +1
LEGADO: Uno de los miembros de tu familia está en la cúspide de tu colectivo o clan, y sutilmente canaliza favores en tu camino para asegurarse de que tu vida sea más fácil. Se te asigna el mejor equipo, los lugares más cómodos y los trabajos más seguros: es bueno tener a alguien que te cuide.
PERJUICIO: El resto de tu colectivo o clan llegará lentamente a resentirse contigo por tu vida fácil y tratará implacablemente de derribarte. Si tu puntuación en Aliados se reduce por debajo de (2), tus Recursos en el colectivo se reducen a (0). Tendrás que ganarte por méritos propios el volver a la cima.

HIPNOTIZADO

REQUISITOS: Secretos 3.
BENEFICIO: +8 puntos de habilidades
LEGADO: Hace años, caíste bajo la influencia de la memética de un Durmiente que alteró tu mente. Seguiste sus órdenes divinas mientras obrabas según los caprichos de su plan. Te las arreglaste para librarte de esa pesadilla, pero ahora has visto la otra cara de la moneda. Los planes del Proyecto Tannhäuser están esparcidos por los recovecos de tu mente y cada aspecto de tu existencia está contaminada por los eventos que se desarrollan en la oscuridad.
PERJUICIO: El Durmiente que una vez tuvo dominio sobre ti está ahí fuera, buscándote, llamándote para que regreses bajo su hechizo. Si te encuentra, te arrastrará al infierno y a todos los que amas junto contigo. Tu mente se ha ablandado a la influencia memética y tienes una penalización de -1D a todas las pruebas de Defensa Mental para resistir la memética.

IDÓLATRA

REQUISITOS: El gobernante, el conquistador, el elegido, el visionario, Renombre 3.
BENEFICIO: +2D a todas las habilidades de CAR mientras tu Renombre esté por encima de (2).
LEGADO: Fue tu trabajo más grande, tu manifiesto, una llamada a la acción que resonó en la sociedad y la sacudió hasta los cimientos. La gente conoce tu nombre, conoce tus palabras, ideales e invenciones. Muchos de ellos están dispuestos a escuchar tus consejos. La gente, al hacerse eco de tu mejor trabajo, puede sentirse inspirada, dándoles un empujón o influyendo en sus mentes al chasquear los dedos.
PERJUICIO: Lo has intentado, pero no importa cuánto de tu corazón y alma hayas invertido en tus discursos y sermones, nada ha logrado alcanzar el mismo impacto mundial que tu trabajo original. La preocupación de que nunca alcanzarás las mismas cotas de éxito persiguen tus sueños: siempre que intentes crear algo nuevo, debes gastar (1) punto de Ego para superar tu inseguridad y evitar una penalización de -2D.

IMPOSTOR

REQUISITOS: Secretos 2, aliados 2, PSI + Engaño 7
BENEFICIO: Puedes aplicar todos tus orígenes a otro colectivo.
LEGADO: Ha pasado tanto tiempo desde que asumiste esta identidad que casi no parece la mentira que es. Sin embargo, siempre estará ahí en el fondo de tu mente: no eres realmente tú. Ya sea porque tuviste que adoptar una nueva identidad para escapar de una identificación o una cacería, o para infiltrarte en una organización en un complot elaborado, tu nueva vida es una parte de ti tanto como la anterior, y se está volviendo difícil averiguar dónde termina el tú real y comienza el falso.
PERJUICIO: Siempre que entras en acción para defender tu nueva identidad, es una lucha el asegurarte de mantener tu verdadera vida al margen. Es muy fácil que los nombres se mezclen, que los lugares para intercambiar información y que las líneas de tiempo se confundan. Cada vez que hagas una tirada para engañar a alguien sobre tu historia debes gastar (1) punto de Ego para asegurarte de que sea coherente. Si no lo haces, a quien le estés mintiendo tendrá una bonificación + 2D para ver a través de tu engaño.

MARCADO

REQUISITOS: El aventurero, el explorador, el hereje, la abominación, Secretos 2.
BENEFICIO: +1 punto a cualquier habilidad de INS, +5 al máximo de infestación de esporas temporal.
LEGADO: No pudiste evitarlo. Tenías que seguir probando la droga, inhalando las esporas blancas y cayendo en las garras del chakra terrestre. Eras un quemado, enganchado hasta la médula y te pasabas de la raya. Solo un titánico esfuerzo te permitió huir de sus garras. La Sepsis arañó tu cuerpo y desgarró tu mente, las esporas cosquilleaban en tus pulmones, pero pudiste resistir. La mancha de la Sepsis ha sido purgada en su mayoría y tu tolerancia a sus efectos ha aumentado.
PERJUICIO: A pesar de que lograste vencer tu adicción y tu cuerpo se ha limpiado casi por completo, la infestación aún permanece en lo más profundo de tu ser. Pequeños copos de Sepsis se acumulan en tus pulmones y tu piel está levemente marcada con su estigma. Tus antiguos camellos aún te consideran un quemado e intentan venderte cada vez que tienen nuevos suministros. Tienes una penalización de -3D a una posible recaída.

MARGINADO

REQUISITOS: Aliados, Autoridad y Red no mayores a 1.
BENEFICIO: +6 puntos de habilidades
LEGADO: Has sido exiliado de tu colectivo, clan o tribu debido a un evento que ocurrió en tu pasado, ya sea de forma justificada o no. Esto te ha obligado a aprender a valerte por tu cuenta, haciéndote más capaz de lo que podrías haber sido cuando aún estabas encadenado a la vieja doctrina que influyó en tu juventud.
PERJUICIO: Has sido expulsado y ya no eres aceptado en tu propia tierra natal. Mientras estás en una ciudad o área donde tu colectivo es dominante tienes una penalización de -2D a toda interacción social.

MENTOR

REQUISITOS: Aliados 2
BENEFICIO: +4 puntos de habilidades.
LEGADO: Un miembro de alto rango de tu colectivo se ha interesado especialmente en tus evoluciones. Te escuda y te protege de lo peor de la burocracia de nivel superior, asegurándose de que estés en buena posición para alcanzar cualquier objetivo que puedas tener y asegurándose de que recibas el mejor entrenamiento en tus capacidades. El respaldo de tu patrocinador puede venir del afecto familiar, de puro enamoramiento o simplemente la inquebrantable confianza de que estas destinado a cosas más importantes.
PERJUICIO: Tu mentor puede ser dominante, exigirte que muestres los resultados de la fe que ha depositado en ti y enviarte a realizar tareas para él. Si decepcionas a tu mentor, la relación se romperá. Empezará a desconfiar de ti y finalmente te abandonará por completo. En situaciones particularmente graves, incluso puede tratar de volver a otros miembros del colectivo en tu contra como forma de venganza.

MIRÓN

REQUISITOS: Red 2
BENEFICIO: +3 puntos de habilidades
LEGADO: Se te conoce como el intermediario, la persona con la que hay que hablar si las cosas se ponen difíciles. Proporcionas lo esencial a las personas que confían en ti, lo que te convierte en un confidente al que tener en cuenta y un activo valioso. La gente comparte sus secretos contigo, a veces sin siquiera darse cuenta, y tú recolectas felizmente tanto su conocimiento como sus letras de cambio a cambio de algo de tu ayuda.
PERJUICIO: Eventualmente, acumularás una masa crítica de conocimientos. Si tu trasfondo Secretos llegan a alcanzar (4) puntos, las personas que alguna vez confiaron en ti se volverán rápidamente en tu contra, ya que te consideran el eslabón más débil cuando se trata de su seguridad.

MOROSO

REQUISITOS: Renombre 2
BENEFICIO: +5 puntos de habilidades, Recursos +1
LEGADO: Hiciste algunos enemigos realmente peligrosos en el pasado. La gente te confió sus letras de cambio y equipo y desgastaste su confianza al malgastar su dinero e intercambiar sus pertenencias. Esto te ha hecho famoso entre los vendedores del mercado negro, algunos te consideran un héroe por estafar a tanta gente mientras que otros te ven como una plaga.
PERJUICIO: Muchos de aquellos con los que te cruzaste en el pasado aún recuerdan lo que hiciste y la mayoría de ellos aún te guardan rencor. Tienes una penalización permanente de -2D a todas las tiradas sociales cuando interactúas con comerciantes que conocen tu reputación, y -4D con aquellos a los que has estafado en el pasado. Donde quiera que vayas, existe el riesgo de que un comerciante particularmente descontento contrate a alguien para que te de una lección que nunca olvides.

OPTIMIZADO

REQUISITOS: El explorador, el restaurador, el elegido, el discípulo

BENEFICIO: +6 puntos de habilidades

LEGADO: Te impulsa el deseo constante e incesante de mejorar. Siempre puedes ser más fuerte, más rápido, más inteligente o más encantador y nunca dejarás de intentar aprender. Tú eres el protagonista de tu propia historia, y como tal, necesitas ser mejor cada día centrándote en tus entrenamientos, ya sean mentales o físicos.

PERJUICIO: Te has centrado tanto en tu propia mejoría que has perdido de vista a todo menos a ti mismo, descuidando por completo tus conexiones con los demás. En la generación del personaje solo puedes gastar 1 punto en trasfondos y tienes una penalización de -1D a las pruebas de INS+Empatía.

OSCURO SECRETO

REQUISITOS: Secretos 3, Aliados 1

BENEFICIO: +3 a Secretos

LEGADO: Sabes algo que nunca debería decirse en voz alta. Has visto accidentalmente algo que no estaba destinado para que tú lo vieras y que no puede pasar desapercibido. Tu conocimiento tiene el poder de derribar a los miembros de más alto rango de tu colectivo o de una facción opuesta, pero sabes que si te atreves a sacar este conocimiento a la luz el mundo se volverá en tu contra. No habrá un lugar bajo el sol donde puedas esconderte de la ira de aquellos a los que has expuesto.

PERJUICIO: Si alguna vez revelas tu secreto públicamente, el colectivo conectado con el secreto enviará inmediatamente a un agente de alto rango para ejecutarte. Este agente no se detendrá ante nada para hacerte morder el polvo. Y si incluso pudieras llegar a detenerlo, el colectivo enviará a otro en su lugar. Nunca estarás libre de estos asesinos a menos que puedas acabar con aquellos que están en la cúspide conspirando contra ti.

PADRINO

REQUISITOS: Aliados 1, Red 1

BENEFICIO: +2 a Recursos y Aliados mientras estés en tu lugar de origen (cultura)

LEGADO: Eres amado por tu familia, ya sea padre, madre, hermano o tío. Te amparan en momentos de necesidad y comparten contigo todo lo que tienen. Tu éxito les consuela y harán todo lo que esté a su alcance para ayudarte.

PERJUICIO: La sangre es más espesa que el agua. Cuando la familia lo demande, debes actuar en su nombre. Si alguna vez desprecias la generosidad y el amor de tu familia, no hay nada que te permita tener de nuevo su confianza: todos tus trasfondos descienden en (2) puntos. Tener una familia también te hace vulnerable. Si tus enemigos pueden rastrear tu identidad, tus seres queridos serán los primeros en ser atacados cuando busquen venganza. Los jugadores deben trabajar con el director de juego para establecer algunos detalles de su familia; quiénes son, dónde viven, qué influencia tiene su nombre, etc.

PRIMORDIAL

REQUISITOS: INS+Primordial

BENEFICIO: -2 al factor de experiencia de atributos principales, -1 al factor de experiencia de habilidades principales

LEGADO: Tu mente está completamente subordinada a tu corazón: lo único que tienes en cuenta al tomar tus decisiones es cómo te hacen sentir a ti y a los que te rodean. Formas relaciones sólidas que resistirán cualquier tormenta.

PERJUICIO: Tu mente es incapaz de comprender las consecuencias lógicas de tus acciones. Todo se decide en el momento y poco te importa lo que podría suceder en el futuro. Esto te guía a intentar sacar provecho rápidamente, e ir inconscientemente a por lo que sea que te haga sentir bien en ese momento. El factor de gasto de experiencia para tus atributos no preferenciales aumenta en +2 y el de las habilidades en +1.

PROGRAMADO

REQUISITOS: Secretos 2

BENEFICIO: +1 nivel de potencial

LEGADO: Caíste bajo la influencia de un líder carismático o una ideología convincente, creyendo en ello con todo tu corazón mientras te manipulaban para cumplir con sus ideales. Tu cerebro había sido lavado hasta que pudiste salir del estupor. Sin embargo, ahora que has regresado al mundo real, las cosas no son lo mismo. Tu mente trabaja de maneras ligeramente diferentes y las cosas que antes creías intolerables ahora parecen razonables.

PERJUICIO: Si bien es posible que hayas escapado del pozo de ideología que alguna vez habitaste, los conceptos que te inculcaron aún acechan bajo la superficie. Si te encuentras en una situación en la que puedas llevar a cabo o promover una de las ideas fundamentales de tu condicionamiento, incluso a costa de deteriorar una relación, una alianza o tu propia seguridad, deberás tener éxito en una prueba de Defensa Mental de dificultad (2) para evitar hacerlo.

El jugador debe trabajar con el director de juego para definir la ideología que influenció a su personaje y cómo le afectará en el juego.

PROSCRITO

REQUISITOS: Autoridad 2, Renombre 2

BENEFICIO: +1 punto de habilidad a AGI+Sigilo y PSI+Astucia; +1D a interacciones sociales con criminales.

LEGADO: Tus manos están manchadas. Ya sea por robo o asesinato, has infringido la ley y has sido señalado como enemigo de la justicia por aquellos de tu cultura de origen. Has aprendido a vivir una vida de bajo perfil, evitando a los agentes de la ley y manteniendo la cabeza gacha. Sin embargo, no estás solo en todo esto: los compañeros forajidos se agrupan entre sí para ganar más influencia y puedes sacarle provecho.

PERJUICIO: Tu nombre es conocido por el clan o colectivo dominante de la región de dónde vienes y han puesto precio a tu cabeza. Cualquiera que te mate y lleve una prueba de ello a tu ciudad natal recibirá una recompensa equivalente a 250 LC multiplicado por la suma de tus dos trasfondos más altos. Han muerto hombres por mucho menos y no dudarán en hacerte lo mismo.

RAPTADO

REQUISITOS: Ninguno

BENEFICIO: +1 punto a las habilidades de PSI+Fe/Voluntad e INS+Supervivencia, pudiendo exceder el límite de puntuación en la creación de personaje.

LEGADO: Fuiste reclutado a la fuerza en tu colectivo cuando eras niño, ya fuera que te vendieron a una Cigüeña Apocalíptica, que te entregaron a un Cronista después de pasar sus pruebas de lógica o que un Chatarrero impaciente te secuestró para ayudarle a buscar en las ruinas. Separado de tu familia, te has visto obligado a aprender a valerte por tu cuenta, utilizando y abusando de cualquier ayuda que te puedan ofrecer.

PERJUICIO: Estás obsesionado con descubrir la verdadera naturaleza de tu pasado. Tu vida ha perdido su pilar fundamental y lo único que recuerdas son algunos destellos de lugares y rostros. Si se te presenta la oportunidad de aprender más sobre tu pasado, dónde naciste o quiénes son tus padres, debes gastar (2) puntos de Ego para evitar hacerlo o sufrir una penalización -2D en todas las tiradas del resto del día que no estén relacionadas con el descubrimiento de tu pasado.

RENEGADO

REQUISITOS: Red 3

BENEFICIO: Puede aplicar su trasfondo a 2 colectivos diferentes.

LEGADO: Actúas como mercenario para varios colectivos diferentes, que confían en tus servicios. Eres conocido por ser competente, al menos, en tu área de especialización, y también se sabe que no estas particularmente interesado en discernir de dónde proviene tu paga. La gente confía en ti para trabajos que requieren tu conjunto particular de habilidades, incluso si no comparten tu ideología o no están aliados con tu colectivo. Al menos en su mayor parte, intentas evitar matar a los agentes de los colectivos para los que trabajas.

PERJUICIO: Si alguna vez actúas contra uno de los dos colectivos a los que se aplican tus orígenes, te retirarán su apoyo: ya no podrás aplicar tus trasfondos a ninguno de ellos y todas las interacciones sociales con ellos se realizarán con -2D. Si la infracción es particularmente severa, pueden enviar un agente para castigarte.

REPUGNANTE

REQUISITOS: Ninguno
BENEFICIO: +2E a PSI+Dominación para intimidar a otros.
LEGADO: Tus facciones han sido deformadas en algún momento del pasado, ya sea por haber sufrido una explosión de Gásol o por una brutal y desafortunada pelea de bar. Tu rostro infunde miedo a aquellos que lo ven y lo usas en tu beneficio. Tan solo mirar tu rostro destrozado es suficiente para asustar a la mayoría, y eso incluso antes de que abras la boca.
PERJUICIO: Con una cara tan deforme como la tuya no esperes tener una interacción agradable excepto por parte de las personas más amables y consideradas. Se te aplica una penalización de -1E a todas las habilidades de CAR que no sean CAR+Arte.

RUFIÁN

REQUISITOS: Renombre 2, Red 1
BENEFICIO: +2D a las interacciones sociales con criminales.
LEGADO: Otros te llaman escoria, pero sabes que confían en ti cuando se trata de asuntos turbios. Te has criado entre la ponzoña, mezclándote con los bajos fondos de la sociedad y aprendiendo sus costumbres. Sabes cómo hablar con otros degenerados cuando te piden que encuentres los mejores traficantes de la ciudad, desde armas hasta Quemazón, y sabes cómo encajar en jerarquías criminales con facilidad. A las ratas les encanta el olor de otras ratas.
PERJUICIO: Incluso si intentaras volver a gozar de la buena disposición de la sociedad, ellos no querrían que regresaras. Siempre te miran con sospechas debido a las personas con las que te relacionas, y cualquier apariencia de milicia o policía que encuentres en tus viajes te vigilará de cerca. Tienes una penalización de -2D a todas las interacciones sociales con los agentes de la ley.

SINTONIZADO CON LA TECNOLOGÍA

REQUISITOS: Renombre 2, INT+Artefactos 6
BENEFICIO: +2 Renombre, +2D a todos los intentos de reunir un grupo para buscar chatarra.
LEGADO: Llegaste a lo grande: cavando en una ruina pudiste encontrar un artefacto increíble que te catapultó a la fama dentro de tu colectivo o cultura, mientras otros afirmaban que solo fue un golpe de suerte. La gente te saluda por la calle pidiéndote que revises sus hallazgos o examines algo en lo que están trabajando, y si alguna vez sugieres que estás buscando gente para salir a buscar más chatarra, serás acosado con las solicitudes de aquellos que están muriéndose de ganas por unirse a ti con la expectativa de un golpe de fortuna en una ruina inexplorada.
PERJUICIO: Tu reputación se basa en una mentira precaria: no eres nada especial, simplemente tuviste suerte. Sin embargo, eso no satisfará a quienes fundamentaron su opinión sobre un hallazgo, o las ubicaciones que han explorado, en tu palabra. Cada vez que calculas incorrectamente el valor de un objeto o envías a alguien a una ubicación que ya ha sido esquilmada, pierdes (1) punto de Renombre y tu bonificación para reunir grupos de Chatarreros se reduce en -1D hasta un límite de -2D.

TRAIDOR

REQUISITOS: El hereje, el corruptor, la abominación, Red 1, Secretos 3
BENEFICIO: +6 puntos de habilidades, la bonificación a los puntos de habilidad de tu colectivo anterior todavía está disponible en la creación del personaje.
LEGADO: Cambiaste de bando. Antes de entrar al colectivo al que perteneces hoy eras miembro de uno diferente. Tal vez eras un Pálido que fue reclutado por los Cronistas, un Juez que encontró su fe en la neognosis o un Spitaliano que cayó en desgracia y se unió a los Apocalípticos. Este insólito contexto requiere que tengas algo que tu nuevo colectivo considere lo suficientemente valioso como para no cuestionar tu lealtad.
PERJUICIO: Se aconseja a los jugadores que trabajen con el director de juego para desarrollar una historia apropiada y plausible para su personaje. Si bien es posible que un desertor Hellvético recoja la espada y el escudo para luchar junto a sus hermanos y hermanas de armas Anabaptistas, un Jehammedano que se une a una comunidad de Pálidos es un concepto bastante extravagante. Tu nuevo colectivo te vigila mientras que tu antiguo colectivo te odia, considerándote el epítome de un traidor. Todas las interacciones sociales con tu antiguo colectivo tendrán -5D una vez que se descubra tu tapadera.

SIN PERDÓN

REQUISITOS: Ninguno
BENEFICIO: +6 puntos de Ego máximo, +1 punto de habilidad en Fe/Voluntad y Concentración/Primordial
LEGADO: Tus seres queridos fueron asesinados. Ya fuera tu hijo, cónyuge, padres, hermanos o amigos, es indiferente. Lo que importa: murieron a manos de un criminal desconocido. No sabes su nombre, pero estás buscando su rastro. No descansarás hasta encontrarlo y llevarlo ante la justicia.
PERJUICIO: Tu verdadero propósito siempre será encontrar a quien te hizo daño, y es casi imposible que te desvíes de tu tarea. Los trabajos secundarios que asumes son solo para financiar tu verdadera búsqueda o para asegurar la lealtad de aquellos que te ayudarán a vengarte. En cualquier semana en la que no trabajes activamente en la búsqueda de tu objetivo, no puedes reponer puntos de Ego interpretando tu concepto.

SOLITARIO

REQUISITOS: Ninguno
BENEFICIO: +1 a todas las habilidades de INS, puedes sobrepasar el límite normal.
LEGADO: Trabajas mejor por tu cuenta. El resto son innecesarios. Enredan la situación con variables adicionales y sus propios errores, errores que nunca hubieras cometido. Desde hace años sabes que solo puedes confiar en ti mismo para hacer algo y en cualquier caso lo haces mejor por tu cuenta.
PERJUICIO: Eres prácticamente incapaz de trabajar en equipo. Puede que tengas amigos y gente con las que viajas, pero cuando se te exige un trabajo concreto, simplemente no puedes soportar trabajar con otros. Siempre que tengas que actuar en estrecha cooperación con otro personaje debes gastar (2) puntos de Ego para superar tus reparos. De lo contrario recibirás una penalización de -1D a todas las acciones.

SUJETO DE EXPERIMENTOS

REQUISITOS: La abominación, Secretos 3
BENEFICIO: +1 punto de atributo
LEGADO: Te arrancaron de las garras de tu familia cuando eras niño y te llevaron a una oscura instalación subterránea. Nunca viste a tus captores, te mantuvieron cegado en todo momento para que no pudieras identificarlos, pero recuerdas lo que te hicieron. Los experimentos que realizaron contigo te cambiaron. Y no precisamente para mejor. Aún así, no fue totalmente infructuoso, y una parte de ti ha sido mejorada a un nivel fundamental.
PERJUICIO: Tu cuerpo está infectado y ya has sufrido (3) puntos permanentes de infestación de esporas. El que te capturó siempre te vigilará para asegurarse que su cruel experimento no tiene efectos secundarios imprevistos. Si alguna vez muestras indicios de sucumbir a la Sepsis o si consideran que el experimento concluyó, vendrán a eliminarte sin previo aviso.

SUPERSTICIOSO

REQUISITOS: El restaurador, el tradicionalista, el fanático, el discípulo.
BENEFICIO: +2 puntos de habilidad en cualquier habilidad de INS, se puede exceder el límite de puntuación en la creación de personaje.
LEGADO: Hace mucho tiempo, viste un milagro. Ya sea que se tratara de alguien que fue sacado del borde de la muerte con el poder de nada más que la oración, objetos flotando sobre ti en el cielo o luces espeluznantes brillando en la noche, has visto algo que, en tu mente, no puede ser explicado por la ciencia. Debido a esto, te has dedicado a seguir las antiguas tradiciones.
PERJUICIO: Tu mente se ha cerrado a cualquier cosa que no sean las tradiciones rituales que te han inculcado. Tus habilidades de Ciencia e Ingeniería no pueden ser superiores a (0), y tratas todo lo científico con suspicacia.

TALENTOSO

REQUISITOS: El creador, el buscador, el visionario.
BENEFICIO: +6 puntos en habilidades de CAR o INT, se puede exceder el límite de puntuación en la creación de personaje.
LEGADO: Desde muy joven fuiste reconocido como un genio artístico, científico o tecnológico. Tus obras asombraron a multitudes que acudían de muy lejos solo para verte trabajar, reconociéndote como un maestro y contratando tus servicios.
PERJUICIO: Si bien la adoración acumulada sobre ti fue justificada por tus habilidades, te ha convertido en un ególatra petulante que busca el elogio fácil constantemente. Como consecuencia, eres incapaz de ver con nitidez la realidad del mundo que te rodea, ya que estás acostumbrado a recibir elogios. Es fácil que la gente te convenza de que te unas a su causa y los horrores del mundo real te harán temblar con un miedo infantil. Recibes una penalización -2D a todas las tiradas de defensa mental.

TERRATENIENTE

REQUISITOS: Autoridad 1, Recursos 3.
BENEFICIO: Ingresos de 1000 LC mensuales, +1 a Renombre.
LEGADO: Eres dueño de una propiedad, un pedazo de tierra, algo que adquiriste junto a tus deberes dentro del colectivo al que perteneces. La propiedad genera ganancias mensuales y te otorga la condición de Terrateniente. Al mismo tiempo, requiere tu atención y te aleja de asuntos más importantes.
PERJUICIO: Todo lo que tienes termina adueñándose de ti. Tienes que pagar a los trabajadores por el mantenimiento y tienes que cuidar tu tierra o su valor caerá en picado, será asaltada por bandidos o quedará desierta hasta que algún vagabundo la reclame para sí mismo. Si tus recursos alguna vez caen por debajo de (2), pierdes tu propiedad y estado: pierdes (3) puntos en Autoridad y Renombre, y ya no recibirás más ingresos, ya que la gente considerará tu tierra maldita.

TROTAMUNDOS

REQUISITOS: El aventurero, el viajero, Red 2, Recursos 1
BENEFICIO: +1 a Red, +1D a las tiradas de INS+Orientación
LEGADO: ¡Has estado en todas partes! Pasaste años forjando un camino a través del mundo conocido, desde Europa hasta África. No importa dónde te encuentres, tienes al menos una idea de tu posición y de lo que hay cerca. Y si no, probablemente conozcas a alguien en el área que lo haga y pueda serte útil.
PERJUICIO: Viajar a través de una gran variedad de culturas y regiones no te ha permitido establecer raíces. Nunca te has establecido en ningún lugar durante el tiempo suficiente como para desarrollar relaciones auténticas y duraderas. Tus puntos en Aliados y Autoridad no pueden exceder de (3), ya que tu colectivo te considera escamoso y demasiado irresponsable para que te asignen tareas más grandes.

VENGADOR

REQUISITOS: El conquistador, el elegido, el protector, el justo.
BENEFICIO: +2 puntos de habilidad a Fe/Voluntad, +1 nivel de potencial.
LEGADO: Observaste el mundo y viste que era vil. Viste cómo los delincuentes escapaban impunes, dejando a su paso a personas destrozadas y afligidas. Fuiste testigo de cómo las fuerzas de la ley no tomaron medidas usando evasivas, excusándose para ofrecer su ayuda mientras miraban. Tu corazón y tu mente se han oscurecido y has aprendido la primera ley que rige este mundo: si quieres que algo se haga bien debes hacerlo tú mismo.
PERJUICIO: Eres conocido en el mundo. Los delincuentes y los indeseables te ven como una amenaza a su poder y tratarán de perseguirte para eliminarte mientras que los encargados de hacer cumplir la ley te verán como una amenaza a su autoridad e intentarán hacer lo mismo. Tienes una penalización de -2D a todas las interacciones sociales con las fuerzas de la ley y entidades criminales.

VIDENTE

REQUISITOS: El restaurador, el mediador, el elegido, el justo, Autoridad 3

BENEFICIO: +2 puntos de habilidad a INS+Empatía e INS+Percepción, se puede exceder el límite de puntuación en la creación de personaje

LEGADO: Estaba claro para ti, ya fuera por la forma de las nubes en el cielo, el orden de las cartas del Tarot, las líneas en tu palma de la mano o cualquier otra predicción. Sabías que sucedería, aunque aquellos incrédulos que te rodeaban se burlasen. Demostraste que estaban equivocados: hiciste una predicción y se hizo realidad hasta el último detalle. Desde entonces has centrado toda tu atención en el futuro, convirtiéndote en un maestro en el cálculo de las probabilidades de tus acciones y las de los demás.

PERJUICIO: Has perdido la perspectiva del mundo que te rodea y tus ojos se centran solo en el camino que tienes por delante. Tienes una relación endeble con el presente y tu cacao mental te acaba afectando. Cada vez que debas lidiar con personas o situaciones que suceden en el presente aplica una penalización de -1D a todas las tiradas que te examinen ante el mundo que te rodea.

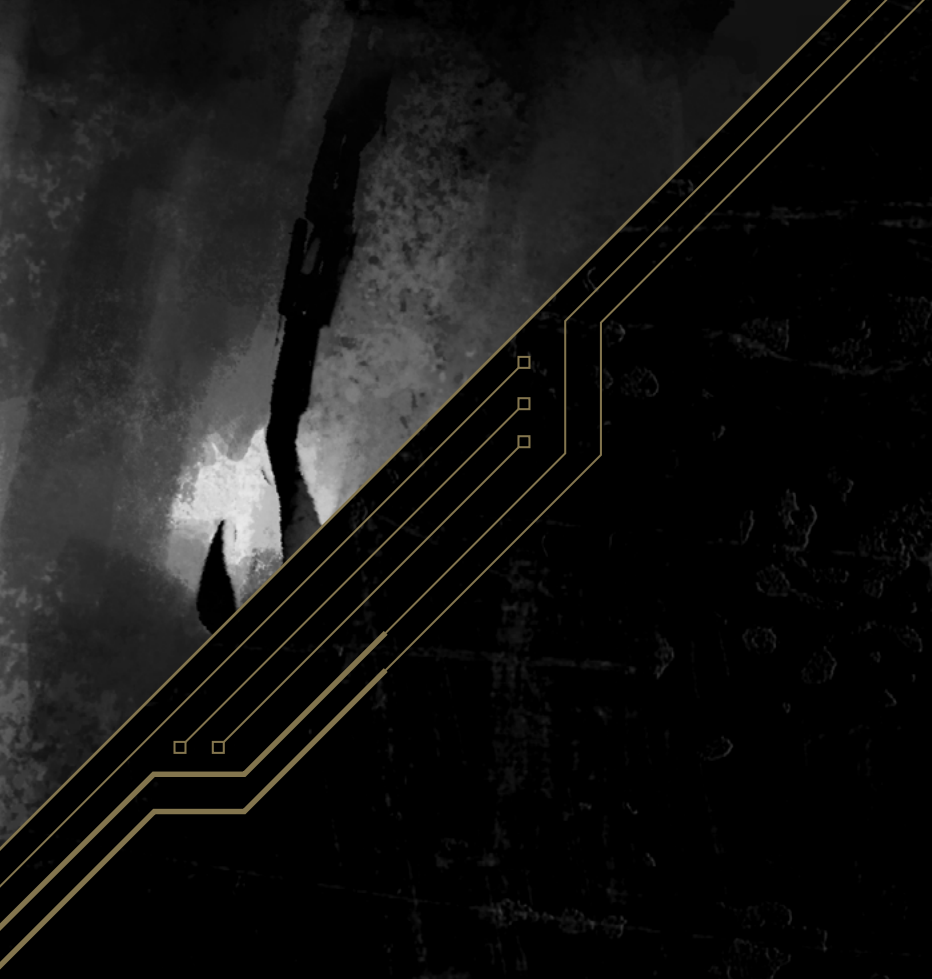
VIEJO LUCHADOR

REQUISITOS: Autoridad 2, Renombre 2

BENEFICIO: Renombre +2, Aliados +2, +2 puntos a una habilidad de combate, pudiendo exceder el límite de puntuación en la creación de personaje.

LEGADO: Empujado al combate demasiado joven, pudiste hacerte un nombre desde el principio al sobrevivir y luchar satisfactoriamente en muchas batallas. Ya sea por estar al frente de la carga de los Espada de Jehammed o por asestar el golpe mortal a un furioso Bioquinético, has hecho que la gente te tenga en cuenta.

PERJUICIO: Con tal historia tienes mucho que demostrar. Cada vez que ingreses a una cantina serás el primero en ser molestado, ya que cada matón descerebrado querrá probar su propia fuerza noqueándote en una pelea. Si alguna vez pierdes una batalla o no logras completar un objetivo que se te ha dado, todos tus trasfondos se reducen en (2).



CAPÍTULO 2

CICATRICES

IDENTIDAD COMPARTIDA

Las personas que comparten tiempo juntos, luchan juntos y se protegen en los malos momentos, se harán más afines con el tiempo. Comenzarán a compartir creencias comunes y su perspectiva de la vida cambiará según su experiencia colectiva. Los que caminan solos mueren solos, pero aquellos que buscan la proximidad de los demás ponen en común sus fuerzas en cuerpo y alma. A medida que pasan los años, las relaciones se endurecen o se desmoronan, pero mientras un grupo persiga un propósito que sea mayor que los objetivos particulares de cada individuo, su vínculo prevalecerá. Este es el poder de la identidad grupal.

LEGADO COLECTIVO

Los jugadores, trabajando con el director, pueden combinar los legados individuales de sus personajes y transformarlos en una historia general que fusione a todos los miembros del grupo dándoles un propósito en común. Al vincular los personajes a una historia de fondo unificada, ya sea por eventos compartidos, amigos o enemigos mutuos, o relaciones más cercanas como los lazos familiares, el grupo tendrá una razón para mantenerse unido a las duras y a las maduras, y tanto los jugadores como los personajes estarán muy comprometidos en la historia que se cuenta desde la primera sesión.

Los legados comunican el trasfondo del personaje

Los legados combinados configuran el trasfondo del grupo.

JUNTOS

En su viaje a través de Purgare, el Juez Urbano Severin se unirá a otros personajes que están enredados con su propia historia de fondo. Para esta campaña, Erwan ha decidido interpretar a Dido, un Lechuza Apocalíptico en busca de venganza. Durante la creación del personaje, Erwan eligió el legado «sin perdón» para su personaje. Junto con el director de juego establecen los orígenes de Dido: su bandada fue brutalmente masacrada durante una redada de Jueces que se descontroló. Dido recuerda aquel horror hasta el día de hoy, pero lo que no sabe es que la persona que orquestó la redada no es otra que el Verdugo Ogmund, el futuro némesis de Severin. Si bien Dido está cargado de razones para desconfiar de Severin, quien todavía porta su insignia del colectivo, Erwan sabe que es su única oportunidad para que el joven Apocalíptico descubra más sobre el funcionamiento interno de los Jueces, qué los motiva y cuáles son sus puntos débiles. Si puede ganarse la confianza de Severin durante la campaña en curso, podría encontrar un rastro que lo lleve al que destrozó su bandada.

A medida que avanza la historia, el director de juego podría dar pistas para que los legados del personaje de Erwan y Severin encajen. Ambos personajes estrecharán lazos a través de su historia de fondo compartida y estarán igualmente motivados para vengarse de Ogmund.

Unas pocas sesiones de juego después, Chris se une con un nuevo personaje. Él interpretará a Ramiel, un inquieto Espada de Jehammed, que vio algo que nunca debería haber visto. Durante la creación del personaje, Chris escogió el legado «secreto oscuro» para Ramiel. Mientras viajaba por el Protectorado, el tormentoso Jehammedano presenció un asesinato criminal cometido por un Juez de alto rango. Ramiel trató de confiar en su Pastor, quien le aconsejó que no hablara de aquello que vio y abandonase el lugar antes de llamar demasiado la atención.

Ramiel está confuso y le devoran los remordimientos. El Jehammedano conoce un secreto explosivo, pero ni siquiera él sabe lo importante que es: el Juez al que vio cometer el asesinato no era otro que el propio Ogmund, y la víctima del Verdugo era el Cuervo de una bandada de Purgare, la madre de Dido.

ALINEAMIENTO

Definir el alineamiento de un grupo es la piedra angular de una relación duradera a lo largo de la campaña que se avecina. Las culturas y los clanes dominan el mundo, y las mentalidades opuestas a menudo alimentan el prejuicio y el desprecio hacia sujetos rivales. Un alineamiento compartido puede unir a los personajes más hostiles y fusionar ideologías en conflicto por un objetivo común.

Por descontado, Anabaptistas y Jehammedanos no se llevan bien. Su rencor se basa en una antigua tradición. Pero si un Orgiástico y un Isaaquita quedan atrapados en una situación en la que dependen el uno del otro, las perspectivas religiosas de repente importarán muy poco si su supervivencia está en juego. No todos los alineamientos deben mantenerse unidos por una amenaza dramática: algunos grupos se unen simplemente porque la situación será mutuamente beneficiosa para todos los involucrados. La construcción de una presa para evitar que se inunde un pequeño valle fluvial puede convertir a Azotadores y Chatarreros en socios, establecer un puesto de comunicación en las estribaciones de los Alpes acercará a Hellvéticos y Cronistas, e incluso un Juez y un Apocalíptico pueden encontrarse trabajando en compañía para dar caza a un enemigo en común.

Los diferentes grupos pueden elegir un alineamiento basado en cualquiera de los seis ejemplos que se enumeran a continuación, los cuales definen un objetivo o ideal por el que todos los personajes trabajarán colectivamente. Todos los grupos que siguen un alineamiento tienen una oportunidad adicional de recuperar Ego de manera similar a la de un personaje que sigue su concepto: después de que el grupo alcance un hito importante en su camino para lograr la meta de su alineamiento, todos los personajes del grupo recuperarán (3) puntos de Ego.

El grupo sigue un único alineamiento

El grupo que logra un hito referente al alineamiento recupera (3) puntos de Ego.

LOS SEIS ALINEAMIENTOS

AMBICIÓN

Los grupos impulsados por la ambición comparten un objetivo, un deseo ardiente de dejar algo atrás para ser recordados o de cambiar el rumbo del mundo. El alineamiento impulsa la dinámica de los individuos involucrados, empujándolos hacia adelante inexorablemente para alcanzar la meta que todos han acordado que forme una parte central de su existencia. Ya sea que se trate de construir un monumento imponente para que sea testimonio de sus esfuerzos o de derribar un antiguo régimen para reemplazarlo por el suyo propio, los grupos ambiciosos que ven recompensados sus esfuerzos dejarán una huella imborrable, ya sea para bien o para mal. Una vez que cumplan con su tarea se verán obligados a defender sus nuevos logros o a avanzar hacia objetivos más importantes. Los grupos ambiciosos no descansarán hasta que tengan éxito o alcancen su límite físico.

El Gran Cazador Neolibio tiene su corazón puesto en su objetivo. Llevará su fusil a Europa para cazar un Bioquinético. Ha reunido un séquito: un Anubiano para asegurarse de que la muerte sea definitiva y un Garganti como guía. Juntos se aventuran fuera de la civilización hacia lo desconocido.

- ¡Qué arrogantes, observando desde su montaña artificial en el corazón de Justiciano, dictando las vidas de todos los que están ahí abajo como si fueran dioses! Para el Apocalíptico, el Chatarrero y el Nómada del Stukov, es inaceptable. Su venganza crece y no encontrarán la paz hasta que Archot cuelgue desde el palo más alto de Ciudad Alta y un nuevo líder esté al mando.

- Esta ciudad del límite del protectorado ha degenerado lentamente en un páramo sin ley. Si bien el Jehammedano, el Juez y el Spitaliano pueden no estar de acuerdo en todo, al menos pueden unirse para restaurar algún tipo de orden en este lugar.

LEALTAD

Aquellos que se unen bajo el estandarte de la lealtad comparten una afinidad natural entre sí. Quizás son parte de una familia que se une para defender su derecho histórico de nacimiento o tienen una creencia firme en ciertos principios morales que ven amenazados. La lealtad requiere que todos confíen y respondan unos por otros, y eso les hace más fuertes. Los grupos leales encontrarán su propósito y motivación en todos los aspectos relacionados con la seguridad y la defensa: garantizar la supervivencia de la familia, la tribu, los ideales, la cultura o la amistad.

Se necesita mucho para disolver un vínculo verdaderamente leal, y como tales, los grupos impulsados por la lealtad se encuentran entre los más sólidos y firmes. Sin embargo, esto puede hacerlos vulnerables: si el objeto de su devoción es identificado por aquellos que desean dañarlos, entonces se convierte en un objetivo brillante que obliga al grupo a salir en su defensa.

- Se separaron durante la infancia, uno encontró la fe en los Anabaptistas, otro se unió a la lucha por la humanidad como Spitaliano y el último cayó en el crimen como Apocalíptico. A pesar de ello, cuando su hogar común se vea amenazado, dejarán de lado sus diferencias para protegerlo con todas sus fuerzas.

- Si bien todos los miembros del clan pueden ser de diferentes tribus que se han enfrentado en el pasado, todos viven en la misma cuenca y sufrirán si permiten que florezca el campo de esporas que ahí crece. Se arman para combatir la Sepsis: su única esperanza es quemar el campo de esporas antes de que florezca.

- Aquel campamento en lo profundo de los pantanos de Franka ha visto a tantos líderes ir y venir que ninguno de los guerrilleros de la Resistance allí establecidos trata de aprenderse el nombre de su nuevo comandante. En cambio, saben cuál es la clave para sobrevivir en las profundidades del infierno. Solo tus camaradas merecen tu confianza. Eso es lo que los mantiene con vida.

CASUALIDAD

Nunca lo planearon, pero no tienen otra opción si quieren seguir de una pieza. Un grupo forzado a unirse por casualidad se encuentra en una situación en la que deben cooperar y, a través de su lucha, es posible que descubran que no son tan diferentes después de todo. La casualidad tiene el potencial de ser tanto el alineamiento más débil como el más fuerte: si bien puede surgir por pura coincidencia, también puede obligar a gente con ideologías totalmente opuestas a cubrirse las espaldas en situaciones de vida o muerte.

Después de que un grupo así haya logrado escapar del peligro que lo unió, muchos de ellos se separarán y optarán por seguir caminos opuestos, quizás habiéndose vuelto menos hostiles a sus compañeros circunstanciales pero no lo suficiente como para superar sus prejuicios. Algunos

de estos grupos formarán un vínculo, reconociendo a sus enemigos comunes o metas compartidas en la vida y continuarán juntos por un camino diferente.

- Un par de Chatarreros, uno africano y otro europeo, se han encontrado atrapados dentro de un antiguo búnker por el que ambos competían, cuando de repente la enorme puerta a prueba de bombas se reactivó y los encerró dentro. Ahora no tienen más remedio que cooperar para desactivar las cerraduras de la entrada o encontrar otra forma de llegar a la superficie.

- Las luces del bar se apagaron, un grito atravesó la oscuridad y en un parpadeo, el cuerpo del Anabaptista cayó al suelo con sangre brotando de su cuello. Las sospechas se vuelven rápidamente hacia el Jehammedano y el Azotador que acababan de llegar hace solo unas horas. Ambos están seguros de su inocencia, pero ahora tendrán que trabajar juntos para limpiar sus nombres.

- Todos vieron cómo la luz ardía en el cielo desde Bretaña cuando Aquitania estalló en una tormenta de fuego infernal. Todos saben que tienen que hacer algo al respecto, incluso aunque el Anabaptista, el Británon y el Chatarrero no estén de acuerdo sobre qué era aquella luz. Todos saben que no tienen más remedio que unir sus fuerzas cuando se adentran en el territorio del Buitre.

DESTINO

El destino elige a aquellos que comparten un mismo camino. Ya sea porque hayan sido convocados por un rey que solicita silenciosamente el asesinato de su archienemigo o por una señal de las estrellas que les muestra el camino, el grupo se alinea con un propósito mucho mayor que simples logros mundanos individuales: tienen una tarea que deben cumplir, independientemente de sus deseos personales.

La llama de un grupo unido por el destino arde intensamente, pero el fuego deja poco atrás: después de que su furia divina se desvanezca, es difícil encontrar un motivo para continuar unidos. Otros grupos se vincularán por creencias o lealtades comunes, reconociendo similitudes entre sí y descubriendo otras razones para permanecer juntos.

- La señal les llegó a través de la Corriente. Al principio parecía no tener sentido, tan solo un mensaje alterno escondido en una transmisión distorsionada. Sin embargo, supieron verlo. La señal los ha traído a ambos hasta aquí. El Cronista Influx y el Pálido Vos son una pareja poco habitual, pero dejarán de lado sus diferencias para encontrar la fuente de la señal y seguir sus instrucciones.

- El panorama político de los cantones está fracturado y es frágil; cualquier intervención debe ser tan sutil que ni siquiera el Observador más avezado pueda notarlo. Un escuadrón P-26 completo sería detectado de inmediato, por lo que los comandantes de las tropas han ordenado a un solo infiltrado que reúna un equipo del que nadie sospeche: el Chatarrero y el Apocalíptico ni siquiera saben para quién están trabajando realmente.

- Los tres habían visto a la vidente arrojar los huesecillos, habían escuchado su pronóstico de fatalidad y destrucción y se burlaron de su profecía acerca de que un Anabaptista, un Apocalíptico y un Azotador se encontrarían excavando en los pantanos de Franka para traer la luz de regreso al mundo y luego...

DOGMA

Las reglas y tradiciones básicas del mundo están siendo atacadas, asediadas por todos lados por viles salvajes que no se detienen ante nada para derribarlas, o locos revolucionarios que intentan convertirlas en algo nuevo y corrupto. Aquellos que siguen el alineamiento del dogma están actuando para proteger su forma de vida de las amenazas mientras imponen sus creencias conservadoras a los demás, ya sea en forma de asuntos religiosos o con las mismas leyes de la sociedad.

Los grupos dogmáticos representan a quienes son presionados por sus creencias o a aquellos que defienden su propia ideología de elementos subversivos. Como resultado, tienden a mostrar una actitud más defensiva, protegiendo agresivamente lo que aprecian, lanzándose a una cruzada para defender y preservar sus creencias de manera preventiva.

- El mundo está cambiando. Las tormentas retumban en el cielo y los Bioquinéticos se acercan cada vez más a la ciudad. Solo hay una explicación: el africano que acaba de llegar al pueblo. El guerrero de los Clanes y el Apocalíptico están de acuerdo entre sí, son los que salvarán

DEFENSA GRUPAL

Acosado por todos lados por horrores que doblegan las leyes de la física, la única defensa es tener un ancla a la que aferrarse. Para un grupo, esta ancla son los compañeros con los que viajan. Juntos contra un enemigo común se defenderán mutuamente, alejando sutilmente los ataques de sus compañeros cuando necesiten ayuda. Durante el combate, un personaje puede optar por ceder parte de su defensa pasiva a otro personaje en un radio de 2m, siempre que el otro personaje tenga una iniciativa inferior. Para hacer esto, el personaje debe reducir su propia defensa pasiva en un valor máximo igual al número de Desencadenantes obtenidos en una prueba de PSI+Reacción mientras intenta desviar la atención sobre su aliado. El personaje elegido añade ese mismo número a su defensa pasiva como bonificación durante el resto de la ronda. Esto no consume una acción.

la aldea, incluso si eso significa deshacerse permanentemente de la inmundicia que los ha perseguido, junto con cualquier otra persona que intente detenerlos.

- Degeneración, exceso, decadencia... Estos Apocalípticos no aportan nada bueno a esta ciudad en un lugar tranquilo del Balján y casi seguro que están aprovechándose para traficar con Quemazón. La gente de los Clanes se enfurece, y no tolerarán que estos invasores degraden su hogar de una manera tan descarada.

- Estos Devoradores de Cadáveres están locos. Primero, se negaron a comprender el simple hecho de que consumir la carne de sus muertos propaga infecciones y bacterias entre la población, y ahora se niegan a cooperar en una simple búsqueda de Sepsis. La higiene es esencial y cualquier incumplimiento de las regulaciones es una amenaza para la humanidad misma. El Spital se enterará de este agravio y la respuesta será mucho más que un simple «médico del pueblo». Veremos si disfrutan tanto cuando un escuadrón de Famulantes prendan fuego a la infección.

VENGANZA

El odio es un motor que se acrecienta de la noche a la mañana. Algo o alguien se cruzó en el camino del grupo y destruyó sus sueños, sus esfuerzos o su reputación. Vengarse de ellos es el único propósito que impulsa a los grupos vengativos. Están intrínsecamente motivados para ajustar cuentas. El peligro radica en su pasión. Una vez que el sujeto de su venganza es aniquilado, el fuego común se apaga con bastante rapidez. Los problemas del grupo que antes se pasaban por alto, ahora se vuelven importantes, desmoronandose desde los cimientos si han alcanzado su objetivo.

Los grupos vengativos son útiles para campañas breves y animadas por las emociones, pero si un grupo no desarrolla un nuevo alineamiento después de llevar a su némesis ante la justicia, se disolverá rápidamente. Sin embargo, la venganza siempre conduce a más injusticias, y la sangre se pagará con sangre.

- Un Neolibio astuto y codicioso se ha hecho cargo de la concesión de una pequeña ciudad en el extremo sur de Hibrispania, expulsando cruelmente a todos los Azotadores de la ciudad con una excusa peregrina para poder permitirse descaradamente explotar la ciudad tanto como le plazca. Uno de ellos se ha sentido especialmente ofendido y se pone en contacto con un Guerrero. Quizás compartan objetivo, solo por esta vez.

- Los Alacuchillas, una bandada Apocalíptica increíblemente agresiva, arrasaron el Voivodato de Belgrado, dejando un rastro de destrucción a su paso, escapando justo antes de que las tropas del Voivoda pudieran cortarles las alas. Ahora, las personas a las que han agraviado se unen para hacer frente a la amenaza.

- El Psicoquinético lo destruyó todo. Destrozó la aldea con un simple gesto de muñeca y solo dejó ruinas infestadas de sanguijuelas, chupando los cadáveres hasta dejarlos secos. La manada Anabaptista sobrevivió porque se habían ido de peregrinación la semana anterior y regresaron encontrándose con aquella desolación. Sus corazones se han convertido en hielo y solo encontraran consuelo cuando despellejen al Psicoquinético.

AGRUPACIONES

Algunas personas están destinadas a unirse. Se retroalimentan e inspiran mutuamente, elevando el espíritu de un grupo a una altura tal que los logros individuales palidezcan en comparación. Tal sincronía es extremadamente rara y solo puede ocurrir una vez en la vida, pero si la suerte les sonríe y las personalidades adecuadas se alinean en las circunstancias idóneas, se lograrán cosas imposibles. Los alineamientos tienen el potencial de unir a personas de forma congruente y proporcionan el marco para un vínculo que es más fuerte que la simple cooperación impulsada por la misión. Estas composiciones de grupo se denominan Agrupaciones: cuando un compuesto específico de conceptos se conecta a lo largo de líneas ideológicas y todos los miembros del grupo comparten una afinidad natural entre sí.

Las Agrupaciones, aunque inconmensurablemente poderosas en algunos aspectos, son frágiles en otros: pueden verse amenazadas por la Aversión: conceptos que están desalineados y causan discordia en la unidad del grupo.

AFINIDAD Y AVERSIÓN

Siempre que un personaje con un concepto en Afinidad con un alineamiento se una a un grupo, todos los personajes del grupo reciben una bonificación correspondiente de acuerdo con el camino que están siguiendo. Sin embargo, algunos conceptos son tan opuestos a un alineamiento que amenazan el tejido mismo de la sinergia establecida: un personaje que se une con su concepto en Aversión hará que todos los personajes experimenten una penalización. Cualquier personaje del grupo con un concepto que no sea de Afinidad o Aversión recibe las bonificaciones y penalizaciones como cualquier otro, pero no aporta ningún efecto al mismo.

Cuando todos los personajes de un grupo están en Afinidad con su alineamiento, se forma una Agrupación. En una combinación tan extraordinaria, casi todo es posible: las Agrupaciones obtienen una bonificación adicional, además de la otorgada por su Afinidad. Las bonificaciones y penalizaciones que se otorgan por Afinidad, Aversión y Agrupación son específicas de cada alineamiento.

Los conceptos tienen sinergia ideológica con los alineamientos

Los conceptos en Afinidad otorgan bonificaciones

Los conceptos en Aversión conllevan penalizaciones

Si todos los conceptos están en Afinidad: bonificación de Agrupación

EL ALINEAMIENTO CORRECTO

Las Agrupaciones nunca funcionan durante todo el alineamiento. Si bien un grupo puede haber sido una fuerza aterradora a tener en cuenta en su camino hacia la venganza, les resultará difícil lograr un impulso similar cuando tomen otro rumbo. Cuando una Agrupación completa su alineamiento y tiene que elegir otro, se enfrenta a una decisión difícil. Si se reorientan hacia otro objetivo, perderán sus bonificaciones en Afinidad y Agrupación, reemplazándolas con un nuevo conjunto de Afinidades y aversiones.

Como resultado, las Agrupaciones luchan por romper con su alineamiento más unificador y tomar un rumbo distinto en lugar de avanzar hacia representaciones cada vez más extremas de lo que más pueda reflejar el espíritu del grupo.

EROSIÓN

Las mejores maravillas construidas por los Chatarreros en Justiciano funcionan gracias a miles de pequeños componentes, cada uno de ellos trabajando al unísono para crear una máquina increíble. Pero si uno solo de esos engranajes se deforma, toda la estructura estallará en mil pedazos.

Si un miembro nuevo se une a una Agrupación mientras persigue su objetivo, este retiene el bonificador de Agrupación que todos los miembros reciben hasta que se complete su alineamiento actual, momento en el que los bonificadores se recalibran de acuerdo con la nueva dirección elegida por el grupo. Si el nuevo miembro tiene un concepto en Aversión con el alineamiento de la Agrupación, los efectos negativos del recién llegado se amplifican: la nueva perspectiva traida al grupo actúa como una fuerza corrosiva que devora sus antiguas convicciones y los pequeños desacuerdos se convierten en cismas que amenazan con dividir la Agrupación para siempre.

Cuando un personaje que se une a una Agrupación tenga un concepto en Aversión al alineamiento que están siguiendo, la penalización de Aversión se triplica para cada personaje del grupo, incluido el recién llegado.

La bonificación de la Agrupación se recalcula cuando cambia el alineamiento.

Las penalizaciones se triplican para Agrupaciones con nuevos miembros en Aversión.

AMBICIÓN
AFINIDAD: Aumenta en (1) punto un trasfondo
AVERSIÓN: Reduce en (1) punto un trasfondo
AGRUPACIÓN: Se reducen en 1 todos los multiplicadores de coste de experiencia

LEALTAD
AFINIDAD: Aumenta en (1) tu máximo de Ego
AVERSIÓN: Reduce en (1) tu máximo de Ego
AGRUPACIÓN: Gasta (3) puntos de Ego para añadir (1) éxito a una tirada.

CASUALIDAD
AFINIDAD: Añade +1D a todas las pruebas de cooperación
AVERSIÓN: Resta -1D a todas las pruebas de cooperación
AGRUPACIÓN: Se reduce a la mitad el coste de PE para cualquier habilidad que tenga otro personaje de la Agrupación con una puntuación más alta que el personaje

DESTINO
AFINIDAD: Aumenta en (1) tu máximo de heridas superficiales
AVERSIÓN: Reduce en (1) tu máximo de heridas superficiales
AGRUPACIÓN: Todos los personajes ganan (1) a su máximo de trauma

DOGMA
AFINIDAD: Añade +1D a pruebas de defensa mental
AVERSIÓN: Resta -1D a pruebas de defensa mental
AGRUPACIÓN: Puedes repetir cualquier prueba de defensa mental fallida

VENGANZA
AFINIDAD: Añade +1D a las tiradas para perjudicar al objetivo de tu venganza
AVERSIÓN: Resta -1D a las tiradas para perjudicar al objetivo de tu venganza.
AGRUPACIÓN: Puedes repetir las pruebas fallidas para perjudicar al objetivo de tu venganza.

LAS AGRUPACIONES

Alineamiento	Afinidad	Aversión
Ambición	El creador El conquistador El visionario El gobernante	El corruptor El tradicionalista
Lealtad	El mentor El protector El mártir El restaurador	La abominación El gobernante
Casualidad	El aventurero El viajero El discípulo El mediador	El ermitaño El destructor
Destino	El buscador El elegido El fanático El mártir	El viajero El aventurero
Dogma	El tradicionalista El fanático El justo El protector	El hereje El visionario
Venganza	El corruptor La abominación El herético El destructor	El restaurador El mediador

PROGRESIÓN

El grupo es variopinto: Severin, el Juez Urbano, Dido, la Lechuza y Ramiel, la Espada de Jehammed. Los miembros de estos colectivos se degollarían entre ellos en un momento, o al menos mostrarían recelo al trabajar juntos. Sin embargo, están unidos por su alineamiento, anulando cualquier pequeña diferencia entre sus colectivos: los tres quieren la cabeza de Ogmund. Han luchado codo con codo a través de Purgare, cada uno de ellos salvando a los demás de la muerte en varias ocasiones y formando un vínculo más duro que el acero. Durante las muchas noches que pasaron alrededor de una fogata en el desierto han compartido sus historias y creencias con sus nuevos camaradas, descubriendo que no son tan diferentes como podría indicar su origen dispar. Ramiel, envalentonado por la solidaridad de sus dos compañeros de viaje, finalmente susurra su secreto, revelando por fin a su enemigo común.

Como grupo, han encontrado un objetivo singular que los impulsa hacia adelante: la venganza contra el hombre que causó todos sus problemas. El director de juego ahora tiene un buen gancho para concluir sus sesiones en Purgare y permitir que la atención del grupo vuelva hacia el Protectorado. El fuego de la venganza enciende sus almas.

CICATRICES

COLECCIONANDO CICATRICES

Cada grupo dejará su huella, tanto en el mundo que los rodea como en las personas con las que se crucen en sus vidas. Tendrán que luchar por sus triunfos, perseverar a través de las duras condiciones y resistir juntos contra los obstáculos más duros. Las Cicatrices son una forma de ilustrar por lo que ha pasado un grupo en su duro viaje y recompensarlos por todo lo que han logrado en el camino.

Un grupo que está siguiendo un alineamiento comenzará a acumular Cicatrices, añadiendo puntos a un conjunto común compartido entre ellos. Cada vez que alcanzan un objetivo que les hace avanzar como grupo, como encontrar un informante, matar a un enemigo clave, acceder a un área restringida o adquirir un objeto relevante, añaden puntos de Cicatrices. Los grupos que no siguen un alineamiento no pueden acumular Cicatrices.

Siguiendo un alineamiento: cada hito completado otorga (1) Cicatriz

Cuando un personaje está actuando para completar el alineamiento del grupo, puede gastar puntos de la reserva de Cicatrices para ayudarse en su tarea. El recuerdo de las hazañas que ha logrado hasta este punto aumenta el compromiso que necesita para seguir adelante, recobrando confianza para actuar con más atrevimiento en la batalla. Los puntos de la reserva de Cicatrices se pueden usar para reponer puntos de Ego, gastando (1) punto de Cicatriz a cambio de (1) punto de Ego. También pueden uusarse para añadir Desencadenantes a tiradas exitosas invirtiendo (3) puntos de Cicatrices por (1) Desencadenante. Las Cicatrices solo se pueden gastar en la consecución del alineamiento del grupo; si un personaje cambia a una historia personal y se toma un descanso del alineamiento principal, no puede usar los puntos de la reserva de Cicatrices del grupo.

Actuar según el alineamiento:

Gasta (1) punto de Cicatriz para reponer (1) punto de Ego

Gasta (3) puntos de Cicatrices por (1) Desencadenante en una tirada exitosa

IMPULSO

Severin y su cohorte ya están compenetrados por su alineamiento, y ahora su mirada se centra en su hogar: el Protectorado. Para lograr su objetivo y vengarse de Ogmund, su primera tarea es recopilar información: con quién conspiró, cuáles son los eslabones más débiles en su red de secretos y cómo pueden sacarlo a la luz para castigarle. Después de negociar un pasaje a través de la Fortaleza Alpina, el grupo viaja a la ciudad de Asedio, ciudad devastada y en primera línea de guerra, donde Severin introduce a sus compañeros a través de las puertas fuertemente defendidas con su insignia de Juez para que puedan comenzar la búsqueda de pistas importantes.

Ramiel reúne pistas y pesquisas en una de las tabernas locales, charla con Jueces y Hellvéticos fuera de servicio, asegurándose de que sus vasos siempre estén llenos a rebosar de alcohol. Se entera de que uno de los defensores establecidos en Asedio fue ascendido a Asesor por Ogmund, justo después de que el escuadrón de Severin fuera aniquilado, una pista sólida.

Esa noche, Dido irrumpe en la vivienda del Asesor para presionarle y sacarle información sobre Ogmund y sus planes. El Juez ha sido bien entrenado y sus labios permanecen sellados, guardando sus secretos bajo una llave que ni el interrogador más hábil podría hallar: Dido deberá superar una prueba de PSI+Dominación (4) con al menos (3) Desencadenantes para que hable. Tira y tiene éxito, pero solo con (2) Desencadenantes. Afortunadamente, el grupo ha logrado conseguir (5) puntos de Cicatrices en su viaje hasta el momento, lo que permite a Dido usar (3) de ellos para añadir un Desencadenante adicional a su tirada.

Con un cuchillo afilado frente a su garganta, el Asesor no aguanta y suelta todo lo que sabe: la ubicación actual del Verdugo, un piso franco cerca de Justiciano y que ¡Ogmund está a punto de ser ascendido a Juez Supremo a finales de este mes!

El grupo ahora tiene información vital y una fecha límite. Si permiten que Ogmund ascienda de rango, su alta Autoridad en el poder judicial hará casi imposible que Severin presente un testimonio en su contra. El director de juego recompensa al grupo con (1) punto de Cicatriz a cada uno, una a Ramiel por rastrear a la persona clave y otro a Dido por interrogar al Asesor. Se encaminan hacia el piso franco, en dirección a Justiciano. Están cada vez más cerca de su objetivo.

INFAMIA

Cada acción conlleva una reacción, y así como las andanzas de los personajes dejan huella en sus vidas, el cumplimiento de los alineamientos de su grupo dejará huellas en la comunidad que les rodea. La puntuación de Infamia representa cuán lejos ha llegado la influencia del grupo y lo conocidos que son. La Infamia varía de (0) a (6) y el rango aumenta en función de las Cicatrices que gasta el grupo.

Cada vez que un personaje usa una Cicatriz del fondo común del grupo, contribuye a aumentar la puntuación de Infamia del grupo. Cada rango de Infamia tiene un umbral en Cicatrices igual a 10 x su nivel: el grupo avanza automáticamente al siguiente nivel después de que el número de Cicatrices utilizadas exceda su umbral. Después de cada aumento de nivel, la puntuación se restablece a (0) y debe aumentarse nuevamente mediante el uso de Cicatrices.

Por ejemplo, un grupo ha estado de aventuras durante algún tiempo y ha alcanzado el primer nivel de Infamia. Ahora se están acercando a la conclusión de su próxima historia y han usado (16) Cicatrices desde su último aumento de nivel. Después de la culminante batalla final, aumenta a (21) y su nivel de Infamia aumenta a (2), restableciendo la puntuación a (0). Necesitarán gastar (30) puntos más de Cicatrices para alcanzar el siguiente nivel.

El nivel de Infamia del grupo va de (0) a (6)

La Infamia se incrementa después de usar un número de Cicatrices igual a 10 x el siguiente nivel

La puntuación se resetea después de cada aumento de nivel

A medida que la Infamia crece, la identidad del grupo se define más claramente y la gente comienza a reconocerlos por lo que han hecho en el pasado, independientemente de que sea para bien o para mal. Si el grupo ha elegido un nombre, su título se susurra en callejones o se brinda por él en tabernas, y si no lo ha hecho, la gente elegirá uno por ellos. Las puertas comienzan a abrírseles a medida que su influencia crece, y sus palabras y acciones cobran más peso. Al actuar conforme a su alineamiento, cualquier miembro del grupo puede gastar (2) Cicatrices para añadir su nivel de Infamia a uno de sus trasfondos, representado como uso de los relatos de sus acciones pasadas en su beneficio.

La única forma de que la Infamia de un grupo disminuya es tras un fracaso público y desastroso, como ser completamente derrotados por un enemigo, hacer el ridículo en la búsqueda de un objetivo o ser humillados durante meses o años dependiendo de lo alto que sea el nivel del grupo.

Gasta (2) Cicatrices para añadir el nivel de infamia a trasfondos

REPERCUSIONES

Cuanto mayor es la Infamia de un grupo, más resuenan sus acciones en el mundo y más poderosas son las figuras que dirigen su atención hacia ellos, para bien o para mal.

I. HÉROES DE ALDEA: El grupo ha tocado las almas de algunos individuos dispersos, pero su fama no se ha extendido mucho más allá de un puñado de aldeas repartidas por su área de influencia. Un camarero podría informarles de la oportunidad de ganar algo de dinero y algunos de sus admiradores les dejarán dormir en un granero por la noche. Han irritado a algunos personajes menores en el ámbito político, y si continúan, afrontarán las consecuencias.

II. CELEBRIDADES LOCALES: La gente de toda el área ha escuchado rumores sobre el grupo. El alcalde los llama para hacer negocios o cuando necesita hacer un trabajo sucio por poco dinero. Las casas de huéspedes les ofrecen habitaciones gratis y siempre habrá quien les invite a un trago. Al menos un enemigo de bajo rango (rango <3) está tratando de darles caza.

III. CONOCIDOS: El grupo se ha hecho un nombre en toda una región, con personas en varias aldeas importantes compartiendo sus hazañas y debatiendo sobre ellas. Al menos un colectivo se ha fijado en ellos y un miembro de rango medio ha decidido tomar cartas en el asunto, ya sea positiva o negativamente. El grupo debe esforzarse para pasar desapercibido a menos que decidan disfrazarse y cubrir sus huellas.

IV. ENTIDAD PÚBLICA: No hay escapatoria posible; el grupo se ha labrado un nombre tal, que las principales ciudades de una sola cultura debaten encarecidamente sobre sus acciones. Las peleas estallan en los bares por desacuerdos sobre si el grupo son héroes que actúan por el bien de la gente o villanos que merecen ser ejecutados. Varios colectivos tienen sus ojos puestos en el grupo, observándolos de cerca para determinar si actuarán a favor o en contra de ellos. El grupo ha estado en contacto con agentes que trabajan en nombre de los colectivos, tratando de influir en ellos de una forma u otra.

V. ESTRATÉGICAMENTE IMPORTANTES: El grupo se ha vuelto tan influyente que los colectivos se ven obligados a considerar sus acciones en sus planes, sin importar hasta donde haya que llegar. El nombre del grupo se pronuncia en cantinas desde Hibrispania hasta el Baljan, y es casi imposible para ellos viajar sin ser reconocidos por uno de sus admiradores o alguien que los tenga como objetivo. Ya han tenido que luchar contra asesinos enviados por colectivos hostiles, y seguramente habrá más en camino.

VI. LEYENDAS: El nombre del grupo se ha convertido en sinónimo de bien o mal. Los niños escuchan historias sobre el grupo, ya sean cuentos heróicos para dormir o historias aterradoras para asustarlos y que vuelvan a la cama. Los líderes de los colectivos les piden favores directa y humildemente al solicitarles que lleven a cabo ciertas tareas. Un ejército de élite completo se ha reunido a partir de las órdenes de un colectivo al que han hecho daño con un objetivo: acabar con el grupo.

CAMBIAR DE ALINEAMIENTO

Una vez que un grupo alcanza el clímax al final de su campaña y cumple con el propósito de su alineamiento, deberán redefinir sus valores comunes si desean permanecer juntos. Un grupo decidido a establecer una nueva ideología (Ambición) puede eventualmente convertirse en un grupo impulsado por la defensa de su propia fe (Dogma). Un grupo que lleva al villano principal de la historia ante la justicia y logra la redención (Venganza) puede unirse a través de sus luchas codo con codo y convertirse en camaradas unidos por la amistad y la confianza (Lealtad).

Cuando un grupo llega a la conclusión de su alineamiento, la reserva de puntos de Cicatrices se vacía. Cualquier Cicatriz que quede en el grupo se cuenta para el siguiente rango de Infamia del grupo y debe rellenarse eligiendo y siguiendo otro alineamiento. El nuevo alineamiento del grupo puede seguir siendo el mismo, pero la reserva de puntos de Cicatrices se restablecerá.

Después de que un alineamiento sea completado, la reserva de Cicatrices se vacía.

Todas las Cicatrices contribuyen a alcanzar el siguiente nivel de Infamia.

Se puede rellenar interpretando otro alineamiento.

Si el grupo no puede llegar a un acuerdo, como es natural, comenzarán a separarse, ya que sus necesidades individuales tienen prioridad sobre las del grupo. Algunos de los miembros pueden descubrir que les atraen nuevos desafíos, mientras que otros personajes se mueven hacia otro alineamiento. En este caso, es mejor permitir que nuevos personajes se unan al grupo. Sin embargo, a medida que los miembros abandonen el grupo, su integridad se verá cuestionada y su reputación flaqueará. Siempre que un personaje abandona un grupo o muere, su puntuación de Infamia disminuye en (1) punto.

La Infamia disminuye (1) cuando un personaje muere o abandona el grupo.

RESOLUCIÓN

Mediodía. El trío compuesto por el Juez, el Apocalíptico y el Jehammedano se acerca al gran final de la historia. A lo largo de sus aventuras por el Protectorado, han podido obtener un documento que contiene pruebas de que el antiguo escuadrón de Severin fue conducido a una trampa. El documento describe las ambiciones de Ogmund de matar al mentor de Severin, Alhaus, y ocupar su puesto para ascender a Juez Supremo. La desastrosa misión que dejó la grotesca cicatriz en el rostro de Severin no fue más que una artimaña, un acto de codicia orquestado por las ambiciones de un ejecutor corrupto.

Además, poseen a buen recaudo una transmisión de radio grabada de Ogmund a uno de sus agentes en la que admite que él está detrás de la destrucción de la banda de Dido. Fue un acto de venganza contra la madre de Dido, quien se negó a participar en un trato que hizo con Ogmund para asesinar a Alhaus hace tiempo. Ahora, el tiempo se acaba. El grupo llega a Justiciano el día del nombramiento de Ogmund como Alto Juez.

Juntando sus últimos ahorros, buscan la ayuda de Wortmann el pagano, un Juez Árbitro de afilado ingenio que trabaja en el centro de la ciudad, para detener la ceremonia antes de que sea demasiado tarde. Con Wortmann como guía, tienen acceso a la zona residencial, irrumpiendo en el Palacio de Justicia justo cuando se lleva a cabo el nombramiento. Juntos, pasan junto a la asamblea y presentan audazmente sus pruebas a los Senadores. El agudo intelecto de Wortmann capta la atención del poder judicial incluso cuando Ogmund estalla de rabia ante ellos. Al examinar la evidencia, los Senadores piden que el Verdugo sea despojado de su rango y puesto bajo arresto en la grieta hasta el juicio. Eficacia inmediata.

Pero la historia de Ogmund no concluirá en silencio. Luchará para liberarse, provocando una persecución a través del callejón del juicio y de la plaza del calendario desemboca en el mismo borde de la meseta de la zona residencial y se cierne sobre la atestada plaza mayor sesenta metros más abajo. Ogmund es un luchador poderoso y no lo detendrán fácilmente. Es capaz de matar a un hombre con un solo golpe de su martillo del juicio y la zona residencial es su territo-

rio. Conoce todos los caminos de entrada y salida; esta será la hora del ajuste de cuentas para el grupo.

El Verdugo rebelde atraviesa la barrera de seguridad y sube a una plataforma de ascensor vacía, sacudiéndose a los perseguidores y dejando solos a los personajes para detenerlo. El grupo está exhausto por su loca carrera por la ciudad y sus reservas de Ego se agotan. A lo largo de la campaña, el trío ha recolectado una gran cantidad de Cicatrices al completar sus hitos. Cada jugador usa puntos de la reserva, reponiendo su Ego y ganando una ventaja en el conflicto. Solo esperan estar listos para la venganza final mientras cargan contra el objeto de su odio.

Ogmund es un enemigo formidable y Severin, Dido y Ramiel se enfrentan a todo el peso de su furia. El Verdugo reparte golpes letales y fatiga sus espíritus. Los martillos de Severin y Ogmund chocan entre sí, trabándose. El Verdugo está de espaldas al borde del ascensor; solo hay una posibilidad. Severin se lanza hacia adelante, añadiendo (2) Desencadenantes a su tirada desde la reserva de Cicatrices, y empuja a Ogmund por encima del borde de la plataforma, haciéndolo caer al suelo. Pasa un momento en silencio. Victoria. Lo han logrado, cada uno ha vengado a sus camaradas caídos, su familia o su hogar. Han vencido en la última batalla.

A medida que el polvo se asienta y las repercusiones terminan, el grupo ha alcanzado la meta de su alineamiento. La reserva de Cicatrices restante se vacía y cuenta para Infamia, lo que eleva el total de Cicatrices usadas a (17), lo suficiente para adquirir su primer punto de Infamia. Si bien no son conocidos en todas partes por sus acciones, se ha notado su intrusión en el senado, y el poder judicial los vigilará de cerca en las próximas semanas y meses.

Cuando se desvanece el enemigo común que una vez los unió, su anhelo de justicia se ha cumplido y el ardor en sus almas se ha apagado. Sin embargo, a lo largo de su viaje desarrollaron respeto mutuo y una admiración que es mucho más fuerte que las diferencias entre sus colectivos. Ahora es el momento de encontrar una nueva dirección para mantenerse juntos o continuar por caminos separados.

UNIDOS COMO UNO SOLO

Los Spitalianos cruzan el Balján reunidos en escuadrones de Famulantes, quemando los campos de esporas dusaníes y destrozando sus campos de sonido. Las partidas de Orgiásticos marchan hacia el pantano frankeño con sus bidenhänders listos y el cabello cubierto con aceites elíseos, rechazando el azote del Demiurgo. Las divisiones Hellvéticas operan en secreto para frustrar la red de comunicaciones del merodeador Triglaw y su red de colaboradores.

Tiempos desesperados requieren medidas desesperadas. Si bien todos los miembros del colectivo tendrán que cooperar inevitablemente con aquellos que están fuera de sus propias organizaciones, las Agrupaciones de colectivo se forman puramente de un solo colectivo, unidos en la búsqueda de un solo objetivo, compartiendo la misma ideología y principios. Los grupos compuestos por un solo colectivo se construyen de la misma manera que cualquier otro: uniendo legados, creando una historia común y definiendo un alineamiento a seguir. Del mismo modo, recolectan Cicatrices e Infamia como cualquier grupo mixto. Además, obtienen ventajas que son inaccesibles para quienes no están unidos bajo un mismo símbolo.

COOPERACIÓN

Cuando un grupo está formado por personas de un solo colectivo, todos comparten el mismo entrenamiento, sistema de creencias, prejuicios y visión del mundo, así como los mismos impulsos básicos que se les inculcaron como reclutas o cuando eran niños. Cuando un grupo de este tipo se reúne para realizar una tarea, puede ayudar fácilmente y apuntalar cualquier debilidad en las técnicas de sus compañeros.

Al ayudar a un compañero del colectivo en una tirada de acción, cada Desencadenante del asistente añade +2D a la tirada de su camarada, en lugar del +1D habitual.

AGRUPACIONES DE COLECTIVO:

+2D por Desencadenante a la tirada de acción del asistido

REPUTACIÓN

Con el respaldo de un solo colectivo, un grupo homogéneo descubre que su Infamia les brinda más beneficios y comienza a crecer más rápido, su reputación se extiende a través de los círculos internos de la organización a la que pertenecen. Siempre que un miembro de un grupo tan uniforme use Recursos para adquirir un objeto, su puntuación en el trasfondo aumenta en la puntuación de Infamia del grupo hasta un límite de (6). Además, cada nuevo nivel de Infamia tiene un umbral de solo 8 veces su puntuación en Cicatrices.

INFAMIA DE LAS AGRUPACIONES DE COLECTIVO:

El trasfondo recursos se incrementa en la puntuación de Infamia (máximo (6))

La Infamia se incrementa un nivel después del gasto de 8 x nuevo nivel Cicatrices usadas.

AGRUPACIONES DE COLECTIVO

Todos los colectivos utilizan unidades especiales. Independientemente de que estos equipos hayan sido formados por altos mandos o se unan a través de un alineamiento compartido, una Agrupación compuesta por un solo colectivo siempre es una fuerza a tener en cuenta. Una vez que ese grupo tiene tirón al acumular infamia, su tamaño y miembros pueden descontrolarse rápidamente. Uno de los mejores ejemplos de una organización vasta e infame que comenzó a partir de un núcleo diminuto es el cártel, el conglomerado más grande de Chatarreros criminales en el Protectorado. Sin embargo, no todas las Agrupaciones necesitan crecer tanto para convertirse en legendarias: los hermanos osos, forajidos Chatarreros que han aterrorizado los páramos del norte de Borca, solo estaba compuesto por tres hombres.

En la mayoría de los casos, las Agrupaciones son fuerzas altamente cualificadas, con miembros que se unen para complementar el conjunto particular de habilidades del grupo. Todo es posible, desde un escuadrón de Protectores que buscan cimentar su nombre en las guerras de clanes al borde del Protectorado hasta un grupo compuesto enteramente por Campeones tribales en busca de venganza. Una Agrupación de colectivo a menudo tendrá más facilidad para encontrar el alineamiento adecuado y mantenerse unida mucho después de que se hayan logrado sus objetivos.

ESCUADRÓN

Un escuadrón Spitaliano se crea para tareas de investigación y principalmente consiste en Famulantes que se aventuran en áreas en disputa para brindar a un Epigenetista o Farmacéutico la protección que necesitan mientras recolectan secuencias de genes o hierbas. El término se usa igualmente para describir una unidad de Preservistas

movilizados. Estas Agrupaciones siguen los alineamientos de lealtad, ambición o dogma, y se aventuran en tierras salvajes para llevar la medicina a la humanidad. Por la fuerza.

- Un pelotón llama la atención de los Azotadores. Lo que se necesita: cuatro Famulantes entrenados en combate dirigidos por un Preservista. El escuadrón debe hacer un acercamiento sigiloso a través de los pantanos al norte de Montpellier y evitar tanto a los Anubianos como a los Feromantes y sus zánganos para que puedan llevar su carga secreta a Cremant. Se mantienen unidos por un destino mucho mayor que ellos, sabiendo muy bien lo que Charcutier, su benefactor, espera de ellos.

- Tres Famulantes quedaron aislados en Polen cuando su pelotón fue emboscado por una horda de furiosos Pandorianos. La casualidad les ha empujado a un infierno helado, pero al menos pueden confiar los unos en los otros. Han sido entrenados para esto. Ahora todo lo que tienen que hacer es atravesar esta maldita tundra y llegar a Gdansk en dos semanas con sus últimos suministros.

CÉLULA

Las células Cronistas operan de forma independiente del Clúster después de recibir sus parámetros operativos iniciales. Compuesta por al menos una «unidad de interacción», el miembro más capaz socialmente, y varias «unidades técnicas» dedicadas a superar desafíos o liderar ataques a los sistemas enemigos; las células Cronistas suelen estar motivadas por su ambición de reiniciar la Corriente o destinadas a seguir el camino de aquellos Agentes que vinieron antes que ellos.

- La ambición impulsa la célula compuesta por varios Agentes que se aventuran con un Mediador a un dispensador abandonado en el Balján. Intel dice que los guardianes Pálidos lo han abandonado. Planean extraer una burbuja de la Corriente estática de sus bancos de datos y regresar triunfantes al Clúster Central.

- Trabajo sucio. Sin rastro. Nada puede conducir a los Cronistas después del asesinato del objetivo de alto rango. Los Ultimadores han sido desconectados de los sistemas de comunicación del Clúster por si la misión fracasa. Deben operar solos y bajo el manto de la noche, pero su lealtad los une en una sola unidad. No se detendrán hasta que hayan alcanzado su objetivo.

DIVISIÓN

Solo reunida en circunstancias extremas, una división de Hellvéticos presenta un nivel de potencia de fuego realmente aterrador para cualquiera que se enfrente a ellos, a costa de una gran pérdida de munición. Las divisiones a menudo se basan en la pura intimidación inspirada por la visión de varios arneses cargando contra un puesto. A los Hellvéticos se les ha inculcado la lealtad desde el día en que se unen al colectivo, y como tal, este es un alineamiento común, pero el destino y el dogma a menudo les llama en forma de órdenes de sus oficiales superiores y una devoción casi religiosa a la doctrina.

- El acantilado rocoso que se cierne sobre la ciudad alguna vez pudo haberla protegido del clima, pero a medida que la lluvia se desvanece en la superficie y debilita la ladera, se convierte en un desastre a punto de suceder. El Ingeniero debe trabajar rápidamente con su división de Centinelas para construir un puente lo suficientemente grande como para evacuar a los aldeanos por encima del barranco que rodea su casa antes de que sean aplastados por la avalancha que se avecina.

- Ojos en el horizonte. Escanear objetivos. Rastreador listo. Mantén la separación. Protege a la División. Hay nueve de ellos en los páramos más allá de Asedio, cazando cucarachas; seis Protectores, tres Granaderos. A primera vista, parecen ser una sola unidad. Sin embargo, para los Granaderos son solo ellos tres: no se puede confiar en nadie más que en otro Hellvético.

PELOTÓN

Los pelotones se dan en diferentes tamaños, desde una patrulla de Protectores desplegados en el centro de Justiciano acompañados por Defensores que se aseguran de que se sigue el código, hasta brigadas de caballería desplegadas en capítulos de docenas atacando a los Clanes invasores del sur. Cuando se forman los pelotones, establecen la justicia y fomentan la ley y el orden. Los Defensores contribuyen con su agudo intelecto y conocimiento legal para proporcionar dirección y justificación, mientras que los Protectores le dan al pelotón su fuerza y resistencia, derribando a cualquiera que se interponga en su camino.

- Asalto. Robo. Vandalismo. Asesinato. No hay nada que los protectores no hayan visto, atrapados en el infierno que se conoce con el nombre de «tierras bajas». Cada uno de ellos se ha enfrentado a la muerte en innumerables ocasiones, y lo único que los ha mantenido con vida durante tanto tiempo son los compañeros que están a su lado. Ni siquiera el criminal más temible podría destrozar a este pelotón: la lealtad entre compañeros no fallará.

- Esos imbéciles nunca tuvieron una oportunidad. El Defensor había envuelto la nueva ley en una mezcla de lenguaje oscuro y lagunas legales de forma que tomaría años desentrañar su verdadera naturaleza. Y el Protector que estaba a su lado, sosteniendo su martillo en alto, no iba a darles a los ciudadanos de este enclave la opción de desentrañarlo. El alcalde ratificó la nueva adenda del código, renunciando así a la propiedad de su propia gente, incluso sin saberlo siquiera.

BANDA

Por mucho, la más variable de las Agrupaciones, las bandas se forman a partir de Clanes individuales por una variedad infinita de razones. Un grupo de Neumantes cargan sus neumomartillos con carbón al rojo vivo para vengarse de los Mecanos que se propagaron para convertir a tribus cada vez más primitivas a su culto dogmático. Mientras tanto, los Fosforitas se levantan para leer presagios en el fulgor ardiente de sus proféticos quemadores de fósforo disponiéndose a destruir a sus enemigos. Las bandas pueden tener cualquier alineamiento, pero es probable que los Clanes de nivel tecnológico más bajo estén motivados por el dogma o el destino y la ambición de aumentar la influencia de su Clan.

- Los Feromantes se lo han llevado todo. Han destrozado el corazón de Franka y la Resistance no se quedará de brazos cruzados permitiéndolo por más tiempo. Se sumergen profundamente en los pantanos quemando las colmenas de termitas y detonando bombas en los campos de esporas. Solo hay dos opciones: vengarse o pelear hasta que no quede ninguno con vida.

- El águila blanca se eleva por encima de todos ellos. La banda de Voivodules puede rastrear su linaje a través de generaciones hasta los primeros fundadores de su pueblo, y cada uno se consuela con su noble herencia. El parentesco es lo más importante de todo para un Voivodul. Como tal, cuando su abuelo los llamó a todos para emprender una tarea final antes de pasar al más allá, todas sus pequeñas diferencias y disputas se olvidaron en un instante. Cumplirán su petición y se elevarán por encima de las montañas.

TURBA

Los Chatarreros europeos son solitarios por naturaleza, pero si se enfadan, se convertirán en una turba cruel en menos que canta un gallo. Rara vez se unen para hacer un cambio en el mundo, pero si se enfrentan a una amenaza, el azar y la venganza se convierten en alineamientos bastante comunes. Los Chatarreros africanos, en comparación, son un grupo mucho más social y rara vez abandonan los asentamientos, excepto en grupos grandes. A pesar de sus diferencias, todos los Chatarreros están impulsados por el sueño de ese gran hallazgo, la ambición de hacer diana con una gran carga y convertirse en legendarios, o derribar a aquellos que les robaron esa oportunidad.

- "¿Una pistola oxidada con el percutor roto? 5 letras de cambio, a los cuervos, 15 si va acompañada de algún relato heroico de un guerrero al borde de la muerte. ¿Una cimitarra con grabados? de algún enano Jehammedano. Eso le sacará 50 dinares a un Neolibio en busca de falsa gloria. ¿Qué es eso? ¿Una máscara de Azotador? Limpia las manchas de sangre y obtendremos unos cientos, ¡Dinero fácil! ¡Como si su cadáver pudiera usarlo de todos modos!"

- La voz del Neolibio ruge como un motor sobre el estruendoso sonido de la chatarra al ser arrancada. La turba mantiene la cabeza gacha siguiendo las órdenes de su amo, trabajando sin descanso para procesar los cientos de toneladas de metal y tecnología que pasan por el depósito de chatarra cada semana. Sin embargo, siempre pasan factura, no todos los artefactos que manejan llegan a manos de los amos.

ASOCIACIÓN

Un Neolibio por sí solo es una figura magnífica, capaz de cambiar el curso de culturas enteras tan solo con el flujo de su riqueza, pero una asociación de Neolibios puede sacudir el mundo entero hasta sus cimientos. Los Neolibios se reúnen cuando han encontrado una fuente de potencial increíble sin explotar demasiado grande para la ambición de un solo hombre, o cuando la verdadera fuerza rectora del mundo, la Fundación de la que habla el Libio, necesita ser introducida en tierras peligrosas y desconocidas.

- Las concesiones en Hibrispania son siempre una inversión arriesgada. La posibilidad de un levantamiento local o un ataque de los Guerreros deja muchas de las áreas disponibles languideciendo en el grupo de concesiones. Como tal, esta asociación ha adoptado un enfoque diferente; un cuarteto de Comerciantes que unen sus conocimientos y recursos para arrastrar por la fuerza este trozo de tierra de nuevo ante los focos.

- Sus fusiles grabados asombraban a su paso en aquel bar de la costa purgariana. Al principio, los tres Grandes Cazadores desconfiaban de la competición, pero mientras se jactaban de sus asesinatos con vasos del mejor destilado de Roma, se dieron cuenta de que este encuentro casual era una oportunidad. Cualquiera de ellos por sí solo era lo suficientemente hábil como para derribar a un Psicoquinético: ¿qué no podrían lograr los tres juntos?

MANADA

El león ruge. Su aliento es fuego y su rugido es trueno. Donde pisa, reina el terror. Los Azotadores son la encarnación del león, establecen una manada desde el momento en que ponen un pie en la tierra del cuervo. Ya sea a

petición de un mandamás Neolibio, o simplemente por su propio impulso de ganar honor y dar justa venganza a los invasores del norte, la manada es más fuerte unida. En África, la manada asume un papel diferente. Todos son parte del mantenimiento de la masculinidad espiritual del continente, actuando como símbolos icónicos para la gente y mediando con el reino espiritual. Como tales, a menudo siguen alineamientos dogmáticos en África y otros más ambiciosos o centrados en la venganza en Europa.

- Para los Hellvéticos en Génova, los Neolibios que claman por acuerdos comerciales favorables y concesiones no parecen ser más que tontos arrogantes y opulentos desesperados por llenarse los bolsillos con más riqueza. No se equivocan, pero la manada debe tragarse sus opiniones y ayudar a sus camaradas africanos; los Hellvéticos solo respetarán a aquellos que puedan respaldar sus palabras con fuerza y solo negociarán con los Azotadores. Los Neolibios odian estas prácticas, pero permanecerán en silencio si les genera beneficio.

- Los espíritus cercanos al pequeño asentamiento en África están en peligro. una manada se ha reunido para descubrir y eliminar la alteración. Encuentran huellas profundas en un bosque cercano, tan enormes que la fuente de procedencia solo podría ser un elefante o un hombre máquina. Preparándose para una confrontación difícil y mortal, la manada se propone derribar al SAMCOM y restaurar el equilibrio de la naturaleza.

CÍRCULO

Los círculos Anubianos se forman en una estructura similar a los que les rodean el ombligo: cuanto más alto es el rango, más cerca del centro. Los círculos tienden a actuar como organizaciones escalonadas, con una jerarquía basada en la cantidad de marcas que quedan en el cuerpo de cada miembro, aunque los grupos más pequeños tienden a tener el mismo rango. Los círculos de Anubianos de bajo rango a menudo viajan a través de África llevando al menos un Aanador para catalizar la fruta Duat, brindando su curación a pueblos enteros en un día para luego marcharse, mientras que los Anubianos de alto rango se dedican a desentrañar los misterios del Elemental o llevar a cabo planes que sólo ellos comprenden.

- Cada uno de ellos sintió que su corazón comenzó a arder hace tres días, señalando el acercamiento de otro Psicoquinético. Los Hoces se prepararon, afilando sus Khopesh y puliendo sus habilidades antes de aventurarse en los desiertos de escoria de Purgare. Pasaron tres días más y volvieron para arrojar la cabeza sin vida del Hylikoi a los pies del alcalde. “Tu ciudad está a salvo”, dice uno de ellos, “¿dónde está nuestro pago?”

- Se mueven entre la gente de Qabis como espectros, susurrando rumores en los oídos de la gente. Los Spitalianos les quitan los niños a sus padres. Los Spitalianos están llevando a cabo experimentos peligrosos que podrían matarlos a todos. Los Spitalianos enfurecen a los antepasados. Los Spitalianos... Nunca hay una descripción concreta de las extrañas figuras que siembran la semilla de la desconfianza y la ira en la gente de la ciudad, pero hay una constante: los tres círculos pálidos estampados en sus estómagos.

HUESTE

El núcleo del colectivo Jehammedano es la hueste: los miembros de la familia se separan de la tribu para difundir las palabras del último profeta y llevar sus ideas a las tierras de los paganos. Las huestes pueden estar compuestas por cualquier tipo de seguidores, tanto los nacidos en el colectivo como los recién convertidos. Estos grupos actúan como misioneros, colonos, exploradores y partidas de guerra: vanguardias que anuncian la llegada de Jehammed a territorios no reclamados. Las huestes se mantienen unidas por la lealtad y el dogma, mientras que algunos son elegidos por un Icónida para llevar a cabo tareas en nombre del último profeta y cumplir su destino.

- Los pastos son verdes y los campos fértiles con buena tierra. La gente de esta tierra necesita orientación y una mano estricta que los guíe. El Pastor y su hueste se instalará aquí y difundirán la palabra de Jehammed, invitando al rebaño a sus tiendas y ofreciéndole un camino hacia la redención. Pronto, los estandartes del carnero ondearán en este territorio.

- El Icónida gritó los nombres de las espadas de Jehammed que cruzarán las aguas de la cuenca del Adriático y reclamarán las cabezas de los pescadores que han manchado el tratado de paz. Son enviados a una cruzada de venganza y furia, y el último profeta los guiará hacia su objetivo. Porque la sangre solo se paga con sangre.

BANDADA

Cuando los Apocalípticos se reúnen, el caos sigue a su paso. A la bandada le importa poco más allá de la ganancia inmediata, da igual que provenga de la Quemazón, juegos de azar, violencia o actividades más oscuras. Sin embargo, las bandadas son diabólicamente leales a los suyos, sabien-

do muy bien que sus hermanos y hermanas son los únicos a quienes pueden acudir en momentos de necesidad. A veces, los miembros se separan del colectivo principal para formar bandadas propias, especialmente cuando el nido se está volviendo demasiado pequeño o surgen oportunidades comerciales. Las bandadas están motivadas por su propio dogma retorcido, impulsados por la ambición de adquirir poder y obligados a actuar según el destino establecido por el tarot Apocalíptico.

- El Cuervo dio las instrucciones. Los Cronistas querían asesinar a un Hellvético de alto rango en Bérgamo por conspirar con los africanos. Dentro y fuera. A cambio, la bandada se reabastecería del alijo de armas autorizado de un Fusible cercano. Un trabajo fácil que le daría a la bandada una ventaja sobre sus rivales cercanos y les permitiría poner fin a las disputas internas del colectivo. Tener el arma más grande siempre vale la pena.

- La sucursal afiliada del Banco de Comercio en Montpellier ha caído lejos del lugar donde una vez estuvo, pero aún sigue siendo uno de los puestos de avanzada más grandes en la costa sur de Franka, y la bandada formada por Grajos guerreros y Lechuzas va a ¡Irrumpir, destrozar el lugar y salir con tantos dinares como puedan cargar sus bolsillos!

PARTIDA

Las partidas Anabaptistas toman dos formas, dependiendo de si están compuestas principalmente por Orgiásticos o Ascetas. Las partidas Ascetas actúan como misioneros, difundiendo las enseñanzas de la Neognosis y curando las tierras torturadas que les reclaman, preparándolas para la cosecha.

Mientras tanto, los grupos Orgiásticos llevan la lucha al Demiurgo, su fe brilla intensamente mientras derrotan a los enemigos que se avecinan. La hermandad, los objetivos comunes y el dogma motivan a la partida a actuar, pero cuando un Sublime difunde la palabra o un Bautista da una orden, la partida ha sido elegida por el propio Pneuma.

- Tres Orgiásticos, un Furor, un solo objetivo: cruzar los Apeninos, purgar a un Psicoquinético con fuego y acero y recuperar su corazón cargado de relámpagos para demostrar su valía. Incluso mientras atraviesan un paisaje cada vez más retorcido y cubierto de grietas en los desiertos de escoria, su fe los mantendrá fuertes.

- Gran parte del mundo se niega a ser llevado al redil de la Neognosis, pero la esperanza aún no se ha perdido para estos niños errantes. El Emisario, junto con su guardaespaldas Orgiástico, se aventuran en el corazón de Purgare difundiendo la dicha del Elíseo dondequiera que pase. El edén está cerca.

HORDA

Hordas de Pálidos partieron de sus búnkeres, extendiéndose por el Balján y las otras culturas en busca de sus dioses Durmientes, o defendiendo sus hogares de los asaltos de los Clanes de los que una vez recolectaron alimentos. Cada acción de la horda está motivada por su devoción por los Durmientes y el adoctrinamiento memético al que han sido sometidos durante siglos, o, si se han liberado y ahora siguen a un profeta Durmiente, la lealtad a quien los liberó.

- Las bóvedas cerradas en los búnkeres se abrieron con un silbido, figuras parpadeantes que indicaban a los Pálidos que llevaran los frascos dentro y comenzaran a colocarlos en ubicaciones preestablecidas en la superficie superior. Obedecieron sin dudarlo, y en los páramos, las caras comienzan a aparecer en las pantallas murales cada noche junto con informes de grupos de figuras sombrías tan pálidas como un fantasma.

- La horda se aventuró a la dolorosa luz del mundo de la superficie por primera vez, dejando atrás la segura oscuridad de su búnker. Pero no encontraron nada más que las espadas centelleantes y los disparos de los baljaníes. Muchos de los miembros de la horda fueron asesinados, demasiados, pero han pasado bastante tiempo lamiendo sus heridas. Esta noche, se vengarán.

LÁNZAME A LOS LOBOS
Y REGRESARÉ LIDERANDO
LA MANADA.

[SÉNECA]

TRAZANDO EL CAMINO

Para aprovechar al máximo el sistema de alineamientos, el director debe intentar planificar el futuro. Al desarrollar la campaña es importante considerar los posibles hitos que permitirán a los personajes acumular Cicatrices y ascender en la tabla de Infamia considerando las consecuencias que causaría tal revuelo. Cada vez que el grupo complete su alineamiento, el director debería hablar con los jugadores sobre sus próximos pasos y tratar de entender hacia dónde podrían dirigir su camino. Si un grupo decide alterar el curso de la campaña y perseguir un objetivo diferente, esto permitirá al director comenzar a asignar nuevos hitos para preparar en sus próximas aventuras y comenzar a trabajar para crear un conflicto final al que los personajes tendrán que enfrentarse.

Los alineamientos se pueden desarrollar en cualquier dirección. Por ejemplo: un grupo de personajes puede comenzar como prisioneros accidentales (casualidad), zafarse de sus torturadores y darles caza (venganza), desarrollar confianza en el camino (lealtad) y finalmente establecer una base de operaciones para ellos mismos (ambición). Cada cambio de alineamiento debe marcarse como el punto final de una campaña y el comienzo de la siguiente. Con este sistema, el director puede avanzar en el tiempo entre campañas y preparar personajes para la próxima aventura con nuevos alineamientos y ajustar cómo su Infamia ha cambiado la forma en que el mundo que los rodea responde al grupo.

FLUIDEZ

Los alineamientos no son categorías estáticas e inflexibles que deben cumplirse en todo momento. Un grupo no tiene que seguir el mismo camino hasta el final de los días, y los eventos dramáticos en la historia pueden llevar a un cambio repentino en el alineamiento. Un enemigo inesperado que emerge de las sombras y diezma las fuerzas de los personajes podría hacer que abandonen sus planes originales y busquen venganza, mientras que un cambio repentino del destino resultará en un cambio de dirección igualmente dramático.

ESTASIS

No todos los grupos podrán alcanzar sus objetivos. Un obstáculo imparable bloquea el camino o un temible oponente se interpone entre ellos y su objetivo. Si un grupo se encuentra con un fracaso significativo, la situación es peliaguda. Los personajes deben elegir: pueden reunir el resto de su fuerza de voluntad y coger el toro por los cuernos o pueden tomar la ruta que la mayoría de la gente escoge; ocultarse en la irrelevancia, obligados a recordar su fracaso por el resto de sus vidas.

HAZ QUE CUENTE

Un alineamiento completado debe ser un evento culminante y desafiar a los personajes, ya sea a través de un conflicto dramático y tenso o de una negociación política llena de implicaciones peligrosas y giros inesperados. Los jugadores verán cómo se vacía su reserva de Cicatrices después de que completen su objetivo, por lo que se les debe animar a gastarla por completo en un último aliento.

HISTORIA ENCADENADA

En otro tiempo fueron temidos o venerados, los colectivos se inclinaron a su antojo, sus oponentes se vencían ante su poder feroz, y luego se rindieron. Lo dejaron todo atrás y trataron de vivir una vida pacífica. Pero el pasado nunca se olvida. Siempre estarán mirándoles por encima del hombro. Cuando un personaje abandona un grupo, la Infamia del grupo disminuye, pero el personaje sigue asociado a ella en la memoria colectiva de la gente: todavía experimenta los efectos de la Infamia del grupo, pero tendrá que afrontarlo solo.

SIN RUMBO

Los grupos no necesitan tener un alineamiento que los lleve hacia un objetivo todo el tiempo. Una vez que finaliza una campaña, o al comienzo del viaje de un nuevo grupo, es posible que aún no tengan una chispa que encienda su curiosidad o venganza. El grupo encontrará su alineamiento lo suficientemente pronto, ya sea debido a las acciones del director de juego, poniendo obstáculos y enemigos en su camino, o mediante las propias acciones de los jugadores que conducen naturalmente a una conclusión. Sin embargo, una historia sin objetivo es una que rápidamente se volverá aburrida. Si los jugadores no muestran indicios de decidirse por un alineamiento, el director de juego debe guiarlos en la dirección correcta dándoles algo por lo que luchar.

ORDEN JERÁRQUICO

Con el tiempo, los grupos formarán sus propias jerarquías. Habrá líderes y habrá seguidores, y no todos estarán de acuerdo en el camino que están siguiendo. Los desacuerdos menores pueden estallar en peleas sobre el futuro del grupo en sí, especialmente a medida que la puntuación de Infamia aumenta y el poder y la influencia recién descubiertos alimentan los egos de los personajes. Dependiendo de la postura de los jugadores, esta puede ser una oportunidad para retirar personajes y traer nuevos que estén más en sintonía con el alineamiento del grupo, o puede ser una oportunidad para permitir que los jugadores exploren las profundas rencillas entre antiguos aliados y desarrollen las secuelas de tales consecuencias.

DESTROZADOS

A medida que los grupos ganan Infamia, las fuerzas que se alían en su contra comienzan a hacerse más poderosas e intentan poner fin a su oposición de formas más desesperadas. El grupo será golpeado por todos lados, tal vez incluso desde adentro. Los miembros de mayor rango de los colectivos a los que pertenecen los personajes intentarán separar al grupo dando órdenes contradictorias o exigiendo tareas casi imposibles. Las Agrupaciones de colectivos corren un riesgo aún más alto, ya que los grupos se disuelven oficialmente y los personajes son enviados a cumplir órdenes completamente diferentes: para permanecer juntos, el grupo debe luchar contra los dirigentes de su propio colectivo, preparándose para un gran conflicto interno.

CAPÍTULO 3

SUPERVIVENCIA

LÍNEAS DE VIDA

Viajar a través de los restos destrozados de Europa y África es una empresa peligrosa. Fuera de las regiones civilizadas se extienden vastos e inhóspitos territorios. Aquellos que se aventuren por sus trillados caminos se exponen a un entorno hostil, un clima inclemente y unas condiciones meteorológicas que los llevarán al límite tanto física como mentalmente. Los recursos y las provisiones son escasos, y si uno no conoce el terreno acabará metiéndose de lleno en una trampa mortal.

Los caminos que conectan las regiones hospitalarias unas con otras se han convertido en las líneas de vida del mundo moderno, se les ha puesto nombres rimbombantes y sonoros que los hacen fácil de recordar para los vagabundos y comerciantes por igual. El Camino Duro, La ruta del Edén, la Ruta de Comercio a Osman, el Camino Calcinado, y muchas otras comparten atributos similares: se consideran fortificadas y seguras para el viaje. Sin embargo, aquellos que se atrevan a cruzar el país a través de las áreas inexploradas, se adentrarán en un mundo que ya no permanece bajo el control de la humanidad. Mientras que las ciudades y los asentamientos reúnen el poder de los colectivos y los clanes, fuera los aventureros están solos contra una severa madre naturaleza que regurgita obstáculos inimaginables para detener a los valientes.

Como tal el viajero debe de estar preparado, al menos solo por una razón: sobrevivir.

VIAJE

El movimiento es una parte vital del ser humano. Vastos territorios han de ser cruzados para conectar el mundo, para poder comerciar, explorar y, en última instancia, conquistar. En el norte helado de Polen los jefes dirigen sus mamuts hacia el oeste abriéndose camino lentamente a través de infinitos campos nevados guiando a su tribu hacia su siguiente destino. En la Costa Sureste de Franka, los Koms rugen a través del Camino Calcinado, dejando sólo un rastro de muerte con los huesos y la sangre de sus enemigos. En lo alto de una colina un caballo relincha impaciente a la espera de que el Juez lo espolee para ir tras el asesino que llevan semanas rastreando.

VELOCIDAD DE VIAJE

Ya sea a pie, montado en un animal o un vehículo, un personaje viajará a un número máximo de kilómetros por hora. Esta es la velocidad de viaje: una velocidad media que tiene en cuenta pausas y descansos necesarios para un viaje razonablemente seguro.

HUMANO: 5km/h
MONTURA: 5 + Velocidad Máxima en km/h
VEHÍCULO: 10 x Velocidad máxima en km/h

DISTANCIA DE VIAJE

Una montura recorrerá 8 veces su velocidad de viaje por día, y en vehículo se recorrerá la distancia determinada solo por su velocidad y las reservas de Gásol. Un humano está limitado por su resistencia junto con el equipo que esté llevando. Un personaje puede viajar 5 x (CUE+Resistencia–penalización de impedimenta) km por día:

MONTURA: Velocidad de viaje x 8km/día
HUMANO: (CUE+Resistencia–penalización de imp.) km/día

CRUZANDO LOS LÍMITES

En Borca una tormenta de polvo asoma por el horizonte desafiando a un grupo de Orgiásticos a alcanzar la seguridad de la lejana Liqua antes de que la sofocante y roja neblina los alcance. Un Azotador lleva su cuerpo al límite al correr atravesando las planicies de África para llevar un mensaje solicitando refuerzos para su manada. Siempre que un personaje tenga que moverse más rápido o recorrer una distancia más allá de su velocidad o distancia de viaje en un solo día, está rebasando su límite.

◈ Viajando a pie un personaje puede aumentar la distancia de viaje por día gastando puntos de Ego a un ritmo de (3) puntos por cada (5) km adicionales, y puede incrementar su velocidad de viaje gastando (5) puntos de Ego para incrementar su velocidad durante el resto del día en (1) km/h. Si el Ego del viajero llega a (0), puede seguir caminando pero sufrirá (1) herida superficial por cada km.

◈ Viajando en montura, el animal puede gastar (2) puntos de Ego por cada (10) km adicionales, o (4) para aumentar su nivel de velocidad en un nivel. Si el Ego del animal cae a (0), cada kilómetro adicional que se le fuerce a andar le causará (1) punto de daño de trauma hasta que llegue a su límite y se desplome por el sobreesfuerzo.

◈ Los vehículos no pueden ver aumentada su distancia de viaje, pero toda máquina puede ser forzada a funcionar por encima de un margen seguro: gastando (3) puntos de CUE por hora viajada, puede aumentar un nivel su velocidad máxima. Si se queda sin puntos de CUE, sus componentes internos comenzarán a desmoronarse, los tornillos vibrarán hasta saltar de sus agujeros, los pistones se desalinearán por las vibraciones o el aceite del motor comenzará a hervir. Por cada kilómetro recorrido de esta forma causará (1) punto de daño de Estructura.

A PIE: (3) Ego por (5) Km de distancia, (5) Ego por (1) Km/h, (1) Herida Superficial por km por encima del límite.

MONTADO: (2) Ego por (10) Km de distancia, (4) Ego por (1) km/h, (1) trauma por km por encima del límite

VEHÍCULO: (3) CUE por un nivel de velocidad, (1) daño de estructura por km por encima del límite.

EJEMPLO: Al Famulante Piotr sus superiores le han ordenado que pase el día evaluando la salud de un pequeño pueblo en los Escombros, a unos 25 km al sur de Justiciano. Termina su consulta a media tarde y decide volver a la ciudad. Tiene que informar a la oficina de Higienistas el mismo día. Su CUE+Resistencia es de (6), pero tiene una penalización de impedimenta de -2D por llevar su equipo de análisis consigo. Su distancia de viaje es (6-2) + 5 = 20km. Si quiere asegurarse de estar de vuelta, tendrá que apresurarse. Para añadir 5km a su distancia de viaje gasta (3) de Ego, aumentando la distancia total a 25 km. También gasta (5) puntos de Ego para aumentar su velocidad de viaje a 6 km/h, asegurándose de estar de vuelta aproximadamente en unas 4 horas, afortunadamente con tiempo suficiente para informar a sus superiores.

TERRENO DÍFICIL

Cruzar caminando zonas nevadas sin el equipo apropiado o sobre un imponente mamut convertirán incluso el viaje más corto en un duro paseo. Cuando el terreno es difícil de cruzar, ya sea un paso de montaña o una densa jungla, todas las velocidades de viajes se reducen a la mitad y la distancia a recorrer se considera el doble para determinar la distancia de viaje.

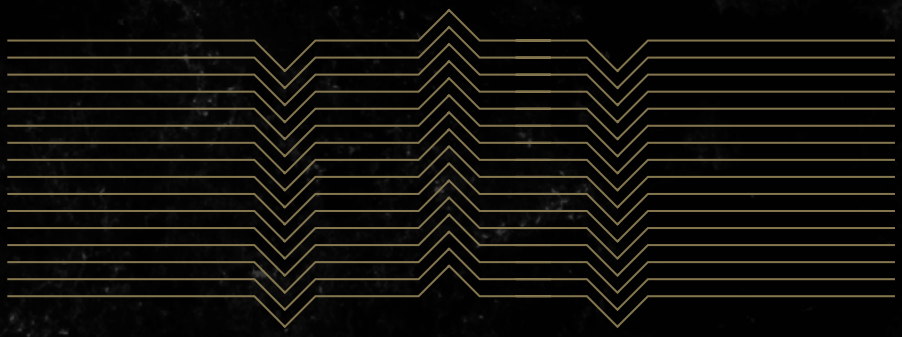
◇ Algunos de estos problemas se pueden superar usando el equipo apropiado: una prueba exitosa de INS+Supervivencia(2) dará pistas de cómo manejarse en la mayoría de entornos.

◇ En otras situaciones es imposible evitar la reducción de velocidad: incluso con equipo de escalada es imposible escalar una pared vertical tan rápido como se camina por una llanura. Ejemplos de terreno difícil incluyen arena, nieve, jungla, ciénagas, pantanos y montañas.

Moverse en terreno difícil cuenta el doble para la distancia de viaje

La velocidad de viaje se reduce a la mitad en terreno difícil

INS+Supervivencia (2) para saber cómo manejarse (si es posible)



DESCANSO Y RECUPERACIÓN

Caminar por el desierto día y noche, estar de guardia en un paso alpino, estremecerse de miedo por encontrarse a un Demagogo en la oscuridad, todas estas condiciones tienen su efecto en la mente humana. No es de extrañar que evitar que una persona se duerma haya sido un método de tortura por milenios. Las consecuencias de la falta de sueño van desde la simple irritabilidad hasta problemas cardiacos y alucinaciones, o incluso la muerte en algunos raros casos. Lo más habitual es que el cuerpo se encargue y haga caer a su dueño de manera involuntaria en un profundo sueño. Una consecuencia que podría ser mortal.

LIMITES NATURALES

No todos tienen las mismas necesidades cuando se trata de dormir. Algunos personajes pueden seguir funcionando con todas sus capacidades largo tiempo después de que otros hayan sucumbido al sueño. Cada personaje puede estar despierto por lo menos 24 + (CUE+Resistencia o PSI+Fe/Voluntad, el que sea menor) horas sin necesitad de dormir o sufrir alguna penalización. Dormir permitirá estar despierto por un cuarto de su límite natural por hora.

Un personaje puede estar despierto sin penalizaciones por 24 + (el más bajo de CUE+Resistencia o PSI+Fe/Voluntad) horas

Dormir durante este tiempo restablecerá su tiempo de vigilia por un cuarto de su límite por hora.

PRESERVACIÓN

Después de que el personaje exceda su límite natural, su cuerpo comenzará a sufrir el esfuerzo de la actividad continuada. Sus párpados comenzaran a parecer pesados, su atenta mirada será interrumpida por un bostezo, y sus pensamientos se volverán dispersos. Aún puede continuar actuando de forma normal con un poco de concentración, pero tendrá una penalización de -1D a todas las acciones y debe de gastar (1) Ego por hora para permanecer despierto, o de otra manera caerá inmediatamente dormido.

REBASANDO EL LÍMITE NATURAL:
Gastar (1) Ego por hora, -1D penalización a todas las acciones

AGOTAMIENTO

Tan pronto como el personaje lleve despierto (6) horas por encima de su límite natural, su cuerpo comenzará a sucumbir al sueño. Se volverá mucho más difícil realizar cualquier tarea, ya sea intelectual o física, una profunda somnolencia clavará sus garras en su mente. Después de llegar a este punto cada hora despierto costará un punto adicional de Ego para mantenerse consciente, empezando con la 7ª hora por encima del límite natural, y la penalización a todas las acciones aumenta a -2D.

Cuando la reserva de Ego caiga a (0) o no queden suficientes puntos de Ego para pagar el precio de mantenerse despierto, el personaje inevitablemente caerá inconsciente. Mientras que el personaje no sea despertado por una fuente externa durante dos horas, recuperará (1) punto de Ego mientras duerme.

Después de (6) horas rebasando el límite natural, cada hora cuesta (1) punto adicional de Ego, -2D penalización

Cuando la reserva de Ego llegue a (0) o el coste no se pueda pagar, el personaje cae inconsciente.

Regenera (1) Ego mientras duerme.

ACUMULANDO PENALIZADORES

Las penalizaciones en Katarsis se suman cuando varias condiciones actúan en tándem para empeorar aún más la situación, como la falta de luz dentro de una densa niebla. No obstante, hay un nivel máximo de penalización para cualquier tiempo de condición ambiental. Algunos de estos tipos se pueden unificar bajo un término y unas reglas comunes. Dos ejemplos de lo anterior son: la acumulación de penalizadores de visión y de malestar.

La penalización por visión no puede exceder de -4D

PENALIZACIÓN DE MALESTAR

Malestar es un término general para las condiciones que sólo se pueden superar con la voluntad. Malestar puede significar varias cosas, pero las causas más comunes son el hambre, la sed y el propio entorno. El director puede de definir Malestares adicionales que puedan contribuir a la acumulación de Malestar, pero como la reserva de visión hay un límite de -4D.

Un personaje sufriendo de un Malestar puede realizar una prueba de Defensa Mental (PSI+Fe/Voluntad) una vez por día para determinar cómo de bien se maneja con la situación. Cada éxito negará 1D de la penalización de Malestar durante todo el día. Los Desencadenantes cuentan el doble. El resultado de esta tirada se aplica a todos los Malestares que se puedan acumular más tarde en el mismo día. Por último, concentrándose antes en una acción importante, el personaje puede gastar hasta (3) puntos de Ego para negar 1D de Malestar por punto para una prueba.

La penalización del tipo Malestar no puede exceder los -4D
Una vez por día, el personaje puede hacer una tirada de Defensa Mental

Cada éxito niega 1D de Malestar durante el día (Los Desencadenantes cuentan el doble)

Un personaje puede gastar hasta (3) puntos de Ego antes de una tirada para negar 1D de Malestar por punto.

COMIDA Y AGUA

Sin un suministro apropiado de comida y agua cualquier criatura acabará muriendo, aunque el proceso será lento y doloroso. Los primeros síntomas aparecen en estado de catabolismo: el cuerpo comenzará a consumir su propia grasa y a descomponer tejido muscular. Irónicamente, esta desintegración metabólica también conlleva que la sensación de hambre y sed desaparezcan. La inanición puede llevar semanas hasta que acabe derivando en la muerte. Mientras, la deshidratación es capaz de matar en pocos días.

HAMBRE Y SED

Cualquiera que no coma durante un día empezará a sentir hambre y calambres. Sin agua, la sed aparecerá en cuestión de horas, y los dolores de cabeza empezarán después de un día. Esto solo son avisos de peligro: el cuerpo aún no ha sufrido daños. Cada día sin comida o agua inflige al personaje una penalización de Malestar de -1D.

-1D Malestar por día sin comida,
-1D Malestar por día sin agua.

EJEMPLO: Después de semanas deambulando sin destino por el desierto de Stukov, Malware ha acabado con toda la reserva de comida que le suministró el Clúster. Durante el primer día ella no probó bocado. Durante el segundo día debe realizar una prueba de Defensa Mental para luchar contra su Malestar, obteniendo (1) éxito: suficiente para ignorar la penalización de -1D que tendría que sufrir. Toma un último sorbo de agua para humedecer su garganta seca.

Al tercer día vuelve a tirar para resistir el Malestar, consiguiendo (2) éxitos. Sufrirá -1D a todas las acciones durante ese día: -2D por dos días sin comida, -1D por un día sin agua, y dos dados de Malestar negados por su tirada de Defensa Mental. Al cuarto día, volverá a tirar, consiguiendo tan solo (1) éxito. Ahora tendrá que sufrir una penalización de -3D, por llevar 3 días sin comer y -2D por estar sin beber alcanzando así el máximo de la penalización de Malestar de -4D, y 1D negado por su Defensa Mental.

INANICIÓN Y DESHIDRATACIÓN

La auténtica amenaza de la falta de comida y agua va más allá de malas sensaciones. Una vez el cuerpo llega a la fase de inanición el estómago deja de enviar señales al cerebro: de repente se para el ansia por la comida y la bebida, llevando a algunos a ignorar lo crítico de su situación. La deshidratación es una experiencia mucho más dolorosa, la sensación de sed se mantiene hasta que la garganta se cierra y el corazón se para. Cada dos días sin agua, y cada

dos semanas sin comida, el personaje pierde (1) punto del atributo CUE. En caso de que la puntuación de CUE llegue a (0), morirá. Tan pronto cómo se pierda el primer punto por inanición, las penalizaciones por hambre y sed desaparece, pero las penalizaciones de deshidratación permanecen hasta la muerte.

Cada 2 semanas sin comida (-1) CUE

Las penalizaciones por Malestar de hambre y sed desaparecen.

Cada 2 días sin agua (-1) CUE

(0) CUE significa la muerte.

EJEMPLO: Malware cae de rodillas ante el abrevadero del nómada Stukov, llenando sus manos con agua y llevándoselas a su reseca boca sin importarle el riesgo de infección del pozo seco. Sin tener más opción que usar una botella rajada por un guardia que se interpuso en su camino, decide esperar hasta que alguien más aparezca. Han pasado dos semanas desde que degustó la última ración, y su cuerpo ha comenzado a devorarse a sí mismo: Pierde (1) punto de CUE. Solo tenía (2) puntos de CUE, si no encuentra algo de comida en las próximas dos semanas, perderá su último punto de CUE y acabará muerta en las profundidades del desierto de sal. No obstante, ya no padece de hambre y sed, por lo que no se ve afectada por la penalización por Malestar. Sus ojos contemplan el cuerpo del guarda al que tuvo que cortar la garganta. Tiempos desesperados requieren medidas desesperadas...

REVITALIZACIÓN

Un día de recuperación con comida y agua eliminará las penalizaciones por hambre y sed, de la inanición y la deshidratación no es tan fácil recuperarse. Después de que el primer punto de CUE se pierda ya sea por falta de comida o agua, los días serán acumulativos. Si un personaje sufre de inanición durante 9 días y consigue comer al décimo, solo ha retrasado la pérdida de su siguiente punto de CUE en un día. El daño causado por la inanición y la deshidratación es masivo y sistémico: el organismo necesita tiempo para ajustar la ingesta regular de agua y comida y sanar adecuadamente. Después de un mes con acceso regular a agua y comida, el personaje que hubiera perdido CUE puede empezar a comprar los puntos perdidos por la mitad de su coste de experiencia original.

Un mes de descanso con comida y agua normales

Los puntos perdidos de CUE se pueden comprar por la mitad de su coste normal de experiencia.

POTENCIAL: ASCETISMO

Algunos personajes han aprendido a controlar sus funciones corporales de formas inimaginables. Usando las reglas expandidas de agua y comida, el potencial Ascetismo anula (1) nivel de Malestar causado por las penalizaciones de hambre o sed. Es más, el tiempo requerido para perder un punto de CUE por inanición aumenta en una semana por nivel del potencial.

ASCETISMO: Anula (1) nivel de Malestar causado por hambre o sed.

El tiempo para perder un punto de CUE por inanición se aumenta en una semana por nivel del potencial.

TIEMPO Y CLIMA

El mundo ha sobrevivido al Escatón, pero el clima se ha alterado de forma irreparable. Lo que ha dejado es un paisaje maltratado por los elementos: Borca cubierta de tormentas de polvo provenientes de los cráteres del impacto, mientras la Barrera de Hielo devoran lentamente el norte de Polen. El Baljan sufre de tormentosos cambios estacionales que van desde veranos con un calor inaguantable hasta los meses de invierno con un frio que congela los huesos. Franka se ha convertido en un vasto e impenetrable pantano que ahoga los campos cercanos en una húmeda niebla. Aquellos que no se pudieron adaptar a este deformado mundo murieron hace mucho, pero la madre naturaleza permanece preparada para atrapar a cualquier aventurero imprudente o torpe que se atreva a adentrarse bajo la fuerza imparable de su clima.

FRIO Y POLAR

La pala del poleno resuena cuando golpea la tierra. El suelo está tan duro como el basalto y su cuerpo le duele por todas las cicatrices acumuladas durante una larga vida. No le queda otra opción que seguir adelante: sin una buena cosecha su clan no sobrevivirá otro mes más. Su aliento se expande en un blanco vapor en el amargo frio. Los viejos hábitos entran en acción y sin pensarlo dos veces alcanza la piel de cabra atada a su cinturón. Solo el Bion alimentará su corazón y calentará sus extremidades para seguir caminando en este infierno congelado.

En condiciones de frío un personaje con ropas normales sufre -1D de Malestar. Además, debido a las duras condiciones y el sobresfuerzo del cuerpo para mantenerse caliente, no regenerará naturalmente puntos de Ego en entorno helado. En condiciones glaciales, como las que se

experimentan en las proximidades de la Barrera de Hielo, perderá (1) punto de Ego cada día, y la penalización de Malestar aumenta a -2D.

FRIO: Malestar -1D, Sin recuperación de Puntos de Ego.

GLACIAL: Malestar -2D, pérdida de (1) Ego por día

CALOR

Las ropas de Aresnios están empapadas. Mirando a través de la húmeda jungla desde su ventajosa posición, el joven Guerrero intenta ignorar el calor y la humedad, pero las gotas de sudor siguen picándole en los ojos y nublando su visión. Riachuelos de líquido gotean lentamente por su espalda, pegando la ropa a su piel. Sólo espera que su fusil no se atasque cuando aparezcan las patrullas de Azotadores.

Si bien no es un peligro en sí mismo, el tiempo caluroso es una fuente de Malestar. Dependiendo de la temperatura, causará una penalización de -1D en entornos como las densas junglas de Hibrispania o el interior de África, o -2D en lugares con un calor abrasador cómo Cadáver o los desiertos de escoria del Purgare oriental.

CALOR: Penalización de Malestar de -1D o -2D

NIEBLA

Los ancestros susurran insistentemente en su oído: la caza de Bakalu casi ha acabado. Matará a su presa o bien la presa lo matará a él. Es la ley de la selva. La niebla es una gruesa cortina que lo cubre todo. Incluso a mediodía, Bakalu no puede ver más allá de su brazo extendido. Agazapado en la cresta de un cráter, el Gran Cazador mantiene su visor centrado en el borde del bosque, pero no consigue ver nada más que una mancha grisácea. Si este Bioquinético dejado de la mano de dios que ha estado rastreando durante días finalmente emergiera de la bruma, sólo tendría el tiempo que dura un latido para apuntar y disparar.
Que la niebla perjudique la puntería puede ser la diferencia entre la vida y la muerte. Dependiendo de lo gruesa que sea la niebla, el personaje sufre una penalización a la visión de -1D o -2D.

NIEBLA: Visión -1D a -2D

LLUVIA

La chatarra cruje bajo las pesadas botas de Caristo mientras avanza a través de la basura que ha conseguido en su última incursión a las ruinas. Mientras se ajusta las gruesas gafas rojas, unas pocas gotas de agua se estrellan contra su cabeza calva. Su sangre se hiela cuando mira hacia el cielo nublado y ve aquellas nubes grises. Alocadamente, comienza a reunir su botín y meter todo lo que pueda llevar

en su plataforma de transporte. Le queda un largo camino hasta su guarida y la lluvia es el enemigo mortal de todo lo metálico.
El agua metiéndose en sus ojos le fuerza a entrecerrarlos para poder vislumbrar algo a través de la lluvia, y las ropas húmedas comienzan a pesar. Un personaje bajo una lluvia sufre una penalización de -1D de Malestar y -1D de visión

LLUVIA: Malestar -1D, Visión -1D

VIENTO

El océano se agita bajo las rápidas lanchas de los Azotadores mientras corren hacia su objetivo, un ganjah desconocido atravesando las aguas del Mediterráneo cerca de la costa, el viento aullando alrededor de ellos mientras se aferran a la cubierta de sus barcos. Delante de ellos, las velas de la nave hinchadas, el viento las mueve casi tan rápido como los motores de las embarcaciones de los Azotadores, pero con un sonido que se puede oír por encima de los distantes truenos de la tormenta, las velas de la ganjah se acaban rasgando. Las lanchas se acercan, dando vueltas a la nave que está a la deriva. Se acabó la carrera.

El viento es una de las peores condiciones posibles: las ráfagas de aire hacen que concentrase sea difícil y las acciones se vean obstruidas por las ropas agitándose furiosamente. Hay tres niveles de viento que causan penalizaciones: vientos fuertes, tempestades, y tormentas. Cada nivel hace que el personaje sufra una penalización de -1D a -3D respectivamente. Además, mientras se navega, las tempestades y tormentas hacen que el mar sea considerado terreno difícil.

VIENTO: -1D a -3D fuertes vientos, tempestades, y tormentas

EN EL MAR: Tempestades y tormentas convierten el agua en terreno difícil.

NIEVE

El joven Bowl frota sus manos desesperadamente intentando generar algo de calor. Su frustración crece con cada paso, cada movimiento ahora es un acto de tortura. La nieve se aferra a sus piernas en forma de polvo blanco. Aunque las pieles lo protegen del frio, también ralentizan su paso tanto como el infinito campo de nieve. Moverse diez metros en esta tormenta de nieve es como correr una milla.

Bajo una nevada, un personaje sufre una penalización al Malestar y a la Visión de -1D. Además, el terreno cubierto por arena o nieve se considera terreno difícil.

NEVADA: Malestar -1D, Visión -1D

NIEVE: Terreno difícil

EQUIPO DE SUPERVIVENCIA

TAKARBAST

Los takarbast son prendas hechas de telas finas, sueltas y oscuras, aunque el término a menudo se usa para referirse a cualquier atuendo que ayude a cruzar el desierto. Cubrir el cuerpo con tela oscura es la mejor manera de evitar golpes de calor y perder demasiada agua.
Este tipo de ropa holgada es vestida comúnmente por viajeros de Purgare occidental, actuando como defensa contra el opresivo calor y evitar lo peor de los enjambres de insectos chupasangres de Psicoquinéticos.

◈ Equipo de Supervivencia.

IMPERMEABLE

Por separado, la lluvia y el viento son obstáculos serios. Juntos, son la maldición de cualquier marinero. Adquirir un conjunto de ropa cortavientos es un sacrificio menor por tener una mayor comodidad.
Un marinero Neolibio nunca será visto con una prenda tan simple y práctica como un impermeable. Se las arreglará para navegar sin importar lo incomodo que esté, entrecerrando los ojos por la tormenta mientras que su tripulación de Chatarreros le miran cariacontecidos.

◈ Equipo de Supervivencia

PIELES DE INVIERNO

Aventurarse en las extensiones congeladas de Polen o el norte de Borca sin la protección adecuada equivale a suicidarse. Los dedos desnudos se vuelven rígidos, los labios se amoratan y comienzan a agrietarse, y cuando la sangre vuelve a llevar el calor las extremidades de repente se llenan de dolor.

El Bretón usa piel de focas, mientras que el Gargantí prepara su aislamiento con piel de mamut, pero la finalidad es la misma: mantenerse caliente, o morir frio.

◈ Equipo de Supervivencia

GAFAS POLARIZADAS

El cristal de en estas gafas es extraño, con un tinte oscuro que solo deja pasar la luz directa. Esto elimina el efecto destello de reflejos y luces brillantes; unas buenas lentes te permitirán mirar directamente al sol sin pestañear.

No hay duda de cuál era el propósito original para el que fueron diseñadas estas gafas, pero los Guerreros han encontrado una utilidad diferente para las lentes polarizadas. Las retorcidas luces de la Distorsión aparecen cómo una brillante bruma a través de las gafas, advirtiéndoles de las realidades distorsionadas en su interior.

◇ Equipo de supervivencia

RAQUETAS DE NIEVE

Levantar nieve con cada paso es cómo andar con pesos colgando de cada pie. Las raquetas de nieve aumentan la superficie de cada pisada, comprimiendo la nieve y convirtiéndola en un terreno sólido.

◇ Equipo de supervivencia

MEJORA DE VEHÍCULO: ORUGAS

Adaptar un vehículo a un terreno específico es un proceso invasivo. Cuando hay que viajar a través de terrenos muy blandos cómo la arena o la nieve, las ruedas pueden ser un problema ya que pueden quedarse atascadas en la tierra. Tanto las ruedas como los ejes pueden ser reemplazados por orugas, requiriendo una gran cantidad de chatarra para la mejora.

El proceso lleva 5 semanas, cada Desencadenante en una prueba de AGI+Fabricar o INT+Ingenieria reduce la duración en 1 semana hasta un mínimo de 1. Puesto que las orugas necesitan más espacio que las ruedas, ocupan 1 ensamblaje al instalarlas. Este espacio puede ser recuperado volviendo a instalar las ruedas, usando el mismo proceso.

Puede que los Azotadores se irriten por las extensas modificaciones que los Chatarreros les fuerzan a hacer a sus Koms, pero lo sufren en silencio. Muchas cazas de esclavos en Purgare han terminado abruptamente y en vergüenza por unas ruedas atascadas en la arena, girando inútilmente mientras que la presa escapa en la distancia.

ORUGAS: La nieve y la arenan actúan como terreno normal.

Ocupan un espacio

Necesitan 10x (estructura del vehículo) kg de chatarra del mismo nivel tecnológico.

CAPÍTULO 4

SALUD

HERIDAS Y CURACIÓN

El guerrero Cucaracha estrella su garrote contra el compañero de Arvek con un golpe sordo, su cuerpo se estampa contra el suelo. En un grito de rabia, el Anabaptista levanta su espada para vengar a su amigo caído, la hoja oscila para deslizarse entre los pliegues de grasa que cubren el musculoso pecho del Cucaracha pero se aloja contra una costilla antes de que pueda llegar al corazón. Un rugido parte el aire cuando el garrote alcanza carne una vez más. Arvek ve las estrellas antes de que todo se desvanezca...

Cuando recobra la consciencia, no se ve al Cucaracha por ningún lado. El Anabaptista se pregunta por un momento si ha regresado al Pneuma, pero el repentino dolor de cabeza lo devuelve a la realidad. La sangre cubre el suelo. Sigue el sendero salpicado, tambaleándose con su espada pesada tras él.

Si no puede hallar la gloria en la victoria, al menos la encontrará en la muerte.

COMPLICACIONES

Cuando un atacante inflige daño en una tirada de ataque, puede optar por aplicar una complicación gastando un determinado número de Desencadenantes. Los Desencadenantes gastados en complicaciones no se pueden usar para aplicar otros efectos como habilidades especiales de armas o aumentos de daño.

Las complicaciones se dividen en dos categorías distintas: complicaciones de heridas superficiales y de trauma. Un ataque que inflige ambos tipos de daño puede causar complicaciones de los dos tipos, siempre que se invierta el número apropiado de Desencadenantes.

Un personaje puede sufrir varias veces la misma complicación, sin embargo, solo la de mayor gravedad tiene efecto. Cuando se elimina la complicación más grave se aplica la siguiente en gravedad.

Las complicaciones se aplican invirtiendo Desencadenantes en ataques en lugar de provocar más daño

Cada tipo de daño provoca complicaciones del mismo tipo

Posible aplicar varias veces la misma complicación

ELIMINAR COMPLICACIONES

Las complicaciones de un personaje pueden eliminarse de varias formas. Algunas como la infección tienen un tiempo establecido para sus efectos o solo tienen efecto una única vez antes de eliminarse. Otros, como el sangrado lento o rápido, tienen reglas especiales para su tratamiento.

Los efectos de la mayoría de las complicaciones terminan cuando las heridas superficiales o el trauma del personaje se han curado por completo, dependiendo de la categoría sufrida, aunque hay algunas excepciones específicas para ciertos tipos.

Las complicaciones terminan cuando las heridas superficiales o el trauma se curan

Algunas complicaciones tienen efectos especiales

HERIDAS SUPERFICIALES

DESORIENTACIÓN (1DT/NIVEL)

Un personaje que sufre de Desorientación recibe una penalización igual al nivel de la complicación en su próxima acción, sin importar cuál sea. Esta penalización se elimina después de la próxima acción del personaje. La penalización no se aplica a la tirada de PSI+Reacción para determinar la iniciativa.

INFECCIÓN (1DT/NIVEL)

La herida comienza a supurar pus verdoso, se forman costras negras sobre la carne rosada, el dolor palpita debajo de las pálidas ampollas: la infección es una consecuencia devastadora de muchas heridas si no se trata a tiempo. Esta complicación representa un riesgo persistente de infección después de ser herido, con las reglas para resolver este riesgo y la curación de la infección representadas en su propia sección.

SANGRADO LENTO (1DT/NIVEL)

Sangrado lento hace que un personaje pierda (1) puntos de su atributo CUE en ciertos niveles de tiempo. El nivel refleja la frecuencia con la que tiene efecto: por defecto, se pierde un punto por hora, y el intervalo se reduce a la mitad por nivel a una tasa máxima de (1) punto de CUE por siete minutos y medio en nivel (4) El nivel también refleja la dificultad para tratar la herida con una acción compleja de INT+Medicina que requiere vendajes, improvisados o de otro tipo, y un intervalo de (1) ronda.

Un personaje que no hace nada excepto tratar de detener la pérdida de sangre aplicando presión a la herida doblará el intervalo de tiempo para perder un punto de CUE. Un personaje que tenga su atributo CUE reducido a (0) morirá. La recuperación de puntos de CUE perdidos en un sangrado lento requiere dos semanas de curación natural (pero no necesariamente descanso) por punto o transfusiones.

SIN ALIENTO (1DT/NIVEL)

La espada se hunde, el golpe resuena en todo el cuerpo. Un jadeo se escapa cuando el aire evacua los pulmones, dejando al guerrero sin aliento. Puede continuar luchando, pero tendrá que obligarse a superar el dolor hasta su próximo aliento.

Cuando alguien se ve afectado por esta complicación, queda desconcertado durante unos segundos hasta recuperar el aliento, lo cual puede resultar mortal en el fragor de la batalla. Reciben una penalización de -2D por nivel a la tirada de iniciativa al comienzo de la siguiente ronda de combate a menos que gaste (2) puntos de Ego para superar los efectos. La penalización se elimina después de la siguiente acción del personaje.

TRAUMA

INCONSCIENCIA (5DT)

El golpe impacta en la parte posterior del cráneo y el cuerpo cae al suelo. El aire aún fluye de sus pulmones: todavía no está muerto. Un personaje que sufre esta complicación queda impedido para realizar acciones debido a la lesión cerebral. Está incapacitado y no pueden hacer nada durante 3D minutos. Si cae en el agua o en terreno peligroso seguirá sufriendo heridas adicionales de otras fuentes, pudiendo ahogarse o quemarse vivo.

DESFIGURACIÓN (3DT HABILIDADES/5DT ATRIBUTOS)

Un personaje que sufre esta complicación sufre una reducción permanente de un punto a un atributo o habilidad dependiendo del número de Desencadenantes gastados en la complicación. Al elegir afectar una habilidad, se elige al azar. Al elegir afectar un atributo, el jugador lo elige.

El personaje afectado por esta complicación no recuperará el punto después de que todo su trauma haya sanado naturalmente. La única forma de recuperar su nivel es invertir los PE necesarios de manera normal. Un personaje que sufra esta complicación haciendo descender uno de sus atributos a (0) morirá.

SANGRADO RÁPIDO (1DT/NIVEL)

La víctima sufre (1) punto de daño cada (4) rondas de combate. Cada nivel de esta complicación reduce el intervalo en (1) ronda a un mínimo de (1) punto de daño por ronda.

El nivel de la complicación también condiciona la dificultad para tratar la herida con una acción compleja de INT+Medicina que requiere vendajes improvisadas o de otro tipo, y un intervalo de (1) ronda. Un personaje que no hace nada más que tratar de detener la pérdida de sangre aplicando presión a la herida puede duplicar los intervalos de tiempo en los que recibe daño

NEUROSIS DE GUERRA (3DT)

El cuerpo del personaje se bloquea, es incapaz de moverse debido al terror que inunda su mente y paraliza su cuerpo. Puede que haya sido consciente de su inminente fatalidad, que el dolor de sus heridas sobrecargó sus sentidos por un breve instante o simplemente está perdido y es incapaz de tomar decisiones, no importa.

Un personaje conmocionado no puede actuar en la siguiente ronda de combate tras sufrir la complicación.

CONMOCIÓN (1DT/NIVEL)

Las conmociones cerebrales hacen que uno pierda parcialmente el control sobre su sistema nervioso central. Es posible recuperarse rápidamente con el tratamiento adecuado, pero sin él la inconsciencia le llama. Una conmoción cerebral causa una pérdida temporal de puntos de Psique e Intelecto igual al nivel de la complicación. Estos se recuperan a una velocidad de (1) por hora, pero si la Psique o Intelecto del personaje caen a (0), sufre un paro cardíaco y muere.

Los líquidos intravenosos y el tratamiento adecuado, como elevar las piernas de la persona afectada y mantenerlas calientes, permitirán que el personaje recupere puntos al doble de la velocidad estándar.

REABIERTA (2DT/NIVEL)

Las heridas provocadas con esta complicación tienen el poder de volver a afectar al personaje cuando realiza tareas con un alto impacto de esfuerzo físico antes de que sus puntos de trauma hayan sanado por completo. Debe realizar una prueba de CUE+Resistencia con una dificultad igual al nivel de la complicación. Si no supera la prueba, las heridas que haya sido curadas desde que se infligió la complicación se reabren.

INTRATABLE (2DT)

El personaje no puede ser tratado directamente mediante cirugía para recuperar puntos de trauma. El tratamiento aún puede eliminar complicaciones como la infección, pero cualquier daño de trauma que haya sufrido el personaje solo puede curarse de forma natural. Esta condición dura hasta que todo el daño de trauma haya sido curado de forma natural.

TRATANDO HERIDAS

INFECCIÓN

En un ambiente esterilizado, las heridas rara vez se infectan. Existen muy pocos entornos de este tipo en el mundo actual, e incluso estos islotes de seguridad quedan rápidamente contaminados por pacientes que irrumpen recubiertos de una capa de inmundicia. En muchos lugares ni siquiera recuerdan la teoría medicinal lo suficiente como para que un ambiente limpio sea importante. Aún así, la mayoría de los hospitales improvisados y sanatorios tienen instalaciones acondicionadas para evitar que los gusanos crezcan en las heridas y evitar que la gangrena se extienda demasiado, en caso de que el cuidador sea mínimamente competente.

Un día después de sufrir una lesión con esta complicación, el personaje debe realizar una cantidad de pruebas de infección igual a la cantidad de complicaciones por infección. La prueba de infección es una prueba de CUE+Resistencia con una dificultad determinada por el nivel de la complicación. Cada Desencadenante cuenta como un éxito adicional. Si la tirada falla, el personaje pierde (1) punto de su atributo CUE. Debe repetir esta prueba cada día hasta que tenga éxito, momento en el cual la infección remite y pueden comenzar a sanar gastando PE de manera normal.

RESISTENCIA A LA INFECCIÓN
Una prueba al día por cada complicación por infección
CUE+Resistencia (nivel de complicación)
Desencadenantes cuentan como éxitos adicionales
FALLO: Pierde (1) CUE, se recipera con PE

EJEMPLO: A pesar de los mejores esfuerzos de los Ascetas, el Orgiástico Arvek está postrado en cama por las heridas que sufrió en la batalla. Las Cucarachas que emboscaron a su convoy infligieron la complicación infección en sus heridas, y debe combatir la enfermedad antes de que lo consuma.

Realiza una prueba de CUE+Resistencia (6) contra una dificultad igual al nivel de complicación (3). El Demiurgo ha contaminado su suerte: obtiene un solo éxito. Ahora está infectado y sufre una pérdida de (1) punto de su atributo CUE. Cada día jugará a la suerte con el destino hasta que muera o comience a recuperarse.

INFECCIONES Y TRAUMA

Cada vez que un personaje sufre trauma, la infección comienza un día después de que recibir el daño. La dificultad para resistir una infección de este tipo es igual a la mitad del daño de trauma sufrido, redondeado hacia abajo. Cada infección no tratada provocará una pérdida de puntos del atributo CUE según las reglas normales para infecciones.

RESISTENCIA A LA INFECCION: CUE+Resistencia (daño de trauma/2)

EJEMPLO: Salvem sufrió (4) puntos de trauma por una caída en un pozo de escombros pero sus compañeros pudieron sacarlo y tratar sus heridas a tiempo. Aunque no parecía haber veneno en aquella barra, esa noche comienza a tener fiebre. Realiza una prueba de CUE+Resistencia (2) para tratar de evadir la infección, obteniendo (2) éxitos y un Desencadenante. Se ha librado de la infección, por ahora.

TRATANDO INFECCIONES

Tratar una herida infectada no es una tarea fácil. El olor a podredumbre impregna el aire, se debe limpiar la piel, drenar la pus y añadir o retirar gusanos según las circunstancias lo requieran.

- Cada día antes de que el personaje haga su prueba de CUE+Resistencia para evitar la infección, un cuidador puede elegir pasar una hora atendiendo al personaje. Realiza una prueba de INT+Medicina añadiendo los Desencadenantes como éxitos a la prueba del infectado.
- En casos extremos se puede cortar una extremidad, eliminando cualquier posibilidad de recuperación a cambio de una solución rápida. La amputación eliminará la complicación de la infección, al tiempo que hace que se pierda permanentemente (1) punto del atributo CUE.

HORA DE CUIDADOS MÉDICOS: INT+Medicina

Desencadenantes añaden éxitos adicionales a la prueba

AMPUTACIÓN: Elimina la complicación. Pierde (1) CUE

REMEDIOS

La capacidad de tratamiento de una herida depende en gran medida de los recursos disponibles. Fuera de los pasillos del Spital, los remedios caseros y los brebajes medio olvidados son más frecuentes que cualquier cosa que se parezca a la medicina científica. En la mayoría de casos, los personajes en un entorno adecuado obendrán un modificador al usar sustancias médicas en pruebas de INT+Medicina para tratar heridas o CUE+Resistencia para infecciones.

El tratamiento al aire libre es arriesgado. En un día claro y soleado generalmente hay poco riesgo, pero en cualquier circunstancia climatológica que imponga una penalización por incomodidad existe una penalización de -1D en los intentos de realizar actos médicos o recuperarse de una infección. La nieve hace temblar las manos a medida que el frío presiona al herido, la lluvia salpica las heridas con agua infestada de bacterias y el calor abrasador hace que las moscas pululen alrededor de la herida.

Se pueden encontrar sustancias en la naturaleza para dar bonificaciones a la curación.

EN CLIMAS QUE CAUSEN INCOMODIDAD:
-1d a pruebas médicas

LIMPIAR Y DESINFECTAR

Sin el instrumental adecuado es casi imposible tratar la infección una vez ha arraigado. El Spital tiene antibióticos, y se dice que la sangre Duat hace milagros en los enfermos y moribundos. Aparte de esto, hay pocas cosas útiles para tratar infecciones: el cuerpo debe librar su propia batalla.

- El destilado es el desinfectante más común. Las heridas sobre las que se vierte escuecen pero evita que se necroticen. También se puede usar para esterilizar equipos quirúrgicos aunque esto por norma general no es suficiente para limpiar por completo el instrumental. Los autoclaves son la mejor opción, pero si no se tiene acceso a uno de ellos se calienta el instrumental en un horno en caso de necesidad. El agua desinfectada de patógenos por ebullición o tratamiento químico puede usarse para al menos eliminar la mayoría de infecciones de una herida. El agua no tratada conlleva el riesgo de empeorar una mala situación.

- Cuando ni siquiera hay agua destilada o limpia para lavar una herida, las pruebas de CUE+Resistencia para resistir infecciones sufren una penalización de -1D después de cualquier tratamiento. La falta de desinfectante no tiene efecto en las pruebas de INT+Medicina.

Nada disponible para limpiar una herida:
-1D resistencia a infección. Sin efecto en INT+Medicina

MEDICINA TRADICIONAL

Las personas se lastiman, es ley de vida. Los diversos tratamientos que han desarrollado las diferentes sociedades son tanto un reflejo de quiénes son cómo de cuáles son sus prácticas médicas.

Como con la mayoría de las tradiciones, debajo de las capas de superstición y ritual hay un atisbo de verdad. Es posible que un personaje recolecte hierbas curativas con una combinación de INT+Medicina e INS+Supervivencia con una dificultad determinada por el entorno y a discreción del director: un bosque exuberante proporcionará una gran oportunidad para encontrar sustancias útiles, con una dificultad de (1) o (2), mientras que los infértiles desiertos de escombros de Purgare Occidental la Dificultad es de (5). Además, proporcionan una bonificación + 1D a las pruebas deINT+Medicina.

Esas sustancias son efectivas en un entorno donde la medicina tradicional es más accesible, pero será más difícil lograr el mismo nivel de éxito cuando se combinan con medicina avanzada. Mezclar antibióticos con medicina tradicional solo proporciona la mitad de éxitos, redondeado hacia abajo. Los narcóticos solo proporcionan una bonificación de +1D en cualquier otro nivel. No es fácil administrar correctamente un anestésico en una cabaña de paja.

Mezclar INT+Medicina e INS+Supervivencia para hallar hierbas añade +1D a INT+Medicina

Los fármacos son menos efectivos

EL MÉTODO HIPOCRÁTICO

Cuando un personaje recibe tratamiento en el Spital, tiene acceso gratuito a una amplia gama de antibióticos, analgésicos y medicamentos en general. Puede que no ayuden mucho con el tratamiento inicial de las heridas, pero al menos ayudarán al nivel de recuperación. Cuando un personaje tiene acceso a una instalación médica profesional con equipo de NT IV o superior, recuperará heridas superficiales y trauma al doble de velocidad.

- Si un paciente ingresa en una instalación de este tipo después de sufrir heridas de trauma, cada Desencadenante obtenido en la prueba de cirugía para eliminar trauma (ver "Recuperación", Capítulo 7 de Katharsis) también eliminará (1) niveles de cualquier complicación, excepto "Intratable".

En una instalación médica, cirugía elimina (1) niveles de complicación por cada Desencadenante

TRANSFUSIÓN

Un personaje puede recibir una transfusión de sangre de otro personaje. En una transfusión estándar, un donante dona suficiente sangre como para reducir el tiempo de curación por punto de CUE perdido en un sangrado lento o rápido por semana, pero en casos extremos, un donante corre un alto riesgo. Las transfusiones de sangre a este nivel funcionan a un ritmo de 1 a 1: el donante pierde (1) punto de CuE para dar (1) al receptor. El donante sigue las reglas descritas para la recuperación de puntos de CUE en las complicaciones de sangrado lento o rápido.

Reducen el tiempo de curación de CUE en (1) semanas

NIVEL PELIGROSO: transfieren puntos de CUE

AMPUTACIÓN

Cuando una extremidad recibe graves daños por el uso de torniquetes o por una infección grave, es posible que deba amputarse. El personaje sufre una penalización de -6D a cualquier prueba de CUE o AGI que normalmente requeriría el uso de ambas manos o piernas, y recibe una penalización de (-1) a su cálculo de carga en CUE+Resistencia hasta que se realiza la amputación.

Un personaje al que le hayan amputado un brazo solo puede usar armas con penalizador de 1 sin sufrir la penalización de -6D, mientras que un personaje al que le han amputado una pierna tiene una velocidad de movimiento máxima de (1) metro por ronda de combate.

La amputación reduce el CUE del personaje en (1), pero las penalizaciones se pueden salvar con una prótesis.

-6D a las pruebas de CUE o AGI que requieren ambas extremidades
-1 cálculo de carga total, CUE reducido en (1)

MANCO: Armas con -1 de maniobrabilidad sin penalización
COJO: Solo puede mover (1) por ronda de combate

REMEDIOS CULTURALES

BORCA

A los borcanos les cuesta encontrar ingredientes naturales para sus medicinas, cavando en busca de líquenes resistentes o eventuales plantas que masticar o aplicar a sus heridas. En vez de ello, usan pequeñas cantidades de plantas duraderas o compuestos cultivados por los Proveedores, masticando raíces de jengibre durante horas para mejorar el flujo de sangre a sus extremidades y reducir los calambres típicos de largas caminatas por el páramo oxidado. Algunos beben té destilado de raíz de algodoncillo para proteger sus pulmones intentando evadir los inevitables achaques producidos por el polvo, comunes en aquellos que pasan tiempo en el Pulmón Negro, el más común de los cuales se conoce simplemente como "polvo de pulmón", aunque los Spitalianos se niegan a referirse a él como algo más que bronquitis.

Aquellos que sufren dolencias severas se dirigen inevitablemente hacia el Spital, el único centro médico de medicina antecesora en el mundo. Allí, muchos de estos refugiados médicos se atascan en el Apéndice, atrapados en un sinfín de enfermos con dolencias similares, aguardando a ser atendidos por los pocos Ordenanzas que pululan a través del mar de infecciones. Esto ha llevado a un pequeño grupo de personas en el Apéndice a encontrar una oportunidad de negocio. Observan las mentiras de la Orden, anotan cada una de sus acciones y roban pequeñas cantidades de drogas y remedios que usan los Spitalianos. Estos falsos médicos ofrecen sus servicios a aquellos atrapados en este lugar, ofreciendo al menos algo cercano al tratamiento real.

FRANKA

Para los bravos Chatarreros y de la Resistance que profundizan en los pantanos de Franka, es crucial ir bien vestido. La humedad acumulada en el calzado puede derivar en una infección fúngica, conocida como pie de pantano por los franqueños, que si no se trata a tiempo puede provocar la amputación de la extremidad afectada. Para contrarrestar esto, los trapos o vendajes empapados en aceite de ballena importado de Britón se introducen en las botas, asegurando que la humedad no se filtre al interior.

Para evitar la amenaza siempre presente de los enjambres de insectos que cubren la tierra, el aceite Marduk es la solución más común y, con mucho, la más efectiva. Sin embargo, para aquellos que no pueden encontrar un proveedor o no pueden permitirse comprarla a los Anubianos, una solución es usar ropa larga y suelta que ayude a mantener a los insectos alejados de la piel. Esto nunca será tan efectivo como el remedio africano, ya que los insectos encontrarán su camino entre los pliegues, quedando el usuario completamente a merced de los marcadores de feromonas persistentes colocados por los Señores de las Legiones.

Muchos clanes que viven en el interior y en los alrededores de los pantanos usan la corteza de sauce blanco como analgésico natural, moliéndolo en pasta para untar en las heridas o mezclándolo con destilado. Los Curanderos Anubianos en las ciudades costeras a menudo usan esta corteza en sus curas, y los Spitalianos que permanecen en Franka regularmente cosechan los árboles para usarlos para sus propios fines.

POLEN

Los vagabundos que cruzan la extensión casi desolada de polen solo ven a la enfermedad como una razón para retrasar el paso. Si puedes caminar, debes caminar. Si no, más vale que tus compañeros de viaje sean considerados. De lo contrario, te verás en un bosque fractal con un poco de leña y un trozo de pedernal. Mejor esforzarse un poco más...

Los asentamientos son dispersos y escasos, a menudo con días de diferencia entre sí. Sin un mapa adecuado, uno terminará corriendo en círculos antes de encontrar cualquier tratamiento. La única esperanza es sentarse y esperar a que pase una caravana nómada que lleve a un gurú que pueda atender las heridas y ofrecer algunas hierbas medicinales a cambio de algo valioso.

Sin embargo, uno siempre debe mantenerse alejado de los Apocalípticos que hay en los desiertos. Últimamente, algunos clanes han encontrado una nueva forma de obtener ganancias al atraer a aventureros inesperados a sus campamentos con la promesa de curarles. Al día siguiente, el viajero se encuentra encadenado en una jaula de barras de hierro, desnudo y encerrado con otras criaturas capturadas del condenado reino del polen, como bestias de esporas, Pandorianos y léperos grotescamente deformados. Al amanecer, la ruta de carros tirados por bueyes se dirige hacia Breslavia, bajo el dominio de Piast, donde el clan presentará su circo de deformidades a los cazadores de trofeos Neolibios y su séquito Shabath. Los especímenes con raras infecciones, tumores desarrollados y pieles rancias, se venden a buen precio durante la subasta. Los Shabath sedan sus adquisiciones y ordenan que sean enviados a sus bases en el Mediterráneo en la próxima caravana que se dirige al sur por la ruta comercial a Osman. Y así sucede que un pobre Chatarrero de Borca pasa sus últimos días como un trofeo deforme exhibido en la plaza central de Tripol.

BALJÁN

Buena suerte intentando encontrar tratamiento adecuado en el Balján. Los lugareños responden a los extraños con sospecha y superstición, y uno puede llamarse afortunado si se les sirve un puñado de dientes de ajo y una rebanada de pan blanco como el antibiótico más básico.

Las infecciones, la gripe común y el reuma se eliminan de forma bastante primitiva: un par de calcetines viejos se cuecen con brandy de ciruela y se llevan mientras duermes. El alcohol supuestamente absorbe la fiebre del cuerpo. Supuestamente... Si eso no produce ningún resultado, el sangrado permanece como una última opción.

Rara vez son las enfermedades comunes las que azotan al viajero en el Balján, sino las no naturales. La paranoia, las pesadillas recurrentes y los sueños lúcidos son frecuentes en los viajeros, síntomas frecuentemente inducidos por las persistentes oleadas de tenues canciones Dusaníes. Para encontrar descanso y medios de recuperación, uno debe buscar ayuda del Sokoli, la casta superior de los Voivodules. Estos sabios chamanes crean cámaras insonorizadas en las que un individuo afectado puede descansar. Después de un puñado de días en aislamiento en el que el Sokoli solo les sirve pan y agua, la mayoría regresan a la normalidad. La privación sensorial adormece las voces en sus mentes y bloquea los sonidos que podrían desencadenar una recaída. Como es de imaginar, los Sokoli no ofrecen su ayuda de forma gratuita. Después de un tiempo en una cámara silenciosa, muchos Chatarreros se hallan endeudados y tienen que pasar las siguientes semanas en una granja de Voivodules, pagando por el servicio con trabajos forzosos, cavando un nuevo pozo, labrando los campos o reparando un generador roto.

HIBRISPANIA

El Cácarru mira su temporizador de sangre, observando cómo las gotas disminuyen su velocidad, lo que indica que los minutos están retrocediendo. Asiente con la cabeza a los Corredores tras él, cargando a su coronel herido de muerte sobre sus hombros. "¡Es la hora!" los Cácarru gritan en su dirección y juntos corren hacia la maleza dentro de la Distorsión que hay frente a ellos. Colocan al Coronel herido junto a un árbol y lo cubren apresuradamente con hojas. El Cácarru revisa el temporizador de sangre una vez más y ordena una retirada rápida, antes de que ocurra el próximo evento temporal. Si su predicción es correcta, el Coronel estará aquí, en el mismo lugar y a la misma hora mañana, completamente curado. Entre los Guerreros, los

Cácarru son elogiados por su comprensión innata de la Distorsión. Estudian sus fenómenos, realizan un seguimiento de baches temporales, miden las imprecisiones y pueden predecir los saltos temporales. Tal conocimiento es esencial en las profundidades de la jungla de Hybrispania ya que no hay otro tratamiento médico disponible. Los Guerreros dependen del conocimiento de los Cácarrus para sanar sus fuerzas cuando los Azotadores se retiran. Se cuentan innumerables historias de Corredores que fueron traídos de vuelta de las garras de la muerte, curados de una terrible gangrena, infecciones o heridas de bala por un Cácarru de la Distorsión y emergiendo al día siguiente completamente renovados. Se cree que los Guerreros que se curan de esta manera vuelven como vengadores, pudiendo redimir su gloria en el campo de batalla una vez más.

Los Cácarrus no se involucran en estos conflictos. Se sirven a sí mismos y ofrecen sus habilidades a cualquiera que pelee en el lado de la reconquista hibrispana. Como tal, cazan Pregnócticos, cosechando y comercializando restos Psiconautas como medio de ingresos, reforzando las líneas de los Guerreros en el proceso.

No hace mucho, los Anubianos de Córdoba colocaron a todos los miembros Cácarru en la lista de los más buscados, ordenando escuadrones de Azotadores en primera línea para derribarlos, sin importar el coste, una orden que ha desconcertado profundamente a la estación de investigación Spitaliana de Salamanca, los mejores clientes de los Cácarrus.

PURGARE

"¡Sumérgelo en aceite, es bueno para cualquier cosa!" dicen los Anabaptistas. La mayoría de purgarianos siguen su ejemplo. Los aceites se usan para absolutamente todo: dolencias menores como la gripe o la fiebre se curan al usarlo en la frente, a las lesiones como hematomas o ampollas se les aplica una capa aceitosa y algunos incluso afirman que inhalar aceite puede curar problemas de garganta o respiratorios. Si estas afirmaciones son ciertas o no, importa poco. Lo que de verdad importa es que mantengan la fe.

La religión Anabaptista no es la única que ha influido en los habitantes de esta región. Las enseñanzas de los Flagelantes se practican en todo Purgare, incluso por el populacho que no sigue la cosmovisión del clan. La sangre es sagrada, y en términos simples esto equivale a mantener la sangre limpia en cualquier circunstancia. Las infecciones, los parásitos y las enfermedades como la anemia se consideran malos augurios e indica que el Demiurgo está afectando al cuerpo y alma de una persona. La sangre de

Flagelante, recolectada y vendida en viales a seguidores devotos, se consume comúnmente con la esperanza de que el líquido tenga efectos purificadores sobre uno mismo. Los resultados son bastante cuestionables, y los Spitalianos observan esta práctica con suma precaución.

Los purgarianos albergan un asco natural a sanguijuelas, pulgas, garrapatas y el resto de insectos que podrían anunciar la presencia de un Psicoquinético, pero en el oeste de Purgare esta desconfianza se convierte en una paranoia justificada. Se ordena a los extranjeros y a los viajeros que muestren sus axilas y codos para demostrar que los parásitos no se han deleitado con ellos, y las lámparas de aceite brillan fuera de las ventanas en un intento de atraer a las alimañas, quemándolas en la llama.

ÁFRICA

En África, la curación y la medicina están indisolublemente unidas a los espíritus ancestrales, y en cada aspecto de la vida se siente su influencia. Un dolor de garganta se debe a que los espíritus están molestos por algo que se dijo, una herida abrasadora se relaciona con la ira por una cicatriz que sufrió un antepasado en su propia vida, y un dolor de cabeza indica que el mundo espiritual está desequilibrado. A menudo, los Azotadores son el primer puerto de llamada para la curación, ya que sus Chagas afirman tener el conocimiento necesario para calmar a los antepasados: se dice que las hojas de la planta inkomfe reducen la inflamación del cuerpo y calman a los espíritus, mientras que la semilla unwele ayuda a lidiar con el cáncer causado por la furiosa ira de los antepasados.

En situaciones más graves fuera del alcance de los Azotadores, los africanos recurren a los Anubianos, escondidos en sus cementerios o en adornadas chozas de la ciudad. Estos misteriosos cultistas a menudo disfrazan su medicina con simbolismo ritualista, aunque en realidad esté basada en procesos científicos y sea extremadamente efectiva.

Solo en las situaciones más desesperadas, los Anubianos recurrirán a la catálisis de la fruta Duat, prefiriendo utilizar ingredientes naturales. Pero si la necesidad apremia, se someterán al proceso creando este poderoso remedio.

PROEZAS DE FUERZA

EL PESO DE LA IMPEDIMENTA

En Katarsis, a los objetos pequeños a menudo no se les da un valor de impedimenta para evitar que los jugadores tengan que realizar tediosos cálculos por cada pequeño objeto que porten para calcular la penalización por impedimenta. Sin embargo, en algunas circunstancias, un personaje puede tener que llevar numerosos artículos pequeños que individualmente tienen (0) impedimenta. Por ejemplo, una bolsa llena de munición de 9 mm es pesada, pero a pesar de ello supone una impedimenta de (0).

El valor de impedimenta de un artículo representa una mezcla de su peso y ergonomía. Una bola masiva llena de aire no es pesada, pero es engorrosa. Una chaqueta hecha de plomo no es engorrosa, pero es pesada. Ambos elementos tendrán altos valores de impedimenta. Si por alguna razón un personaje está cargado con muchos artículos pequeños, 5 kg de equipo equivalen a (1) de impedimenta. El director y los jugadores deberán estimar el peso aproximado de cada objeto para aplicarle un nivel de impedimenta.

Esta regla también se puede usar para estimar los valores de impedimenta de cualquier objeto inusual que un personaje pueda tener que cargar. Si el artículo se puede transportar de una manera más simple, colgándolo de los hombros o arrastrándolo, la impedimenta será reducida

Un conjunto de objetos
sin valor de impedimenta pesando 5kg
tendrá un valor de (1) de impedimenta

Objetos ergonómicos podrán tener impedimenta más baja

FORZANDO LA MÁQUINA

Si la impedimenta de un objeto cargado no eleva el nivel total de impedimenta del personaje más de dos veces su puntuación de CUE+Fuerza, el personaje puede levantar el objeto y moverse sin dificultad aparente, aunque se aplicarán las penalizaciones de impedimenta habituales.

Por encima de este límite, comienza a ser un problema forzar al cuerpo a seguir moviéndose durante largos períodos de tiempo. El estrés se acumula en los músculos, aparecen dolores en los tendones, la sudoración se descontrola y el personaje tiene que soportarlo todo para mantenerse en movimiento. Si el personaje tiene una impedimenta de más del doble de su puntuación de CUE+Fuerza, tendrá que comenzar a gastar puntos de Ego para mantenerse en movimiento, en lugar de colapsar por el agotamiento. Cada hora que el personaje continúa moviéndose o actuando por encima de ese nivel, debe gastar una cantidad de Ego igual a la diferencia entre su impedimenta y el doble de su puntuación de CUE+Fuerza.

Para levantar una carga total superior a dos veces la puntuación de CUE+Fuerza durante una hora, se debe gastar una cantidad de puntos de Ego igual a la diferencia

EJEMPLO: Aljosha tiene una puntuación de CUE+Fuerza de (3) y trata de cargar una bolsa de lona pesada con impedimenta (6). Lleva una chaqueta de cuero acolchada con impedimenta (2). Su impedimenta total es (8), (2) puntos más alto que el doble de su CUE+Fuerza. Tiene que regresar al nido de su bandada, situado a unas horas a pie, pero por cada hora que continúa moviéndose, tendrá que

HEMOS PERDIDO TODO SENTIDO
DE OTRAS CONSIDERACIONES,
YA QUE SON ARTIFICIALES.
SOLO LOS HECHOS SON REALES
E IMPORTANTES PARA NOSOTROS.
Y BUENAS BOTAS SON DIFÍCILES DE ENCONTRAR.
[REMARQUE]

gastar (2) puntos de Ego, igual a la diferencia entre su impedimenta y el doble de su puntuación de CUE+Fuerza. Respira hondo, cuadra los hombros y se pone en marcha. Esperemos que lo logre antes de colapsar por agotamiento.

RENDIMIENTO MEJORADO

DOPAJE SANGUÍNEO PRESERVISTA

En la lucha contra el Elemental, todas y cada una de las ventajas deben explotarse al límite. Los Preservistas de la Vieja Escuela llevaron este principio a su extremo y desarrollaron una técnica para permitirles continuar luchando mucho después de que otros hayan sucumbido al agotamiento. Al extraer su propia sangre y almacenarla mientras su cuerpo recupera el suministro perdido, pueden inyectarse su propio plasma y aumentar la cantidad de oxígeno que pueden transportar a través de su sistema, extendiendo su resistencia.

El Preservista puede extraer sangre intercambiando (3) heridas superficiales por nivel de sangre, hasta nivel 3. Cuando se reinyecta, el Preservista añade un número de puntos de Ego igual al nivel de la sangre a cada tirada de iniciativa durante (4) rondas. A menos que esté refrigerada, la sangre solo puede almacenarse durante (6) horas.

ESTEROIDES ANABOLIZANTES

El patio trasero de Brennen en Justiciano es un crisol de antiguas tradiciones, una comunidad de boticarios y mujeres sabias que experimentan con plantas y productos químicos cultivados lejos de los ojos del Spital. Hay rumores sobre brebajes aquí elaborados capaces de convertir a un hombre en una montaña de músculos. Estas recetas son un secreto bien guardado, revelado a solo un puñado de personas: los pocos afortunados capaces de encontrar el camino a estas drogas se han convertido en los más fuertes del Protectorado.

Los esteroides anabolizantes se administran mediante inyecciones en el codo, activándose rápidamente a medida que los músculos del cuerpo se aceleran. La habilidad CUE+Fuerza del usuario gana una bonificación de +4D, añadiéndose al cálculo de daño de arma junto con los límites de impedimenta. La bonificación dura (6) horas, pero el intenso crecimiento muscular puede causar complicaciones al corazón si se ve obligado a un sobresfuerzo. Después de la cuarta ronda de combate, el usuario debe realizar una prueba de CUE+Resistencia (4) en cada ronda. Si falla, pierde (5) puntos de Ego, su corazón se esfuerza pero sigue bombeando. Si pifia, su corazón se paraliza: morirá en (4) rondas si no se le aplica desfibrilación.

CATARATA

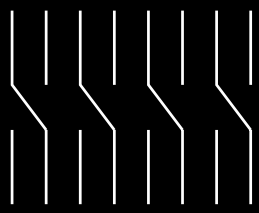
Los Apocalípticos africanos fueron los primeros en descubrir los efectos de las flores blancas de los árboles que se extendieron a África desde el este antes de que el cinturón psicóvoro cerrara el paso. Cuando se mastican, los pétalos inducen euforia al usuario, dándoles una fuente de energía aparentemente ilimitado, al menos hasta que colapsan por el imperceptible agotamiento. Desde su descubrimiento, la droga se conoce como «catarata» debido a la expresión vidriosa de sus ojos. Ahora las bandadas de todo el mundo se entregan a sus potentes pero peligrosos efectos.

Cuando se mastica, el límite de (3) Ego gastado en iniciativa aumenta a (6), sin embargo, el usuario pierde (1) Ego por cada ronda de combate.

◇ Fármacos

LYCANOL

Los dispensadores nunca debieron funcionar correctamente durante siglos. Sus luces inevitablemente se apagarían, pero todo esto era parte del plan. Para que los guardianes se convirtieran en fanáticos religiosos debían sentirse más que simplemente cómodos con la oscuridad: tenían que adorarla. Cuando los primeros Demagogos pudieron sintonizar adecuadamente sus voces, fueron recompensados por sus dioses Durmientes con Lycanol, que



LA PURGA ROJA

La Purga Roja es un antiguo ritual realizado por los chamanes de los nómadas del Stukov, que se abrió paso en las prácticas de los pueblos del Pulmón Negro. La leyenda cuenta que los nómadas del Stukov usaban el ritual como prueba de resistencia y fuerza para sus líderes tribales, pero entre los Brenni de Justiciano se usa para limpiar a sus pacientes de cualquier cosa, desde venenos y parásitos hasta la infestación de esporas.

Primero se invita al paciente a beber un tazón de agua para hidratarse. El practicante no revela que el líquido está infectado con larvas de gusano del polvo. Las larvas en sí mismas son insípidas y serían inofensivas en circunstancias normales: simplemente se convierten en gusanos del polvo dentro del cuerpo, provocando que el huésped sienta la necesidad de atiborrarse de comida y agua. El ritual continúa tres días después. Mientras, se le receta al paciente una mezcla de hierbas que debe tomarse tres veces al día. El líquido de color azul con aroma a lila no es una cura: es una mezcla química diseñada para potenciar el crecimiento de las larvas al tiempo que obstaculiza su ciclo reproductivo. Esto permite al gusano del polvo limpiar la sangre de toxinas mientras le da al huésped la oportunidad de sobrevivir en la siguiente fase. Al tercer día, el paciente se reúne con el sanador. Está atado por su propia seguridad antes de ser inoculado por el vientre con una aguja cubierta con veneno de escorpión del Stukov.

Las historias aterradoras de los ciclos de vida de las criaturas que habitan en el desierto del Stukov se cuentan como advertencia para evitar la llanura de sal. Cualquiera que sea picado por un escorpión del Stukov después de ser infectado por un gusano del polvo sufrirá una muerte dolorosa y espantosa a medida que el gusano, de rápido crecimiento, rompa sus órganos mientras las larvas brotan de cada orificio. Solo la medicina que el anfitrión ha estado bebiendo, junto a una fuerte constitución, se interponen entre él y la muerte. Si el procedimiento se realizó correctamente, el gusano no podrá producir larvas y solo se hinchará un poco a medida que se expulsan del cuerpo junto con las toxinas que ha absorbido.

En Brennen, uno de los distritos fundadores del centro de Justiciano, las dinastías de curanderos han logrado mantener el conocimiento de las recetas y dosis necesarias para que la Purga Roja tenga éxito.

Las viejas formas de comercio no funcionan: solo se puede recurrir a un favor para obtener la Purga Roja. Cualquiera que ofrezca letras de cambio no encontrará nada más que un no rotundo.

◈ Fármacos

rápidamente se distribuyó entre sus seguidores. Cuando se inyecta, los receptores de dolor de un Pálido se entumecen, lo que le otorga (+2) armadura las siguientes (8) horas, además de cualquier armadura que ya esté usando. La droga detecta la oscuridad al reaccionar con la melanina en los ojos, y cuando se baña en una luz brillante, el Pálido queda completamente ciego debido a la reacción, sufriendo una penalización de visión de -4D.

◈ Fármacos

ESTIMULANTES

Los estimulantes están diseñados para llevar al cuerpo al límite y aumentar su tiempo de reacción, pero también tienen el efecto secundario de permitirles permanecer en funcionamiento durante más tiempo. Además de la bonificación estándar de +1D a PSI+Reacción por nivel durante el doble del nivel del estimulante en horas, el usuario ignora las penalizaciones por exceder su límite natural de sueño, incluido el gasto de Ego, cuatro veces el nivel del estimulante. Cuando el cuerpo baja de su estado de actividad inducido por drogas, queda dañado. Una vez que el efecto del estimulante se desvanece, el usuario sufrirá una cantidad de heridas superficiales igual a las horas en las que superó el límite natural de su propio cuerpo.

◈ Fármacos

ALCOHOL

El alcohol reduce la temperatura corporal y hará que cualquiera que no pueda controlar sus efectos parezca retrasado, aunque su verdadero interés proviene de apaciguar los golpes de una dura vida. Consumir una cantidad significativa de alcohol, como una taza de destilado o una jarra de cerveza, permitirá ignorar la potencia del alcohol en penalizaciones de impedimenta, hasta su potencia en horas. El alcohol provoca que las venas de todo el cuerpo se dilaten permitiendo que fluya más sangre y disminuyendo la temperatura del cuerpo a pesar de las aparentes sensaciones de calor. Un personaje que haya bebido alcohol perderá un número adicional de puntos de Ego igual a la potencia del alcohol cada día que pase en condiciones frías o polares.

◈ Fármacos

QUEMAZÓN

DESCANSO

Cuando se está privado de sueño, comida o agua, siempre se puede recurrir al abuso de Sepsis como medio de recuperación. La Quemazón expande la mente, ayuda a mantener los ojos abiertos, y mitiga el dolor procedente de largos períodos prolongados sin comida. Durante las fases de intoxicación y estímulo, un quemado no sufrirá ninguna penalización por agotamiento o incomodidad por el hambre o la sed al tiempo que repone los puntos de Ego de forma normal. Además, si la Quemazón consumida es Bion o Gloria, la fase de intoxicación restablecerá una cuarta parte del límite natural de sueño por hora: el cerebro se cura mientras se comunica con el colectivo.

Durante las fases de intoxicación y estimulación,
sin penalización por incomodidad o agotamiento

La fase de intoxicación de Bion y Gloria restaura
una cuarta parte del límite natural del sueño por hora

ABSTINENCIA

La Quemazón es adictiva a dos niveles. El intenso recuerdo del primer abuso a menudo es todo lo que se necesita para transformar una única exposición en un hábito. Sin embargo, también influye en un nivel más profundo, mucho más siniestro. Un personaje que nunca ha tomado Quemazón pero está infestado de Sepsis también es susceptible a su sugestión. Como un imán, la Sepsis llama a la Quemazón, y la Quemazón acelera el crecimiento de más Sepsis. Un personaje que sufra infestación de esporas y que tenga la oportunidad de tomar Quemazón experimentará antojos: debe realizar una prueba de Defensa Mental contra la mitad de su nivel actual de infestación, redondeado hacia arriba. Si tiene éxito, puede repeler la tentación. Por cada Desencadenante obtenido se librará de la necesidad de un día más. Ceder a los deseos permite un respiro equivalente al doble de la Potencia de la Quemazón consumida en días.

Infestación de esporas por encima de (0): Defensa Mental
(infestación de esporas/2, redondeado hacia arriba)
para resistir la tentación de usar Quemazón

Cada Desencadenante inmuniza al personaje de la abstinencia de Quemazón por (1) días

USO DE QUEMAZÓN: Inmune al síndrome de abstinencia de la Quemazón por el doble de su potencia en días

RETIRADA

La espora blanca florece en el pecho del quemado. Los pelos vibran cuando intentan alcanzar el chakra de la Tierra. Una vez que el estigma ha florecido en el cuerpo, la Sepsis ya ha colonizado los pulmones y el torrente sanguíneo. Al igual que un parásito malicioso que influye en su huésped, interfiere con la salud de la víctima, instándolo a un consumo continuo de Quemazón y, por lo tanto, a una mayor infestación de Sepsis. Combatir la potente llamada de la droga es un esfuerzo inhumano: la fiebre, las náuseas y el dolor atormentan al huésped. Después de unos días, el proceso termina abruptamente. La Sepsis dentro del cuerpo cambia su estrategia: está al acecho. Un personaje que haya usado previamente Quemazón y que tenga una infestación de esporas superior a la mitad de su infestación máxima de esporas experimentará la retirada. Es capaz de desafiar la llamada de Quemazón durante una cantidad de días igual a su puntuación de CUE+Resistencia. Después de este período, resta -1D a todas las acciones cada (CUE+Resistencia) días que pasa sin usar Quemazón. Una vez que la penalización supera -4D, el deseo desaparece. El personaje no sufrirá la retirada a menos que sucumba a la tentación de Quemazón una vez más.

UNA VEZ EL ESTIGMA FLORECE: por cada CUE+Resistencia días que el personaje no ha estado usando Quemazón, -1D en todas las acciones

Una vez que la penalización es -4D, el personaje se cura de los efectos de la retirada hasta que vuelva a usar Quemazón

Cuando un quemado sufre un episodio de abstinencia, el apetito por Quemazón se convierte en el centro de su propia existencia. Todos los demás carece de sentido. La moral, las relaciones y la fe son recuerdos distantes y sin importancia. Un quemado que aguanta las penalizaciones de retirada debe tirar para resistir su impulso para llevar a cabo cualquier acción que pueda provocar un consumo de Quemazón, desde mentir hasta robar o incluso matar.

EQUIPAMIENTO MÉDICO

CENTRIFUGADOR DE PLASMA

Mediante el uso de una máquina avanzada, un donante puede administrar plasma sanguíneo para evitar los efectos de un sangrado lento sin riesgo para sí mismo. Cada unidad de plasma donado de esta manera puede evitar la pérdida de (1) punto del atributo CUE. Un donante puede administrar plasma de forma segura dos veces por semana.

El plasma solo dura un corto periodo tiempo y debe transmitirse directamente a un paciente o almacenarse en botellas o bolsas estériles.

◈ Equipo médico

FLUIDOS INTRAVENOSOS

Cuando hay un gotero intravenoso disponible, las transfusiones mejoran permitiendo que un paciente recupere un punto de CUE en una sola transfusión. El fluido adicional se puede administrar a un paciente por separado ayudando a aumentar el torrente sanguíneo. Los líquidos intravenosos solo pueden ayudar a un personaje una vez por lesión; Se necesita sangre real para recuperarse completamente.

◈ Equipo médico

TORNIQUETE

Es posible aplicar un torniquete para detener temporalmente el sangrado de las complicaciones «sangrado lento» y «sangrado rápido». No soluciona el problema por sí mismo pero evita la pérdida de sangre temporalmente hasta que la lesión pueda ser tratada. Un torniquete se puede aplicar con una sola acción empleando una tira larga.

Los torniquetes solo son útiles durante una hora, incluso si se usan correctamente: después de este punto, la extremidad ha tenido muy poco acceso a la sangre durante demasiado tiempo y tendrá que ser amputada.

◈ Equipo médico

ENTABLILLADO

Las férulas o yesos protegen las lesiones de fuerzas externas y esfuerzos extremos. Proporcionan una bonificación de +2D a pruebas de CUE+Resistencia para evitar que una lesión con la complicación de «reapertura» se abra nuevamente.

◈ Equipo médico

PRÓTESIS SIMPLE

Patas de palo, garfios y artilugios simples pueden ser útiles a quien sufrió amputación de una extremidad, permitiendoles cierto nivel de funcionalidad. Sufren una penalización de -2D por el uso de la extremidad afectada en manipulación precisa y -1D en general, pero les permite usar la extremidad que de otra forma sería imposible.

◈ Equipo médico

PRÓTESIS AVANZADA

Las prótesis más avanzados son capaces de restaurar a los heridos a su capacidad máxima, por lo que son dispositivos muy solicitados. Alimentados por e-cubos, celdas de batería internas u otros extraños métodos para generar energía a partir del impulso propio del usuario, les permiten recuperar la funcionalidad completa de sus extremidades. Hay un período de ajuste de dos semanas durante el cual todas las acciones basadas en AGI sufren una penalización -2D.

◈ Equipo médico

EQUIPO DE CUIDADOS INTENSIVOS

En los centros médicos del Spital y la Fortaleza Alpina hay maravillas médicas impensables en otros lugares. Con avanzados ordenadores, ventiladores, monitores biológicos, electroshocks, farmacias bien surtidas con gran cantidad de herramientas y suministros diversos, un equipo de cuidados intensivos permite inducir comas médicos y tratar a quienes están al borde de la muerte.

Un personaje debidamente entrenado puede realizar una prueba de INT+Medicina con una dificultad igual al trauma que ha sufrido el objetivo. Si tiene éxito, el paciente se estabiliza y cualquier atributo con puntuación mermada regresa a su valor original a razón de (1) punto por día en coma o con descanso tranquilo, y un bono de +3D para evitar posibles infecciones. Sin embargo, los tratamientos como la cirugía y los primeros auxilios no se ven afectados por este equipo.

◈ Equipo médico

EL REGALO DE GETRELL

En la oscuridad, muy por debajo de la tierra, tres voces se elevan en armonía. Entrenados hasta los límites de la capacidad humana a través de un régimen interminable de adoctrinamiento memético, los Pálidos llaman a sus dioses implorándoles que envíen ayuda. Un sonido de antiguos mecanismos estremece la vida, un portal se abre lentamente revelando una habitación llena de equipos prístinos iluminada por tubos fluorescentes que parpadean. Los Pálidos caen de rodillas, los dioses han atendido sus súplicas.

Utilizando los suministros médicos recuperados de las profundidades de los búnkeres Pálidos, una pequeña caja que contiene un suministro masivo de vendas, anestésicos, antibióticos y equipo quirúrgico que los habitantes de los búnkeres han revelado como “el regalo de Getrell”, incluso el más incompetente de los médicos es capaz de suturar una herida o de soldar un hueso roto. En cada tirada de INT+Medicina exitosa que use el regalo de Getrell para curar a alguien, el personaje herido cura otras (3) heridas superficiales.

◈ Equipo médico

EL ANHELO DEL AMMIT

Los Hogones se elevan por encima de la humanidad, sus mortalidad se abre en una condición casi permanentemente elevada. El anhelo del Ammit se crea mezclando semillas de sangre Duat, icor chacal y psicóvoros en un ponzoñoso líquido más oscuro que la noche. Cuando la necesidad apremia, el Hogón realiza el ritual e ingiere el brebaje, arrojándose a las garras del devorador de almas. El tormento y los espasmos le siguen mientras el veneno se arrastra a lo largo de su tronco cerebral y se filtra a través de sus órganos. Si falla un solo latido, será arrastrado directamente al reino de la muerte de Anubis. Sin embargo, si logra resistir se le otorgarán poderes de otro mundo.

Después de beber el anhelo del Ammit, el Hogón debe tener éxito en una prueba de Defensa Mental con dificultad (8). Si falla, pierde inmediatamente todos los puntos de Ego y pierde (1) punto de PSI cuando el Ammit le cobra el peaje. Sin embargo, si es capaz de resistir la ponzoña que corre por sus venas, su cuerpo sufre una metamorfosis sobrenatural: un único atributo a su elección es elevado por (2), incluso más allá del límite normal, obteniendo la capacidad de catalizar cualquier droga de su elección gastando una cantidad de puntos de Ego igual al doble de su nivel, evitando el coma que otros Anubianos deben soportar. Este estado transhumano dura un día, pero cuando desaparece, el Hogón colapsa en un sueño profundo durante un día completo mientras su mente se recupera de la influencia diabólica de Ammit.

◈ Equipo médico

PIEL DE IMIUT

La piel de Imiut representa el último recurso del Hecatiano para rescatar a los moribundos mientras su último aliento sacude sus colapsados pulmones. Se cose al paciente moribundo en piel de chacal mientras el interior se recubre con sangre Duat. El Anubiano que conduce la ceremonia sella la bolsa y comienza a rezar. En este momento, solo Anubis podrá decidir sobre la vida y la muerte.

Aquel que oberve el ritual Imiut verá que no hay incidentes. El paciente está quieto y apenas respira, y desde el exterior el saco no parece más que un montón de piel en descomposición. Es una ilusión: dentro del envoltorio, el sujeto comatoso se arroja a un reino de pesadilla más allá de la realidad. La sangre Duat empapa su piel iniciando el proceso de rejuvenecimiento del cuerpo a un ritmo acelerado, más allá del de un humano normal. Todo el exceso de grasa y músculo se consume para alimentar su curación, y cualquiera que ponga su mano sobre la superficie de la piel Imiut sentirá un calor antinatural irradiando de ella.

Tres días después, el paciente despierta violentamente de su sueño hallándose atrapado en un oscuro abismo. Se arranca la piel con la fuerza recién recuperada y se pone de pie tambaleándose. Sus heridas se han cerrado y le espera una rápida recuperación, pero su experiencia le ha cambiado: se le ha otorgado una visión del más allá, y nunca lo olvidará.

CAPÍTULO 5

COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

Estalla una pelea de bar, los puños vuelan mientras las sillas y los taburetes se rompen. El silencio de una desolada llanura se quiebra por el estruendo de disparos, dos tiradores que disparan a través del páramo el uno contra el otro. Un atronador rugido divide el aire de las tierras bajas del Adriático cuando dos regimientos enfrentados se lanzan al encuentro, chocando en una cacofonía de dolor y muerte. El combate es brutal y mortal, un torbellino caótico que se mueve más rápido de lo que cualquier mente es capaz de seguir. En una pesadilla tan implacable, se debe aprovechar cualquier ventaja disponible. En la batalla solo hay un vencedor, de pie sobre el cuerpo destrozado de su enemigo. Tretas sucias, astutos trucos o decisiones tácticas: en la guerra todo vale.

DISPARO PRECISO

Hay dos situaciones en las que un tirador puede usar disparo preciso: disparar contra algo más pequeño que un humano, o contra algo oculto tras cobertura. Hay tres niveles para un disparo dirigido que corresponden al tamaño visible del objetivo. Golpear algo la mitad de grande que un humano aumenta la dificultad en (1): el objetivo puede estar parcialmente cubierto detrás de una pared baja, o su tamaño es el de un enano o un niño; golpear algo un cuarto del tamaño de un humano lo aumenta en (2): un Hellvético encogido detrás de su escudo de túnel, el brazo extendido de un tirador enemigo o el maletín que lleva un Juez que huye; y un objetivo un octavo del tamaño de un humano lo elevará (4): apuntando a la cabeza, impactar en un dispositivo explosivo bajo un puente o disparando a través de una grieta en la pared. Los disparos más ambiciosos o complicados siguen la misma progresión.

DIFICULTADES DE DISPARO PRECISO:

Objetivo mitad de tamaño visible: (+1)

Un cuarto de tamaño visible: (+2)

Un octavo de tamaño visible: (+4)

Si el disparo falla pero hubiera tenido éxito sin aplicar la cobertura, esta última recibe el impacto

INTEGRIDAD ESTRUCTURAL

La Integridad Estructural permite al director hacer un seguimiento del daño que un objeto inanimado puede soportar antes de ser destruido. Esta regla funciona en superficies simples y no se puede usar para determinar si un vehículo o edificio está en riesgo de ser destruido, pero permite determinar la resistencia de una pared o arma cuando se golpea directamente. Cada material tiene una calificación de armadura que se resta de cualquier daño que recibe. Por cada 10 cm de grosor, tiene un número de puntos de estructura. Cada punto de daño que excede el índice de armadura, también reduce un punto de estructura. Una vez que no quedan puntos de estructura, el objeto se destruye. El alcance de la destrucción queda a discreción del director. Al golpear un objeto, si el daño excede la cantidad necesaria para destruirlo se considera que el arma o el proyectil pasan directamente a través del material en cuestión. En este caso, el daño restante podría recibirlo un objetivo escondido tras la estructura.

EJEMPLO: Clutch, un Lobo Solitario que ha vagado por las laderas de Dog's End durante los últimos años, maldice al perno de su fusil mientras lo arroja. El Picto que encontró escabulléndose a través de los campos de escombros se agachó detrás de una vieja pila de ladrillos con la cabeza asomada. Clutch levanta su fusil, intentará efectuar un disparo. Como solo asoma la cabeza, el disparo entra en dificultad (+4) por la cobertura. La dificultad total (5) es por la defensa pasiva del Picto de (1). El Lobo Solitario tira 10D mientras apunta al pequeño objetivo. Obtiene (4) éxitos, (2) de los cuales son Desencadenantes, pero no es suficiente para impactar en la cabeza del Picto. Sin embargo, sin la cubierta, el disparo de Clutch habría dado en el blanco (ver disparo preciso). Si la bala atravesase la pared, golpearía al Picto. El director decide que la pared de ladrillo se ha erosionado con

el tiempo. Hay 10 cm de ladrillo, 5 cm de ladrillo a cada lado con 20 cm de espacio hueco. El Lobo Solitario sacó (2) Desencadenantes, por lo que el fusil de caza inflige 6 + 2 = (8) puntos de daño. El muro tiene una calificación de armadura de (1), lo que reduce el daño a (7) y (5) puntos de estructura, lo que significa que la cubierta se destruye y (2) puntos de daño traspasan. El Picto se cae de la pared cuando esta se desmorona, presionando sus manos contra la herida sangrante del cuello. Clutch amartilla el fusil una vez más. Esta vez no hay cobertura para esconderse.

INTEGRIDAD ESTRUCTURAL: Resta la armadura estructural a cualquier daño

Puntos de estructura añadidos por cada 10 cm de grosor

Una vez el daño excede los puntos de estructura, el objeto es destruído o perforado

El daño restante puede impactar en un objetivo cubierto tras el objeto

DURABILIDAD

Material	Armadura	Estructura / 10cm grosor
Titanio / Fibra de Carbóno	7	20
Acero	6	15
Metal / Fibra de Cristal	5	15
Hormigón / Madera Dura	4	10
Plástico	3	10
Madera Blanda	2	5
Ladrillo	1	5

VENTAJA AMBIENTAL

Un balcón colgado sobre la carretera en Justiciano se sostiene por un soporte oxidado y un par de tornillos frágiles, el techo de un antiguo almacén en lo profundo de los pantanos de Franka está sostenido por una única viga de madera podrida, en el oeste de Purgare lo único que impide ser aplastado por un montón de rocas en una ladera montañosa es una débil barrera: con buen ojo y una buena comprensión sobre principios físicos básicos, un luchador puede cambiar las tornas a su favor con el uso inteligente del medio ambiente.

Para identificar un punto débil en el terreno o alguna otra forma de manipular el entorno en su favor, un personaje emplea una acción combinada de INS+Percepción e INT+Ingeniería. El director fija la dificultad de las pruebas; detectar la viga de soporte central en el medio de una habitación es una tarea de dificultad (1) o (2), averiguar que disparando al conducto de alimentación es posible provocar un cortocircuito y electrocutar a un renegado SAMCOM es una prueba de dificultad (4) o mayor. Los Desencadenantes de esta tirada se guardan y se aplican cuando se explota la debilidad, por ejemplo, aumentando el daño infligido a los afectados o aumentando el número de objetivos alcanzados.

Al explotar una debilidad, el personaje usa las reglas de integridad estructural para determinar si puede derribar la estructura sobre sus enemigos. El director establecerá una dificultad apropiada para activar un panel o piratear un sistema.

IDENTIFICAR PUNTO DÉBIL:
INS+Percepción e INT+Ingeniería

Desencadenantes aumentan efectos o explotan debilidades

EJEMPLO: Los salvajes doblan la esquina del almacén, mostrando cuchillos dentados cubiertos de sangre seca, aullando y gritando como locos. Salver maldice su suerte, levanta rápidamente su rastreador y se prepara para el combate. ¡Se suponía que era una patrulla de rutina en la Región Territorial IV, no una cacería de malditos Usudi! Piensa rápido, no tiene munición de sobra para lidiar con todos ellos, incluso si cada disparo asegura una muerte. Tampoco le sobra tiempo, atacarán en segundos, pero con su entrenamiento y sus rápidos reflejos consigue una acción adicional en iniciativa.

Echa un vistazo al almacén, tira INS+Percepción e INT+Ingeniería (2) para notar que el parcheado del tejado del almacén abandonado está sostenido por una sola viga de acero de solo tres dedos de grosor. Tiene éxito con (3) Desencadenantes, que se quedan en reserva. En su próxima acción apunta su rastreador y dispara a la viga golpeando fácilmente y atravesándolo. Con solo (3) puntos de estructura y (6) de armadura, su disparo desgarra la viga, y con un estruendo el techo colapsa sobre los Usudi enterrando a cuatro de ellos bajo una lluvia de escombros: los Desencadenantes pueden aumentar el número de objetivos afectados en su acción. Otros dos pudieron escapar de la estructura colapsada y ahora miran a su alrededor desconcertados. Salver levanta su rastreador una vez más. Blancos fáciles.

SILENCIO MORTAL

Al deslizarse tras un guardia en una noche oscura con su cuchillo listo, o apuntando desde la distancia a un noble tambaleándose en una lujosa fiesta, el objetivo no tiene oportunidad de rechazar el impacto o mitigar las heridas. En cambio, el cuchillo se hundirá en una arteria vital, o la bala impactará contra su pecho, estallando en mil pedazos.

Al intentar un ataque furtivo, el atacante entra en conflicto con AGI+Sigilo contra INS+Percepción del objetivo. Si la víctima no está observando activamente alrededor, recibe una penalización de -2D a su tirada. Todos los Desencadenantes que el atacante logre se transfieren a su próxima tirada de combate a su elección contra la defensa pasiva del objetivo. Si tiene éxito, los Desencadenantes totales en su tirada de ataque se suman como daño de trauma a la víctima, sin contar la armadura que lleve puesta.

ATAQUE SIGILOSO: AGI+Sigilo vs INS+Percepción

SIN MIRAR ALREDEDOR: -2D a INS+Percepción

Desencadenantes se suman a combate

Desencadenantes en ataque provocan trauma

ABANDONAR LA LUCHA

Si bien una pelea en una taberna o entre dos personas en la calle conlleva poco riesgo de muerte, cuando se sacan las armas o se escuchan disparos la posibilidad de dejar atrás a una familia afligida hará que casi cualquiera se detenga un segundo. La mayoría de gente no tiene ningún deseo de luchar a muerte a menos que estén completamente seguros de su victoria, tan desesperados como para renunciar a su existencia, o lo suficientemente locos como para no considerar la posibilidad de que su propia vida corra peligro.

En Katarsis esto está representado por una prueba de huída de PSI+Fe/Voluntad contra una dificultad definida por varios factores. Es más probable que los personajes protagonistas renuncien al pensamiento lógico que conducen a una retirada: usan el valor más alto de PSI+Fe/Voluntad e INS +Primordial. Si un luchador falla la tirada, romperá filas y se rendirá o huirá de la batalla, solo una prueba enfrentada de CAR+Liderazgo contra PSI+Fe/Voluntad puede devolverlos a la disciplina. Existen numerosas situaciones posibles que forzarán una prueba de huída:

- La primera vez que se saca un arma que puede infligir daño letal cada luchador lanza una prueba de huída. ¿Realmente quieren empezar esta lucha si existe riesgo de muerte?
- La primera vez que un aliado recibe daño por trauma, sangre brotando de una herida o una extremidad que cuelga harán que muchos se cuestionen sus decisiones.
- La primera muerte en combate obligará a cada combatiente a realizar una prueba de huída: los aliados de la víctima empiezan a ser conscientes de que no saldrán de allí con vida, y sus enemigos verán más cerca la victoria.
- La muerte del líder de un bando sacudirá la convicción de sus camaradas, ahora no tienen a nadie que los espolee.
- Un personaje puede realizar una prueba enfrentada de PSI+Dominación contra la Defensa Mental del objetivo, con una bonificación de +1D por cada prueba de huída que ya haya realizado durante ese combate. Si tiene éxito, fuerza una nueva prueba con una penalización de -2D.

FACTORES DE HUÍDA

Evento	Dificultad
Dificultad base	1
Superados en número	+1
Duplicados en número	+2
Herido	+1
Arma letal en uso	+1
Compañeros muertos	+1 por muerte
Flanqueado por enemigos	+2
Rodeado	-1
Encarando enemigo odiado	-1
Instinto protector (familia)	-3
Instinto protector (hogar)	-1
Sin lugar al que huir	-2
Luchando por una causa	-2

PUNTO DÉBIL

Los enemigos aparentemente invencibles a menudo tienen puntos débiles ocultos que pueden dejarlos indefensos si son detectados y se utilizan correctamente. Un hueco en el tanque de combustible de un escupefuego de un Furor gotea Gásol listo para ser prendido, un Bioquinético muestra una solitaria grieta en su armadura bajo su brazo que podría ser perforada para llegar a su corazón. Con una tirada exitosa en INS+Percepción u otra habilidad aplicable como INT+Ingeniería para detectar un defecto mecánico, o INS+Empatía para reconocer un tic persistente o un defecto, un personaje puede beneficiarse en ciertos ataques contra puntos débiles. Si el personaje se enfrenta a un enemigo al que nunca se ha enfrentado o solo ha escuchado historias, primero debe tener éxito en una prueba de INT+Leyendas, añadiendo el trasfondo secretos como dados adicionales. El director decidirá la dificultad de ambas pruebas y la bonificación correspondiente. A continuación se presentan algunos ejemplos:

- El módulo fuente de un Cronista es inestable, un golpe fuerte electrocutará al usuario. Un ataque exitoso de INT+Ingeniería (3) en el módulo fuente [Dificultad (+2)] dañará con (3) de trauma y (6) de Ego al Cronista.

- La armadura segmentada del Oso Cavernario tiene muchos huecos entre las placas por los que una cuchilla podría deslizarse. Una prueba de INS+Percepción (2), otorga la cualidad «Perforación» (4).

- Un Simba furioso se apoya mucho en su pierna izquierda, y todos sus ataques desde ese lado son mucho más fuertes. INS+Primordial o INS+Empatía (3), otorga a defensa activa (2) Desencadenantes adicionales.

- Un clan salvaje del Balján está aterrorizado por el sonido de cierta criatura, un sintetizador sintonizado a una frecuencia similar activará sus instintos primarios. INT+Leyendas (4), hace que los ataques del sintetizador causen el doble de daño de Ego.

LA PERSECUCIÓN

Piernas forzadas, corazón acelerado, respiración agitada. Cuando la persecución empieza, cada bando tiene dos vías para alcanzar su objetivo: aguantar más que el otro o ser más rápido. Durante una persecución a pie, ya sea por las calles atestadas de Osmán o por un denso bosque fractal en Polen, los participantes entran en conflicto entre ellos. Cada bando realiza una prueba conjunta de CUE+Atletismo, sumando el total de éxitos obtenidos. Los Desencadenantes cuentan como (2) éxitos. Cada tres pruebas, los corredores tiran CUE+Resistencia (4), si fallan reciben una penalización a su CUE+Atletismo de -2D. Cada personaje puede gastar hasta (2) puntos de Ego en la prueba, añadiendo + 1D por punto invertido. Tan pronto como la diferencia entre los éxitos totales de cada bando aumente a (5) o más, el grupo con más éxitos logra su objetivo: despistar a su perseguidor entre la multitud o estar lo suficientemente cerca como para atacar las piernas de su objetivo y derribarlo.

PERSECUCIÓN: Conflicto CUE+ATLETISMO, contar éxitos

Cada 3ª prueba, CUE+Resistencia (4), puede gastar hasta (2) Ego por +D

FALLO: CUE+Atletismo -2D

Cuando la diferencia entre éxitos alcanza (5), uno de los bandos vence

RETRASAR

Incluso con una iniciativa alta, no siempre es ventajoso actuar de inmediato. Si un personaje puede actuar rápidamente significa que también puede elegir actuar más lento. Quizás el personaje no está seguro de la identidad de la silueta a la que apunta su arma y quiere esperar para verlo mejor, o tal vez está amenazando a alguien, tiene el dedo en el detonador de dinamita listo para activarlo si no consigue lo que quiere. Estas situaciones son posibles al retrasar una acción: elegir voluntariamente no actuar según la iniciativa real y retrasar una acción para más tarde. Si un personaje tiene múltiples acciones, solo una de ellas puede demorarse, las otras se llevan a cabo como de costumbre o se mantienen para defensa activa. Si bien una acción retrasada se puede llevar a cabo más adelante en la misma ronda, la acción prevista se declara en la iniciativa del personaje y no se puede cambiar. La acción retrasada puede llevarse a cabo tan pronto como cuando otro personaje anuncie su propia acción de la que está pendiente el primero, efectuándose con anterioridad: la acción retrasada ocurre primero interrumpiendo la del de menor iniciativa.

Cuando una acción se retrasa, se considera que está casi completa en el nivel de iniciativa original y luego se completa en el momento de la interrupción: un Chatarrero ha terminado su sabotaje excepto por un último cable, un Juez le da al secuestrador una última oportunidad para rendirse cuando su dedo aprieta el gatillo del mosquete, un Neolibio espera pacientemente a que su objetivo Bioquinético asome tras la línea de árboles. Una acción puede retrasarse de esta manera hasta el próximo turno del personaje, momento en el que la acción se pierde.

RETRASAR UNA ACCIÓN: La acción se declara y puede llevarse a cabo más adelante

La acción retrasada puede efectuarse más tarde, antes del próximo turno del personaje

Puede interrumpir cualquier acción inmediatamente después de que se anuncie

EN INFERIORIDAD

Las personas que trabajan juntas para acabar con una amenaza común se vuelven más efectivas. Cada uno de sus golpes aterriza justo cuando el objetivo inicia un contraataque sin dar un momento de descanso hasta que salgan victoriosos: la cooperación ha ganado hoy. Por cada compañero adicional que apunte al mismo oponente en una batalla, un personaje puede agregar +1D a sus tiradas de ataque hasta un límite máximo de +3D: no hay mucho espacio alrededor de un enemigo para rodearlo con aliados.

Por cada aliado apuntando al mismo oponente,
+1D a pruebas de ataque, límite +3D

NOQUEAR

Muchas armas infligen daño al Ego: armas sónicas, anestesia, peleas ordinarias, peligros ambientales y más. Los puños y anestésicos atacan directamente al Ego: un personaje que pierde puntos de Ego debido a una condición o efecto externo caerá inconsciente. Sin embargo, un personaje que gasta su último punto de Ego para obtener una bonificación o efecto adicional, simplemente está cansado, desmoralizado o demasiado agotado como para hacer cualquier cosa y se aplica la regla Cero Absoluto.

Regla Cero Absoluto aplicada solo cuando se alcanza
(0) de Ego debido al gasto de puntos de Ego

Cuando se alcanza (0) de Ego por ataques al Ego,
el personaje cae inconsciente

DESARMAR

Desarmar a un oponente es una maniobra que se puede usar tanto en combate cuerpo a cuerpo como con armas de fuego. Al intentar desarmar, el atacante realiza un ataque dirigido contra el arma de su oponente. Si impacta, los Desencadenantes obtenidos determinan la cantidad de metros a la que el arma cae fuera del alcance del objetivo. Se puede evitar el desarme con CUE+Fuerza, requiriendo un número igual o mayor de Desencadenantes para aguantar con éxito el arma.

Para que las armas sensibles, frágiles u otros artículos delicados no sean dañados por el atacante que intenta desarmar, será necesario obtener (2) Desencadenantes en combate cuerpo a cuerpo o (4) con un arma de fuego.

Es posible defenderse de un desarme con defensa activa o pasiva.

DESARMAR: Ataque dirigido contra arma,
Desencadenantes determinan la distancia desplazada

CUE+Fuerza para mantenerla,
requiere igual o más Desencadenantes

Para no romper armas sensibles o frágiles,
(2) Desencadenantes cuerpo a cuerpo, (4) a distancia

FINTA

La finta permite que un personaje engañe a otro. Al intentar una finta, un personaje debe realizar una prueba de PSI+Astucia contra la Defensa Mental del oponente. El número de Desencadenantes en una tirada exitosa se convierten en penalización en la próxima defensa activa del objetivo: (1) Desencadenante equivale a -1D de penalización.

Si el que intenta la finta falla su tirada, el objetivo ha sido consciente del engaño y puede aprovecharlo en su favor: el personaje que intentó fintar no puede defenderse activamente contra el próximo ataque del objetivo, y los Desencadenantes en ataque cuentan doble cuando se usa para aumentar el daño.

FINTANDO: PSI+Astucia
contra Defensa Mental del oponente

ÉXITO: Desencadenantes se convierten en
penalización en defensa activa del oponente

FALLO: No puede activar defensa activa,
Desencadenantes del rival cuentan doble para extra daño

PROVOCAR

Algunos personajes simplemente tienen una habilidad especial para ser molestos. Ya sea para distraer a alguien durante una acción importante o para centrar la ira de un enemigo en ellos, alejándola de sus compañeros, lanzan una combinación de PSI+Astucia y CAR+Arte contra la Defensa Mental del objetivo. Es más probable que los personajes de Concentración puedan controlar una respuesta emocional y sacar más rendimiento de Defensa Mental e INT+Concentración. Si la provocación tiene éxito, el objetivo no puede hacer nada más que intentar atacarlo.

El número de Desencadenantes obtenidos en prueba de provocación determina el número de rondas en las que el personaje actúa bajo al provocación. En cada ronda, el objetivo debe realizar una prueba de Defensa Mental con dificultad igual a las rondas de provocación restantes. Si tiene éxito, pueden salir del estado de provocación antes de tiempo.

COMBINACIÓN: PSI+Astucia y CAR+Arte contra
Defensa Mental

ÉXITO: Objetivo solo puede atacar al provocador,
el efecto dura (Desencadenantes) rondas

CADA ASALTO: Defensa mental contra
número de rondas restantes para recuperar el control

CAPÍTULO 6

ENERGÍA

ENERGÍA

La energía existe en muchas formas a través del universo, pero la única constante es que nunca puede ser destruida, solo transformada. Los humanos han usado siempre la energía como arma, desde la energía cinética de un golpe demoledor en el cráneo de un salvaje, pólvora negra lanzando la bola de un cañón a través del océano al casco de una nave enemiga, a la fuerza magnética expulsando "partículas de metal" a cientos de metros por segundo a través de las profundidades del espacio para borrar toda huella del objetivo a millones de kilómetros de distancia. Las herramientas pueden dañar, pero es la energía quien causa el daño real.

Las armas normalmente separan el propulsor del proyectil, por ejemplo, el neumomartillo usa vapor para disparar sus tornillos, el mosquete de los Jueces usa pólvora negra para acelerar la bala de plomo, y un azote utiliza E-cubos para disparar sus latigazos electrificados. Algunas armas usan incluso la energía por sí misma para afectar a sus objetivos. El equipamiento más avanzado puede incluir convertir la energía en otras formas, como las armas sónicas usadas por los Cronistas para intimidar y devastar a sus enemigos.

Los contenedores de energía son considerados normalmente munición. Un azote requiere un E-cubo para ser activado. Esto es un simplismo: un E-cubo es un contenedor estandarizado que contiene una cierta cantidad de energía, la munición real. Si el azote fuera conectado de alguna manera a una fuente de energía diferente, ya sea un generador o el módulo fuente de un traje Cronista, podría ser disparado de la misma manera. En ese caso la pregunta importante sería cuánta energía hay almacenada en el contenedor y cuánta energía consume el dispositivo en uso.

EL QUÁNTUM (QT)

Los primeros Cronistas fueron pioneros en desarrollar una unidad de medida de la electricidad, debido a que estuvieron entre los primeros en recuperar y resucitar dispositivos supervivientes del Escatón y necesitaban una unidad que encajara mejor con sus propósitos que el antiguo vatio-hora. Esto condujo al desarrollo del quántum de electricidad.

No es una coincidencia que el omnipresente E-cubo contenga exactamente 120 quántos, como definieron los Cronistas siglo atrás. La definición original del quanto se ha perdido, remplazada por la capacidad de los E-cubos, pero las leyendas urbanas entre los Bits sugieren que el quántum fue definido usando el primer y pobremente construido sintetizador. Un quántum era capaz de suministrar energía al altavoz durante un minuto exacto.

El coste de un quántum de energía lo determina el mayor vendedor: los Cronistas normalmente piden 120 LC por cargar completamente un E-cubo.

La energía eléctrica es medida en quántos (Qt)

1 Qt cuesta 1 LC

CÉLULAS DE ENERGÍA

El sol de Borca brilla sobre la espalda de Wender, el pequeño y rechoncho Chatarrero camino a Justiciano después de una expedición sin suerte fuera en una parte relativamente inexplorada de la región. Su arnés de carga traquetea tristemente por el recorrido patético que hace por sus pisadas, balanceándose hacia delante y hacia atrás. Piensa por un momento, metiendo su mano grasienta dentro de una pequeña bolsa y estimando cuántas letras de cambio tiene. Debería ser suficiente para unos pocos días, al menos, siempre que pueda evitar las tentaciones de esas urracas que pululan por su bar favorito...

Un extraño destello capta su mirada, una llamarada azulada en el extremo de su visión. Se da la vuelta, buscando de dónde ha venido, solo para encontrar una sección en las ruinas de una pared que se cae bajo su propio peso. Un resplandor espeluznante se desliza desde el interior, y actuando de manera instintiva se protege detrás del trozo de escombros más cercano. Una vez que ha comprobado que no hay más sorpresas, Wender retrocede titubeante y echa un vistazo más cercano a la extraña cámara recién revelada por la pared rota. Mirando con atención en su interior, sus pupilas se dilatan. Cubos azules, a unas cuantas pulgadas a cada lado, están desperdigados por todo el suelo, cada uno de ellos con un suave destello. La boca se le hace agua, cuando se da cuenta de lo que ha encontrado: ¡E-cubos!

LASHING OUT THE ACTION,
RETURNING THE REACTION
WEAK ARE RIPPED
AND TORN AWAY
HYPNOTIZING POWER,
CRUSHING ALL THAT COWER
BATTERY IS HERE TO STAY

[METALLICA]

E-CUBOS

El E-cubo fue revolucionario en su tiempo, y rápidamente se hizo ubicuo. Después del Escatón, incontables reservas de estos dispositivos quedaron intactas, esparcidas por toda la tierra baldía: pequeñas cajas de electricidad del tamaño de un puño, listos para ser usados. Un núcleo de sodio cristalino contenido dentro de una carcasa de polímero de grafito provee tanto una excelente vida útil como la capacidad de resistir millones de descargas. Pese a que carecen de la tecnología necesaria para recrear estas maravillas de la tecnología, los Cronistas están desesperados por echar el guante a tantos como sea posible: la mayoría de su equipo está alimentado por E-cubos, y solo se plantearían vender uno por 1000 LC.

◈ Gestión energética

MÓDULO FUENTE

Los Cronistas usan una cadena de E-cubos entrelazados para alimentar las numerosas funciones de sus trajes personalizados llamado módulo fuente. Mientas que los E-cubos son por sí mismos ligeros, el módulo es un armatoste: todo modulo incluido en el traje debe estar conectado a la fuente, por lo que una red de cables de alimentación recorre todo el cuerpo hasta las localizaciones en las que los módulos son instalados. Cuanto más alto es el nivel de la fuente, mayor es su capacidad energética y es más difícil de adquirir.

◈ Gestión energética

PILA INTERNA

Muchos objetos tienen una geometría interna que los hace materialmente imposibles de ser provistos de energía por un E-cubo, usando en su lugar baterías de reemplazo de tamaño y forma personalizados que encajan en su propia estructura, aunque estos reemplazos son extremadamente difíciles de conseguir en el siglo XXVI.

No hay pilas de litio que hayan sobrevivido hasta hoy, descargadas hace muchos años. Si la batería todavía funciona debe ser una pila basada en sodio. Desafortunadamente, estas pilas normalmente no tienen conectores de E-cubo apropiados. Debido a esto deben ser cargadas de forma individual.

◈ Gestión energética

RELÉ KAPPA

Los antiguos dispensadores del Grupo de Recombinación usaban paneles solares para obtener la energía necesaria para alimentar su equipamiento subterráneo. Sin embargo, para ganar cierta independencia de las inclemencias del tiempo, se requería de una batería como forma de almacenar la energía generada. Para un ojo no entrenado un relé kappa se parecería a un ropero metálico extraño. No pocos Chatarreros temerarios han muerto por la energía residual localizada en los antiguos condensadores después de ignorar el zumbido sordo que la estación emite. El relé se usaba para cargar el equipamiento de los dispensadores por inducción, y como tal no tiene conectores de ningún tipo.

◈ Gestión energética

MANIPULACIÓN ELÉCTRICA

Los Cronistas son más que simples maestros de la información y el comercio de artefactos a través de la mayoría de Europa. También son los guardianes de la electricidad y usan su posición de poder como una herramienta sobre todos los asentamientos en los que tienen influencia. Cuando un Cronista se abre paso en un pueblo de la tierra baldía para montar un nicho, ello conlleva una mejora sustancial de la vida diaria de sus habitantes. De repente, tienen acceso a luz para trabajar de día o de noche, sus mensajes pueden ser enviados a través de culturas enteras, y sus vecinos pueden recargar sus E-cubos sin tener que viajar durante semanas al punto de carga más cercano.

Los Neolibios contrastan fuertemente con esos tecnosapos en sus oscuros, ruidosos y sucios nichos. Los africanos distribuyen libremente su oro negro, el Gásol, reconociéndolo como una fuente de salud y poder para su cultura entera, sintiendo orgullo de su posición como distribuidores de esa salud. Un Neolibio no suele plantearse la instalación de un generador basado en Gásol en una ciudad. El ínfimo gasto económico no es nada comparado con las extravagantes exhibiciones de su generosidad: la gran inauguración del generador, el rugido del motor que llena el aire por encima de los vítores de la multitud, el encendido de las luces de la carretera principal por primera vez, todo ello acompañado por la música ruidosa de una gran fiesta. ¡Qué estúpidos son esos Cronistas, encerrados en sus nichos!

TRANSFERIR QUÁNTOS

Dos depósitos de energía eléctrica que comparten un conector común pueden transferir quantos del uno al otro, aunque el proceso ni mucho menos es instantáneo. El de menor nivel tecnológico de los dos limita la velocidad del proceso de transferencia. Generadores eléctricos de todo tipo están sujetos a estas limitaciones: los de menor categoría producen más de la que pueden transferir y los de categoría mayor no pueden producir tanto como pueden transferir.

Transferir quántos desde o a NT IV/V/VI
1Qt por hora/minuto/segundo

EXTRAER O INSTALAR PILAS DE ENERGÍA

Muy a menudo la energía en bruto contenida dentro de una pila de energía es tan válida, si no más, que la chatarra en la que está contenida. Cualquier Chatarrero o persona experta con las herramientas básicas adecuadas puede reciclar una pila de energía de un dispositivo si la fuente de energía es una pila interna y no una conexión externa. La dificultad para extraer la pila escala rápidamente en función del nivel tecnológico del equipamiento.

Extraer o instalar una pila de energía de NT IV/V/VI
INT+Ingeniería (2/4/8)
1 minuto/hora/día (mitad por DT)

ELECTROCUCIÓN

Cuando se manipula un dispositivo eléctrico siempre existe el riesgo de que una conexión mal aislada cree una chispa que pueda acabar en la mano de un desafortunado. Puede que no siempre haya un interruptor disponible, e incluso los condensadores llenos de polvo y agrietados pueden mantener cierta carga aun cuando el dispositivo en el que se encuentran murió hace mucho tiempo.

Sin una protección debidamente aislada, una pifia mientras se modifica o recicla una pieza de este equipamiento terminará desencadenando una lesión por electrocución. Dependiendo de la carga restante en el dispositivo eléctrico, el peligro puede ir desde superficial a letal.

Pifia en INT+Ingeniería con dispositivos eléctricos
Aturdido (Qt/10) rondas (redondeado hacia arriba)
Por cada (12) daño de EGO,
añade (1) de daño de trauma adicional.

MODIFICACIÓN DE EQUIPO ELÉCTRICO: RECARGA RÁPIDA

Puede llevar muchos días cargar un dispositivo eléctrico de nivel tecnológico bajo. Los Cronistas se sientan sobre pilas de dinero al tiempo que cogen E-cubos vacíos y devuelven uno completamente cargado mientras que el otro se carga lentamente detrás del escritorio del nicho. Ellos no están vendiendo electricidad en tanto en cuanto están vendiendo tiempo. Sin embargo, un ingeniero astuto no tiene por qué esperar: reemplazando los antiguos conductores y condensadores, un dispositivo puede ser cargado tan rápido como uno de un Nivel Tecnológico superior. Esta modificación une el depósito al dispositivo al que está unido de una manera única, y remover el depósito resultaría en la destrucción de la modificación.

Consume 1 ensamblaje
Transfiere Qt como +1 NT

MODIFICACIÓN DE EQUIPO ELÉCTRICO: NUEVO CONECTOR

El equipo de los Pálidos muchas veces no tiene ninguna forma de introducir un cable de carga. La única manera de cargar uno de estos dispositivos sería aventurarse en un búnker Pálido y pedírselo amablemente, o coger una caja de herramientas y hacerlo tú mismo. La mayoría de los objetos eléctricos dependen de algún tipo de conector, pero desafortunadamente no todos son compatibles. En estos casos es posible añadir un nuevo conector o cambiar uno ya existente.

1 HUECO: Añade una nueva forma de conectar el dispositivo.
SIN HUECO: Cambia la forma de conectar el dispositivo.

GÁSOL

EL LITRO

Poco después de que el Libio fundara el Banco de comercio a principios del 2100, sus funcionarios se toparon con un problema importante. No había ningún estándar consistente entre los sellos que quedaban de antes del Escatón. Las primeras estimaciones sugerían que si no se llegaba a un rápido acuerdo sobre las mediciones del Gásol, la industria sufriría pérdidas masivas. El contable Abu Ibn Bashir llegó rápidamente a una conclusión: solo el litro tenía valor tanto para el consumidor final como para los masivos buques comerciales sin tener que hacer divisiones ni fracciones rebuscadas. Con el tiempo, el litro sobrepasó su utilidad original como medida exclusiva del Gásol y empezó a ser la medida estándar de todo líquido en el mundo.

El Gásol es medido en Litros (L)
1L de Gásol cuesta 15LC

En África, 4L de Gásol cuestan 1 dinar
5L de cualquier líquido, Impendimenta +1

JUGANDO CON FUEGO

EXPLOSIÓN DE UN DEPÓSITO A PRESIÓN

Un tanque a presión es resistente por naturaleza, pero solamente pueden recibir una cantidad determinada de daño antes de que ocurra un fallo catastrófico. Cuando se produce una brecha suficiente y en presencia de una chispa, como podría ser un disparo, la llamarada es inevitable. Una vez que la llama haya terminado de introducirse por la fuga y alcance el contenedor, explotará. Cuando un tanque es perforado, el Director de Juego tira 1D para determinar las rondas hasta que este explote, sin decírselo a los jugadores. Después de determinar las penalizaciones al daño debido al rango, todo daño que exceda de (25) se reduce a (25).

4+ de Daño a un tanque: Explota después de 1D rondas.

Daño = cantidad de Gásol en litros. Explosiva, Incendiaria, Trueno

Después de determinar el rango, todo daño por encima de (25) se reduce a (25)

EXPLOSIÓN DE UN DEPÓSITO

A pesar de ser más estables que un depósito a presión, incluso los que no están presurizados son peligrosos cuando están llenos hasta los topes de Gásol. Aunque el riesgo de estar expuestos a una detonación se reduce, existe la posibilidad de prenderse fuego a medida que se arroja material inflamable por toda la zona. Afortunadamente, este riesgo es de bajo alcance: en la mayoría de casos el daño solo resulta en una fuga.

4+ de Daño a un depósito: Perforado, tira 1D

Con un 6 explota después de 1D rondas

Cuando esté perforado, cualquier fuego incendiará el Gásol, explotando después de 1D rondas

Daño = mitad de la cantidad de Gásol almacenado en litros. Explosiva, Incendiaria.

Después de determinar el rango, todo daño por encima de (20) se reduce a (20)

VEHÍCULO: CAMIÓN CISTERNA

Solamente hay unas cuantas cosas que se pueden hacer con un buque de transporte de Gásol. Cuando no hay más agua en la que seguir navegando, se baja una rampa y es donde un camión cisterna entra en escena. Escoltado por Azotadores subidos en koms, estos vehículos pesados transportan el oro negro hasta sus clientes finales tierra adentro.

◇ Vehículos

MODIFICACIÓN DE ÍTEM DE GÁSOL: TANQUE BLINDADO

Los campos de batalla son entornos mortales, y cualquiera paseándose por uno con un depósito de Gásol sin protección atado a la espalda se expone a un problema. Cualquier arma o depósito a presión de un vehículo puede ser modificado para soportar más castigo. El peso añadido vendrá a cambio de una pérdida de velocidad, pero es un pequeño coste para evitar convertirse en una bola de fuego.

Esta modificación une el depósito al dispositivo al que está unido sin posibilidad de volver a serpararlo. Retirar el depósito resultaría en la destrucción de la modificación.

1 HUECO: Armadura (+2) para el depósito solo, Impedimenta +1

WILLST DU
DICH VON ETWAS TRENNEN
DANN MUSST DU ES VERBRENNEN

WILLST DU ES NIE WIEDER SEHEN
LASS ES SCHWIMMEN IN
BENZIN

[RAMMSTEIN]

CARBÓN

EL KILOGRAMO (KG)

El carbón es una de las formas más simples y primitivas de obtener energía de manera masiva. Extraído de minas, es procesado en un motor de vapor o en una central eléctrica para producir un continuo goteo de quántos, o usado para alimentar las forjas del Monolito de Acero para producir acero de gran calidad. La red eléctrica de Justiciano es alimentada por lo generadores de carbón de Mobilis.

El carbón es medido en el estándar métrico del kilogramo (Kg) y sus divisiones, la unidad simple que permite hacer funcionar hasta el motor más exigente.

El Carbón se mide en kilogramos (Kg) o gramos (g)
4 Kg de Carbón cuestan 1 LC

MOTORES DE VAPOR

Un motor de vapor tiene tres componentes: un horno donde el carbón se quema, una caldera en la que el agua se calienta hasta ser vapor y un pistón presionado por el vapor que produce la carga de trabajo del dispositivo. El horno de un motor de vapor tiene una capacidad máxima medida en kilogramos, lo que a su vez determina el volumen de producción que el motor que capaz de generar. Cuanto más grande es el horno, más tiempo tarda en calentarse y en producir la presión necesaria. Una vez calentado, debe mantenerse vivo añadiendo más carbón cuando sea necesario.

Motor de vapor (Capacidad)

Requiere 5 X Capacidad minutos para estar operativo

El Carbón debe ser añadido cada 10 x Capacidad minutos después de estar operativo.

NT III

BLOQUEAR LAS VÁLVULAS

Todo motor de vapor puede ser convertido en una bomba de relojería. Cerrando todas las válvulas del motor en la combinación adecuada, la presión seguirá aumentando hasta que el dispositivo entero explote como un horno a presión.

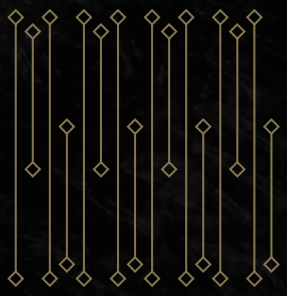
Sin embargo, este complejo procedimiento no es tarea fácil: si se le da a la presión una válvula de escape o estas se cierran demasiado pronto y fallan, el motor simplemente balbuceará y morirá.

Convertir un motor de vapor en una Bomba,
Acción Compleja, necesita (Capacidad) éxitos

(Capacidad) rondas más tarde, el motor explota

Daño (2 x Capacidad), Explosiva, Trueno

Después de determinar el rango, cualquier Daño por encima de (15) se reduce a (15)



APLICACIÓN

PANEL SOLAR

Los paneles solares son uno de los medios menos aparatosos de producir energía eléctrica. Con el tamaño aproximado de una mesa, pueden ser movidos por un equipo pequeño sin mucha dificultad. Existen historias sobre unidades portables pero casi nadie puede confirmar esos rumores de un equipo de tan alto nivel. Sin embargo, sin acceso a los escasos silicatos necesarios para aprovechar la energía del sol, es casi imposible replicarlos. Los búnkeres del Grupo de Recombinación estaban alimentados por estos dispositivos, cosechando energía durante el día y almacenándola en los relés kappa para un uso posterior. Los paneles NT IV y V deben ser colocados en una superficie plana y son demasiado grandes para transportarlos, mientras que los pocos paneles NT VI de los que hubo constancia eran lo suficientemente ligeros para ser transportados en la espalda de un hombre.

◈ Gestión energética

MOLINO DE AGUA

Los ríos no dejan de fluir, y un molino de agua generará un volumen de producción consistente, día y noche. La inversión necesaria es inmensa dado el tamaño del molino de agua, requiriendo un pequeño edificio que contenga los grandes rodamientos y generador. Un ejemplo atrevido de un molino de agua es el viaducto Morlaix en Britón, construido por los "Lobos salados" y capaz de dar energía a Brest y St. Brieuc juntas.

◈ Gestión energética

GENERADOR DE CARBÓN

El carbón es barato en Borca, y la fuente de energía más fácilmente disponible. A pesar de esto, la extracción de energía sigue siendo una pesadilla logística: el tamaño mínimo de un generador de carbón es el de un edificio pequeño, y como tal no puede ser movido. La cantidad de carbón necesaria para alimentar incluso el más pequeño de los generadores de carbón es un mínimo de 100 Kg. Sin embargo, cuando esta limitación se supera, las recompensas son importantes: es Mobilis, el inmenso generador sobre una masiva red de minas de carbón, quien suple la monstruosa necesidad de electricidad en bruto de Justiciano.

◈ Gestión energética

GENERADOR DE GÁSOL

Un generador de Gásol no es más que una máquina de combustión normal con sus ejes de transmisión unidos a una dinamo. Mueve un generador corriente, pero todo puede hacerse más grande. Un ejemplo de esto es el Módulo, un generador sediento de Gásol cual caminante sin agua en el desierto, que da energía a la mayoría de Toulon.

◈ Gestión energética.

GENERADORES CONECTADOS

Hasta aquí, todo generador eléctrico se ha presentado como una única unidad. El volumen de producción de Mobilis, Morlaix o el Módulo están en una escala completamente diferente. A la hora de determinar las estadísticas de un generador eléctrico extremadamente grande, simplemente considéralo como una serie de generadores más pequeños unidos. Por ejemplo, una granja de paneles solares podría estar hecha de 50 paneles NT V. Produciría 1200 Qt por hora de luz (50 x 24 Qt), sería capaz de transferir 50 Qt por minuto (50 x 1 Qt/min) y costaría 380000 LC (50 x 7600 LC). De cara a mejorar la granja requeriría el tiempo y los componentes x50, pero las ventajas no se dividirían entre los 50 paneles, simplemente se aplicarían a la granja completa.

MOLINO DE VIENTO

En climas templados, un molino de viento está activo unas 12 horas al día aproximadamente. Los molinos de viento son inversiones arriesgadas, debido a que sobresalen del suelo hacia el cielo y son muy susceptibles de ser dañados, irónicamente, por los vientos más fuertes.

◈ Gestión energética

MODIFICACIÓN DE EQUIPO ENERGÉTICO: AGRUPAMIENTO

Añadir más capacidad a una pieza de tecnología ya existente no es un reto imposible para un Chatarrero decidido, pero la modificación lo hace más pesado. Además de la chatarra normal, el nuevo depósito debe ser comprado por separado (pilas internas para la electricidad, tanques para el Gásol, etc.)

2 HUECOS: +100 % de capacidad eléctrica, de Gásol o carbón, Imp. +50 % redondeado hacia arriba

MODIFICACIÓN DE EQUIPO ENERGÉTICO: EFICIENCIA

Los superconductores reemplazan los viejos circuitos en los dispositivos eléctricos y las válvulas se ajustan para maximizar la tasa de flujo en la maquinaria alimentada con Gásol y carbón. Los dispositivos eléctricos alimentados con Gásol o carbón consumen menos energía sin ningún cambio en la efectividad. Cuando esta mejora se aplica más de una vez, la reducción porcentual se suma.

1 HUECO: -20 % al consumo eléctrico de Gásol o carbón redondeado hacia abajo

MODIFICACIÓN DE EQUIPO ENERGÉTICO: RENDIMIENTO MEJORADO

Eliminando las medidas de seguridad, burlando el firewall, abriendo las válvulas e intercambiando las tuberías: el astuto ganará un arma mucho más mortífera a cambio de que el consumo de energía se dispare. Cuando esta mejora se aplica más de una vez, los porcentajes se suman.

1 HUECO: +10 % Daño, +10 % Consumo redondeado hacia arriba

EL ESTRAGO DE NULLPELLIA

El Estrago de Nullpellia es una máquina de asedio colosal cuidadosamente mantenida por los Neumantes desde los días del mismo Mecanicista. Construido sobre un inmenso horno que devora carbón sin saciarse, un motor de vapor mueve un pistón de más de medio metro de diámetro. Esta arma es tan masiva que requiere de un equipo entero de Neumantes para moverla en su montura sobre ruedas cuando está lista para disparar. El horno pesado necesita (5) horas para alcanzar la presión adecuada, después de las cuales la máquina disparará por sí misma. Este es el motivo por el que los Neumantes han de calcular con precisión el momento ideal para moverla contra la superficie que quieran destruir. Una vez que las válvulas de presión se abren, el extremo de acero reforzado es liberado y empujado por toda la energía acumulada en un golpe concentrado y devastador. Debido a la historia de la máquina y la planificación requerida para usarla efectivamente, muchas veces se encuentra inerte en las grandes salas de Nullpellia. Un monumento a la herencia de la gran ciudad.

◇ Armas pesadas

CAPÍTULO 7

ECONOMÍA

LA INICIACIÓN

Las enormes puertas de caoba en la entrada del Banco de Comercio se abren, empujadas por una hueste de esclavos Baljaníes. Ali mira el imponente pasaje que se abre frente a él, sus nervios están a flor de piel. ¿Ha trabajado suficiente como para ser aceptado en el colectivo?

Su mentor lo mira de pies a cabeza: "¡Ali, deja de mirarme con esa cara de tonto! ¡Será mejor que no me avergüences después de todos los dinares que he malgastado en tu educación!". Antes de que Ali pudiera digerir el sermón de su mentor, una figura radiante emerge lentamente del interior de la magnífica arquitectura: el subastador Thabul, vestido con prendas de seda y perlas, aparece tras las cortinas con una amplia sonrisa dibujada en su rostro. Camina hacia su dos invitados dándoles la bienvenida al Banco de Comercio. El mentor de Ali se pone tenso de repente.

Thabul chasquea los dedos instando a Ali y a su mentor para que lo sigan a través de los venerables pasillos del antiguo edificio. El joven apenas tiene tiempo para mirar los tapices que cuelgan de las paredes, representando a los ocho antepasados y la historia del gran colectivo Neolibio. Ambos lo arrastran discutiendo en voz alta sobre los logros de Ali con gestos exagerados y observaciones sarcásticas, cuando finalmente llegan al gran salón. El gran mapa del mundo conocido se despliega ante ellos como un mosaico que abarca toda la sala. Pequeños hilos, uno para cada concesión y cada ruta comercial actualmente en subasta, cruzan la extensión del mapa como una telaraña que se extiende desde el centro neurálgico de todo: Trípol.

El mentor de Ali se inclina hacia Thabul y le susurra al oído mostrando una leve sonrisa. De repente, golpea a Ali en la parte posterior de su cabeza. "Es un niño competente. Será mejor que lo conviertas en alguien útil para que pueda pagar su deuda", dice mientras se va. Ali se queda solo. El subastador estalla en carcajadas y toma al niño de la mano, rodeando la sala de mapas y subiendo la escalera a la parte superior de la galería circundante. Paso a paso repite los tres principios del colectivo Neolibio al niño como si fuese el primer día de su aprendizaje. "La exploración, la diplomacia y el comercio son la base del éxito. Son los elementos que tu corazón debe acatar en todo momento. Fue siguiendo estos principios como el Libio forjó su destino, y así es como encontrarás el tuyo".

Thabul se vuelve hacia Ali, poniéndose junto a él mientras se paran en el pináculo de la sala de mapas, elevándose sobre el mapa del mundo. "Debes respetar siempre las concesiones, y nunca debes ignorar a tus benefactores. Ellos son los que te permiten estar aquí, y debes devolver lo que ellos invirtieron en ti: un Neolibio siempre apoya a sus clientes, ¿entiendes?"

Ali asiente con la boca seca, las manos metidas profundamente en los bolsillos de su túnica para ocultar la agitación recalcitante dentro de él. Para esto se preparó durante todos estos años. Thabul permanece en silencio, sus ojos se deslizan sobre el chico delante de él. El momento se le hace eterno.

Thabul rompe el silencio: "Si tu mentor cree que te convertirá en una fortuna para satisfacer sus últimos días, no ha calculado bien sus inversiones. Primero deberás saldar tu deuda con el Banco antes de pagar a alguien más." Esboza una gran sonrisa y tira de Ali para darle un fuerte abrazo. "Has entrado en esta sagrada tierra como un Escriba incipiente con la esperanza de ser aceptado, pero saldrás como un orgulloso Comerciante Neolibio, listo para doblegar el mundo a tu antojo".

CONCESIONES

Las concesiones de comercio mueven los deseos Neolibios. Es el principio unificador que define el funcionamiento interno del colectivo. Para comprender el valor de una concesión, uno debe primero aprender cómo se calcula su valor. Cada concesión tiene 6 niveles que reflejan los trasfondos que poseen los personajes. Sin embargo, mientras que el trasfondo de un personaje tiene un nivel máximo de (6), los niveles de concesiones pueden alcanzar niveles máximos más bajos, dependiendo de la concesión y su condición. Estos niveles representan el potencial de la concesión y se mantienen en secreto. A veces una región ha sido desangrada hasta dejarla seca y no le queda nada por explorar, y otras veces allí hay diamantes en bruto escondidos esperando ser descubiertos.

El valor global y potencial de una concesión son la suma de sus niveles actuales y máximos respectivamente, que van desde (0) a (36). Los Neolibios pelean con uñas y dientes por concesiones con altos valores, pues las recompensas que pueden cosechar seguramente sean tan altas como el precio a pagar. El verdadero heredero del legado del Libio intentará descubrir una concesión de bajo valor global con un alto valor potencial y lo desarrolará hasta que su arcón rebose en dinares.

EJEMPLO: Cúllar es un pequeño asentamiento ubicado en un valle poco profundo, aproximadamente a cien kilómetros al oeste de Cartagena, cerca del borde de la Distorsión. Ahora solo existe un aserradero pero hay espacio para al menos media docena de negocios (Aliados 1, máximo 4).

- La presencia cercana de la Distorsión, que junto con la amenaza de los Guerreros, hace que el lugar sea hostil a nuevos colonos, pero se pueden tomar algunas medidas para mitigar los riesgos (Autoridad 0, máximo 2).
- El aserradero está bien equipado, pero aparte del camino hacia el este que conduce de regreso a Cartagena, falta espacio para construcciones adicionales dentro del perímetro del valle (Recursos 2, máximo 3).
- El negocio local dispone de poca mano de obra, pero varias docenas de esclavos y algunas familias pueden ser acomodadas en las cuevas, en la pared oriental del valle (Red 1, máximo 3).
- Esta inhóspita tierra probablemente nunca será importante, pero al menos puede señalarse como un territorio indiscutiblemente Neolibio (Renombre 0, máximo 2).
- Aunque a primera vista este lugar no tiene nada de especial, un estudio geológico revelará que las cuevas en el muro este conducen a una mina de cobre abandonada que está lejos de agotarse (Secretos 0, máximo 1).
- Cúllar es una concesión con un valor general de (4), y tiene un valor potencial de (15).

TABLA DE VALOR DE CONCESIONES

ALIADOS / NEGOCIOS

La puntuación de Aliados representa la presencia de otras empresas comerciales africanas que se han establecido en el territorio de la concesión o cerca.

0 Absolutamente ninguna presencia africana.
1 Una pequeña empresa africana tantea el terreno sin arriesgar demasiado.
2 La concesión ha sido considerada rentable por una empresa africana de tamaño medio.
3 Sinergia, varias empresas africanas interactúan entre sí formando alianzas comerciales.
4 Un socio se atreve a hacer una gran inversión en la zona de influencia de la concesión beneficiando al resto.
5 Poderosos Magnates y piratas Neolibios establecen puestos comerciales en la concesión
6 La concesión es una mina de oro perpetua con africanos disputándose un lugar en ella.

AUTORIDAD / SEGURIDAD

Autoridad define cuán segura es la concesión y cómo de peligrosas son sus áreas vecinas.

0 La región está infestada con un nido Apocalíptico o Psiconautas y sus campos de esporas.
1 La mayoría de negocios disponibles en el área están bajo el control de un líder local de un grupo criminal.
2 La concesión tiene que defenderse activamente contra incursiones ocasionales.
3 Los negocios legales y contrabandistas están en igualdad de condiciones.
4 La seguridad local está en manos de los Azotadores. El crimen ya no es un factor relevante.
5 Un puerto cercano exhibe un crucero de batalla para disuadir a los intrusos y criminales.
6 El lugar está fortificado con un tanque pionero, mientras comandos de Azotadores supervisan las calles.

RED / POBLACIÓN

Red mide el potencial de la fuerza laboral de la concesión, y cuán ansiosa está la población local por trabajar en ella o si no queda un solo alma en esta solitaria tierra.

1 Los colonos se mudan siguiendo rumores de una pequeña renta para suplir su exigua existencia.
2 Los asentamientos se organizan de manera improvisada en pueblos.
3 La creciente población demanda más infraestructura urbana.
4 Llegan olas de inmigrantes listas para trabajar en la concesión.
5 La fuerza laboral acepta incluso los salarios más pequeños por miedo al desempleo.
6 La concesión va a estallar por la sobrepoblación. Los intrusos no deseados pueden ser vendidos fácilmente como esclavos.

RENOMBRE / INFLUENCIA

El Renombre refleja el impacto cultural y político que la concesión emana hacia afuera.

0 A nadie le importa este lugar atrasado en medio de la nada.
1 La concesión aparece en algunos mapas y en la base de datos del Clúster.
2 La zona está marcada como territorio Neolibio, y los alcaldes de los pueblos cercanos lo saben.
3 Alberga una de las ciudades más grandes de la zona. La concesión atrae a un puñado de influyentes africanos.
4 Los europeos de la región comienzan a adoptar valores y tradiciones africanas como propias.
5 Las rutas comerciales se redirigen para pasar por el territorio de la concesión.
6 El Banco de Comercio ha abierto una sucursal en este punto de acceso comercial.

RECURSOS / INFRAESTRUCTURA

Los Recursos reflejan la infraestructura presente dentro del área de influencia de la concesión.

0 El control de la madre naturaleza es fuerte en la región y el viaje no es tarea fácil.
1 Un único puerto o puesto comercial es el único lugar civilizado en kilómetros.
2 Aserraderos, puestos avanzados de minería y otros emplazamientos primarios están dispersos por el paisaje.
3 Los caminos fortificados han reemplazado a senderos en mal estado posibilitando un viaje seguro por tierra.
4 Los talleres especializados y gremios artesanales refinan bienes antes de que se exporten.
5 Las carreteras se asemejan a una red comercial, el puerto puede que sostenga un petrolero Neolibio.
6 Las calles están iluminadas por la noche y la artesanía local es igual a la de las exportaciones de Tripol.

SECRETOS / BENEFICIOS

Los Secretos parecen ser el único beneficio de la concesión y deben ser descubiertos para sacarles provecho.

0 Cada roca en esta tierra ha sido levantada pero la tierra es estéril e improductiva.
1 El suelo es fértil y puede abastecer a la población.
2 Si construimos una presa en este valle, toda la ciudad podría ser motorizada.
3 Según este mapa antiguo, un arsenal de armas de la OEA fue enterrado en algún lugar cercano.
4 El agua transporta minerales de las corrientes del Golpe del Segador y convertirá este pequeño puerto en un rentable centro comercial.
5 Una mina recién fundada produce raros elementos de un valor incalculable.
6 Un búnker del GR oculto e indefenso está emitiendo señal en un valle desconocido que se encuentra cerca.

CREANDO CONCESIONES

GENERACIÓN ALEATORIA

Miles de concesiones se presentan para ser subastadas cada año durante la Gran Subasta en el Banco de Comercio de Tripol. Existen concesiones de todos los perfiles y, como tales, se pueden determinar al azar. Para generar el valor de cada concesión, primero tira 1D para definir su nivel máximo. Sin embargo, el nivel actual se establece con una tirada de 1D-1. Ningún valor puede exceder el nivel máximo y si el resultado de la tirada excede el valor máximo, ésta debe repetirse hasta que sea igual o inferior. El director interpretará estos números con una descripción de la concesión.

GENERACIÓN DEFINIDA

El director de juego también puede crear concesiones directamente, con nivel actual y máximo asignados basados en las características y calidades de la concesión. Por ejemplo, se decide que una pequeña isla mediterránea se tenga un nivel actual de Red de (1), con una población compuesta de pequeños pescadores locales y sus familias, generando un potencial máximo de Red de (3) debido a la falta de superficie disponible. Los recursos actuales se establecen en (0), debido a que no hay puerto establecido, mientras que los recursos máximos están limitados a (3) ya que consumirían una irracional cantidad de material de construcción para nivelar el paisaje accidentado y permitir una urbanización adecuada.

TASANDO UNA CONCESIÓN

Evaluar adecuadamente una concesión es vital para ser un comerciante efectivo y exitoso. El Neolibio tiene que ver más allá de lo que ya se ha realizado e imaginar lo que se puede hacer para explotar aún más el área. Como un escultor, debe predecir las proporciones de una estatua dentro de un bloque de mármol en bruto. Los niveles actuales de cualquier concesión pueden deducirse fácilmente de los registros del Banco de Comercio sin necesidad de tiradas. Hacer una suposición acertada del nivel máximo de una concesión específica requiere un mínimo de una semana de estudio. Los registros geológicos deben localizarse entre los archivos, se debe examinar el historial de propiedad, consultar las guías de campo, los contactos deben ser cuestionados sobre las desventajas indocumentadas de una concesión, etc...

El Neolibio tira PSI+Astucia, y añade su trasfondo Aliados como dados extra. Por cada (2) éxitos, se revela el potencial de uno de los trasfondos de la concesión. Por ejemplo, el nivel de Red podría aumentarse, de (2) a (3).

Viajar a una concesión y completar un estudio de campo es mucho más efectivo. Si el personaje examina el territorio directamente, reuniéndose con el actual titular de la concesión, discutiendo el comercio con los lugareños, o instruyendo a su Azotador para mapear el área, puede tirar CAR+Negociación y agregar su trasfondo Red como dados extra. Cuando se está realizando un estudio de campo, es posible revelar el potencial de un trasfondo por cada éxito en lugar de cada (2) éxitos. Al evaluar una concesión, ya sea a distancia o en el lugar, los Desencadenantes cuentan como (2) éxitos. Solo pueden ser reveladas nuevos niveles potenciales de trasfondos de una concesión con una tirada que exceda los resultados de la prueba anterior.

Evaluando una concesión del Banco de Comercio:
PSI+Astucia, +Aliados

Evaluar una concesión en el lugar:
CAR+Negociación, +Red

Revela el potencial de un aspecto por (2) éxitos
Revela el potencial de un aspecto por cada éxito en el lugar
Los Desencadenantes cuentan como (2) éxitos adicionales

EJEMPLO: Ali Tarik, un joven Comerciante, está evaluando La Cúllar, buscando hacer una oferta por su primera concesión desde que llegó al rango necesario para ser un miembro de pleno derecho del colectivo Neolibio. Tiene 8 dados disponibles, 7 por su puntuación en PSI+Astucia y 1 punto en Aliados, ya que está analizando los registros de concesión en el Banco de Comercio. Obtiene (4) éxitos, revelando el potencial de (2) aspectos, uno de ellos es un Desencadenante que le otorga dos éxitos adicionales y revela un tercer aspecto. Después de una semana estudiando el registro y los mapas cartográficos descubre que el aspecto Recursos se pueden actualizar desde su puntuación actual de (2) a (3), y su Red puede ascender de (1) a (3). No puede saber si estas son los niveles máximos de la concesion. La tirada de Ali no fue lo suficientemente buena como para adquirir más información valiosa, o puede que la concesión no sea muy rentable. Sin embargo, Ali no se da por vencido y decide embarcarse en un viaje a Hibrispania para investigar más a fondo, asegurándose de contratar algunos Azotadores como guardaespaldas antes de salir de África.

EL HILO DE LA VIDA

Antes de que un Neolibio pueda participar en la Gran Subasta y pujar para conseguir las concesiones del próximo año, es imperativo que lean su Hilo de Vida y que esta sea evaluada por un Anubiano. Solo aquellos que tienen fuertes hilos de vida libres de perturbaciones, malas fortunas o inoportunas muertes se marcarán como socios comerciales adecuados. Cada Anubiano realiza este ritual a su manera. Algunos rezarán a los antepasados en un ritual de una hora hasta que les sea revelada una respuesta, otros discuten con los Neolibios sobre los logros de su juventud y sobre su familia hasta llegar a una conclusión y otros irán lo bastante lejos como para extraer sangre del Neolibio y beberla para que su sabor les diga lo que necesitan saber.

La única constante de este proceso es la prisa en los días previos a la Gran Subasta, cuando los Neolibios novatos desesperados inundan Tripol, persiguiendo a todos los Anubianos disponibles en la ciudad y asediándolos con solicitudes para tener su hilo de vida examinado. Muchas peleas han comenzado fuera de un santuario Anubiano entre dos comerciantes rebeldes ansiosos por hacer su primera oferta, lo que suele acabar con ambos juzgados como insatisfactorios.

LA GRAN SUBASTA

El primer día del primer mes del año nuevo tiene lugar en Trípol la Gran Subasta. El Banco de Comercio está atestado de Neolibios que apuestan en voz alta por cada concesión que el Banco tiene registrada. Oficialmente las ofertas son emitidas en dinares, pero a decir verdad todo está permitido para asegurar una concesión rentable.

Los Neolibios ofertan puntos de trasfondo para asegurarse el arrendamiento durante un año de la concesión que desean. Al final de la subasta todas las concesiones se habrán repartido: hay muchos más Neolibios que concesiones, y todos ellos quieren de dejar su huella en el mundo.

- Apostar Aliados significa que los socios comerciales y expertos serán parte de los recursos del Neolibio, haciendo la oferta más atractiva para el Banco de Comercio.
- La Autoridad en subasta implica intimidar a otros Neolibios por la fuerza del carisma y del rango solo durante la subasta. Sin embargo, esta arma puede volverse ineficaz con tiempo.
- Los Recursos en subasta son la forma oficial de repartir las concesiones, representando los dinares entregados al Banco de Comercio. El Banco a menudo está hasta arriba de solicitudes de préstamos después de que concluya la Gran Subasta, ya que un buen número de Neolibios piden un préstamo del mismo valor que la propuesta ofertada en la subasta.
- La apuesta de Red respalda la oferta con protección adicional de los no Neolibios. Un Halcón puede ahorrarle un ataque a la concesión, o un Orgullo de Jehammed puede prestar su fiereza como respaldo.
- Hacer una oferta de Renombre es un arma de doble filo. Implica poner en juego la reputación propia para la empresa y jactarse de su rentabilidad mucho antes de que se haya realizado un trabajo real.
- La apuesta de Secretos dañan a los competidores a través del chantaje y de hacer pública información comprometedora. Cualquier disputa puede resolverse con la información bochornosa adecuada.

Los puntos ofertados en la Gran Subasta no se pierden, pero no estarán disponibles para otra cosa que no sea la concesión durante todo el año. Por ejemplo, si un personaje con Recursos (5) invierte (2) puntos en la subasta y gana el arrendamiento, se considera que tiene Recursos (5) dentro del territorio de su concesión, pero solo Recursos (3) en fuera de ella.

El Banco de Comercio es el rey del capitalismo agresivo, pero incluso los Jeques conocen los beneficios de la estabilidad. Como tal, se considera que el anterior propietario de una concesión ha ofertado un punto adicional además de la suma de sus puntos de trasfondo reales por cada año que haya disfrutado de la concesión.

Durante la Gran Subasta solo se mencionan los dinares. Los Neolibios son comerciantes, y lo único que les importa es el dinero efectivo puro y duro que pueden extraer de su trabajo. En lugar de indicar el número de puntos de Trasfondo que el personaje está ofreciendo, canta la suma correspondiente de dinares.

Las concesiones se ofertan con puntos de trasfondo, se congelan durante un año y solo se pueden usar en la concesión.

El propietario anterior obtiene (+1) puntos por cada año consecutivo que ha mantenido el contrato de arrendamiento.

EQUIVALENCIA DINARES - TRASFONDO

PT	Dinares	PT	Dinares	PT	Dinares	PT	Dinares
0	1	-	-	-	-	-	-
1	1.500	10	50.000	19	1.500.000	28	50.000.000
2	2.500	11	70.000	20	2.500.000	29	70.000.000
3	3.500	12	100.000	21	3.500.000	30	100.000.000
4	5.000	13	150.000	22	5.000.000	31	150.000.000
5	7.000	14	250.000	23	7.000.000	32	250.000.000
6	10.000	15	350.000	24	10.000.000	33	350.000.000
7	15.000	16	500.000	25	15.000.000	34	500.000.000
8	25.000	17	700.000	26	25.000.000	35	700.000.000
9	35.000	18	1.000.000	27	35.000.000	36	1.000.000.000

GUERRA DE SUBASTAS

A menudo hay tres o cuatro Neolibios que ofertan por una misma concesión, y como tal, la Gran Subasta siempre es un lugar de intensa competencia por las concesiones disponibles. Una vez que el Neolibio haya determinado el contrato de concesión que planea obtener, ya sea al decidir sobre una ubicación específica o al encontrar una noción vaga del nivel de la concesión, el director debe determinar cuánto ofertará la competencia. Agrega 1D al valor general de la concesión: este es el número de puntos de trasfondo que invertirá el mejor postor rival. Se venderá una concesión con valor total (23) por entre (24) y (29) puntos de trasfondo. Las ofertas se moverán progresivamente hacia este punto: el personaje debe decidir si permanecer en la subasta o dejarla correr.

Fallar en una puja tiene consecuencias. Las concesiones se ofertan simultáneamente y centrarse en una significa perder otras oportunidades. Las concesiones con los valores más altos se asignan primero: después de cada subasta fallida, el personaje solo puede ofertar por otras concesiones que tengan un valor general igual o inferior al valor general del intento anterior -1D.

Oferta más alta para una concesión = valor general de la concesión +1D

No ganar la subasta significa ofertar a continuación por una concesión menor: valor global anterior -1D

EJEMPLO: Después de realizar algunos sondeos, Ali descubre que La Cúllar tiene más que ofrecer de lo que parece. Intentará hacerse con el contrato de arrendamiento de la concesión durante la Gran Subasta. Para determinar cuán feroz será la competencia, el director tira en secreto 1D: un 3. El valor general de la concesión es (4), lo que significa que los Neolibios ofertarán un máximo de (7) puntos de trasfondo en la subasta. Ali planea invertir (5) de sus puntos: una inversión de Recursos (4) y la ayuda de su cuñado, que dirige caravanas por la región, lo que le otorga Aliados (1). Todavía no quiere arriesgar su nombre haciendo una oferta de Renombre, considerando que su reputación como Comerciante es sagrada para posteriores apuestas.

El dueño anterior de la concesión no quiere renunciar a su tierra y ofrece (4) puntos de trasfondo. Ha mantenido el contrato de arrendamiento durante 2 años, sumándose a su oferta, haciendo un total de (6). Grita: "¡10.000 dinares!" Ali se niega a abandonar este contrato de arrendamiento, y decide ir a por todas gastando (2) de su Renombre en su oferta, lo que eleva su total a (7). Con esa puntuación, grita: "¡Esta roca será mi legado! ¡30,000 dinares!

Gana la subasta, nadie más está preparado para ofertar tanto. Su nombre figurará en los registros del Banco de Comercio, y él es el único al que se le permitirá explotar esta tierra hasta que expire el contrato de arrendamiento.

ÉXITO FINANCIERO

Aunque la subasta puede haberse ganado, el Neolibio que lucha por adquirir su nueva concesión tiene un último obstáculo que superar: la financiación. Los puntos de trasfondo ofertados en un territorio se consideran utilizados exclusivamente para el beneficio de la concesión, ya sea mediante la financiación de Azotadores, el pago de los gastos de viaje y de vida de la fuerza de trabajo, el almacenamiento de Gásol o el establecimiento de una sede apropiada y radiante. Como tal, el Neolibio debe buscar la ayuda de otra fuente para obtener los dinares equivalentes necesarios para pagar al Banco de Comercio por el permiso para explotar la tierra elegida. Irónicamente, la fuente más común de esta ayuda es el propio Banco.

El propietario aspirante a la concesión debe obtener un préstamo del Banco de Comercio equivalente a la cantidad de dinero que acaba de ofertar por su concesión. Esto solo está permitido si el Neolibio ha evaluado su hilo de vida a través de un Anubiano que esté dispuesto a responder por él. Si se habla de él adecuadamente, se le otorgará el préstamo y el Neolibio le deberá al Banco de Comercio el valor de la oferta de la concesión en puntos de trasfondo con un interés adicional del 10%, redondeado hacia arriba.

Desde el momento en que deja el Banco de Comercio, tiene un año completo para recuperar su inversión, explotar su concesión en toda su extensión, pagar el préstamo con intereses y finalmente, con suerte obtener ganancias. Si no paga su deuda antes de la próxima Gran Subasta, será despojado de la concesión, pero no de su deuda. Permanecerá con él hasta que esté totalmente saldada. Además, la concesión se considerará como no rentable y acumulará una multa a su nivel general efectivo de (-1) por año fallido.

SUPRIMIENDO INTERMEDIARIOS

Cada año en la Gran Subasta, hay algunos Neolibios que rompen con la tendencia y recorren su propio camino: en lugar de arrastrarse a los pies del Banco de Comercio pidiendo un préstamo para financiar la concesión que acaban de comprar, brindan todos los fondos para su adquisición de sus propios bolsillos. Ya sea porque simplemente estén utilizando la inmensa riqueza que han acumulado en pasadas concesiones, o porque tengan un enorme cofre de dinares acumulado por todas las gente de su pueblo natal, estos Neolibios escupen en la cara del Banco mientras toman su nueva propiedad con orgullo bajo su propios términos. Si bien pueden suponer una inversión inicial importante, las recompensas pueden ser aún más pronunciadas.

Cada vez que uno de estos advenedizos hace alarde de su riqueza comprando una concesión directamente, el Banco se enfurece. ¿Cómo se atreven a invertir el orden natural de las cosas? ¡Cómo se atreven a cortar el flujo de ingresos del Banco de Comercio! El Banco hace todo lo posible para disuadir a estos Neolibios, creando falsas acusaciones de que su Hilo de Vida se leyó incorrectamente

o dando sutiles ventajas a sus competidores en la próxima Gran Subasta. Cualquiera que compre el contrato de arrendamiento a una concesión sin obtener un préstamo con el Banco de Comercio no recibe el bono (+1) a su oferta en la próxima subasta.

TRATANDO CON EL DIABLO

El Banco de Comercio siempre está preparado para expandirse, abriendo sucursales fuera de Tripol para expandir su negocio incluso más allá del trasiego en torno a la Gran Subasta: sellar dinares, dispensar préstamos y proporcionar un lugar seguro para que los Neolibios puedan almacenar sus bienes ganados o saqueados con esfuerzo. Es de esta misma seguridad de la que depende el Banco, viéndose abocado a un acuerdo de mutuo beneficio con el propietario de una concesión. A cambio de la protección de la sucursal, financiada en su totalidad por Neolibios al mando de concesiones, el Banco de Comercio otorga al propietario beneficios adicionales en lo que respecta a la Gran Subasta.

Si un Neolibio desea permitir que el Banco de Comercio establezca una sucursal en su territorio, debe invertir (2) puntos de trasfondo adicionales en él, que representan el coste de proporcionar seguridad y acomodar la sucursal. A cambio, el propietario de la concesión recibe una bonificación de puntos de trasfondo (+1) al ofertar en cualquier concesión, además de la bonificación estándar (+1) otorgada al ofertar por una concesión que ya tenga en su poder. Este bonus se aplica siempre que el Neolibio controle la concesión en la que se enclave la sucursal, siendo acumulativo por cada concesión con sucursal que posea.

EXPLOTANDO CONCESIONES

LABRANDO LA TIERRA

Si se relaja demasiado, el propietario de la concesión perderá dinero rápidamente. Su inversión debe tornarse en ganancias, y eso debe hacerse a través del duro trabajo. Ser dueño de una concesión significa enfrentar decisiones difíciles, enfrentar las amenazas a su dominio y optimizar la explotación de la tierra.

Seis veces al año, el Comerciante tendrá la oportunidad de elevar uno de los niveles de su concesión. Si el jugador no lo planificó con anticipación, el director proporcionará cada una de estas oportunidades como una aventura por derecho propio. Si la aventura termina con éxito, la calificación asociada se puede mejorar en (1). Si termina mal o el Neolibio simplemente ignora la oportunidad, un trasfondo asociado con la naturaleza de la concesión se reducirá en (1).

Seis veces al año, uno de los 6 trasfondos de la concesión puede mejorarse a medida que se desarrolla una aventura para la ocasión.

Si la aventura tiene éxito, el trasfondo apropiado aumenta en (1) hasta su nivel máximo.

Si la aventura fracasa, el nivel apropiado se reduce en (1).

EJEMPLO: Ali tiene una idea para su nueva concesión. ¡Antes de que acabe el año convertirá este maltratado territorio en una montaña de oro! Durante su primera aventura, decide reforzar todo lo posible las cuevas en la pared oriental del valle, ya que hay rumores de que los Guerreros viajan a través de la red de túneles abandonados. Si tiene éxito, podrá explotar las minas de cobre y su concesión obtendrá (+1) en Secretos. Sin embargo, si fracasa asustará a las pocas personas que viven en el pequeño asentamiento, lo que conllevará una pérdida de Red de (-1).

Ali falla. Los Guerreros logran hacer retroceder su escasa fuerza de Azotadores, y La Cúllar queda desierta. Durante la segunda aventura, Ali debe rectificar los errores cometidos en su primera aventura. Regresará mejor armado...

INGRESOS

Al final de cada arrendamiento anual, la concesión generará ingresos para su propietario. Cada concesión genera tantos puntos de Ingreso como su nuevo valor general, cada uno de los cuales puede usarse para pagar un préstamo del Banco de Comercio igual a un punto de trasfondo o aumentar uno de los trasfondos del Neolibio en (1). Los puntos de Ingreso también se pueden convertir directamente a dinares de la misma manera que los puntos de trasfondo.

EJEMPLO: A través de los esfuerzos continuos de Ali, al final del primer año, La Cúllar ha aumentado su valor general de (4) a (7). Dado que Ali tomó prestados (7) puntos de trasfondo del Banco de Comercio para asegurar el arrendamiento, tendrá que devolver (8) puntos: (7) provenientes de sus puntos de Ingreso y (1) más adicional de uno de sus trasfondos. Ha sufrido una pérdida general en su concesión, un mal augurio para el primer año de propiedad pero no definitivo. Si decide ofertar por la misma concesión de nuevo, su año de posesión actuará en su favor otorgándole un punto de trasfondo adicional. Si Ali tuvo éxito en las 6

aventuras durante todo el año, el nuevo valor general de la concesión sería (10), lo que le permitirá pagar su préstamo al Banco junto con una ganancia general de (2) puntos: ¡4.000 dinares!

Al final del año de arrendamiento:
valor total de la concesión = puntos de Ingreso.

(1) punto de Ingreso pagará (1) punto de deuda al Banco de Comercio.

(1) punto de Ingreso puede elevar el nivel de trasfondo en (1)

Puntos de Ingreso restantes otorgan dinares utilizando la tabla "Equivalencia Dinares - Trasfondo"

PRÉSTAMO DEL BANCO DE COMERCIO

Innumerables notables Neolibios comenzaron sus ilustres carreras pidiendo préstamos del Banco de Comercio. La mayoría olvidan a los cientos de comerciantes que fueron demasiado entusiastas que perdieron todo ante esta institución y acabaron sus días mendigando en las calles y deshonrando a sus familias. Si un Neolibio puede pagar su deuda con el Banco de Comercio pero no puede obtener ganancias, tiene la opción de sacar Bonos durante la próxima Gran Subasta. Un Neolibio puede poseer hasta el doble de su rango como Bonos del Banco de Comercio, que pueden usarse en lugar de puntos de trasfondo durante la Gran Subasta, o pueden convertirse en dinares de la misma manera que se intercambian puntos de Ingreso. Sin embargo, el Banco de Comercio realiza un seguimiento de dichas deudas. Después de que se haya eliminado un Bono, el prestatario tiene hasta su rango en años para pagar el Bono con (2) puntos de Ingreso o de Trasfondo, o un escuadrón de Azotadores tocará su puerta para recordarle su deuda pendiente con el Banco de Comercio.

Un Neolibio puede pedir prestado hasta el doble de su rango en Bonos del Banco de Comercio.

Los bonos reemplazan un punto de trasfondo durante la Gran subasta

Los bonos se pueden cambiar a efectivo usando la tabla "Equivalencia Dinares - Trasfondo"

Los bonos deben pagarse dos veces (en puntos de Ingreso o de Trasfondo) antes del rango en años.

CAPÍTULO 8

ARSENAL

RARO

A finales del siglo 26, reclamar la propiedad sobre armas de fuego y su correspondiente munición equivale a tener un poder enorme. Puesto que la tecnología armamentística ha vuelto a ser la espada y el escudo, ser capaz de derribar a un rival desde lejos es una ventaja considerable sobre los enemigos. Pero este poder tiene un precio. Aquellos que posean este tipo de arsenal deben depender del miedo que inducen o contar sus balas y hacer que cada tiro cuente, ya que los recambios son difíciles de conseguir. No es de extrañar que las armas de fuego más comunes sigan utilizando la forma más simple y asequible como propulsor: la pólvora negra, la principal razón del dominio de los Jueces en el norte de Borca.

Si bien las armas de fuegos u otro armamento más avanzado pueden haberse vuelto menos comunes, esto solo las ha hecho más influyentes. El rugir de una sierra mecánica causa que una fuerza de carga de salvajes se encoja de miedo, el fuego rápido de una ametralladora cubre el suelo con cuerpos destrozados, e incluso el Bioquinético más mortal es derribado con el impacto de un fusil antimateria.

CUALIDADES Y MEJORAS DE ARMAS

RECARGA EXTENDIDA (TIEMPO)

Algunas armas tienen un proceso de carga extenso que normalmente no se puede completar durante el combate. El tiempo requerido para recargar el arma está listado a continuación de la cualidad.

DESGARRO (NIVEL)

Repleto de bordes dentados o picos amenazantes, esta arma está diseñada para seguir causando dolor después de que el objetivo haya sido alcanzado. Un arma con esta cualidad añade (1) Desencadenante por nivel cuando causa complicaciones, si al menos uno de los Desencadenantes ha sido gastado en una complicación.

ATURDIR (NIVEL)

Arcos eléctricos surgen de la punta del Aturdidor cuando se presiona contra las costillas de su objetivo. El martillo de un Juez impacta contra la cabeza de un salvaje de los Clanes. Un sonido atronador resuena cuando la metralla de balas perforantes noquean al Neolibio, quien pensaba que estaba a salvo dentro del tanque pionero. Las armas con la cualidad Aturdir sacuden a su objetivo y hacen que sus pensamientos traqueteen en el interior de sus cabezas, retrasando cualquier reacción. El objetivo sufre la complicación Desorientación, en un nivel igual al de la cualidad.

PANICO (NIVEL)

El arma es mucho más que terrorífica, haciendo temblar a los testigos de sus efectos y su poder. Incluso un pequeño vistazo a su funcionamiento es suficiente para convertir al más firme y resuelto de los guerreros en un salvaje gimoteando mientra contempla asombrado el poder de los Dioses. Cualquiera que vea un arma con esta cualidad causando estragos debe realizar una prueba de Defensa Mental con una dificultad igual al nivel de la cualidad. Si falla, se verá afectado por la complicación Neurosis de guerra.

Cualidad	Ensamblajes	Aumento
Desgarro (1)	1	1 ensamblaje para +1
Aturdir(1)	1	1 ensamblaje para +1
Panico(3)	2	2 ensamblajes para +3

CARGADOR SIMPLE (N° DE BALAS)

Esta arma no se recarga con un cargador desechable, cinta de munición o cargador rápido. En su lugar, tiene una puerta de carga o usa un cargador de tubo y hay que recargar bala a bala.

El número de disparos que pueden ser cargados en una acción está especificado por el nivel de la cualidad.

MODIFICACIÓN DE ARMA: CORDÓN

Una simple tira permite mantener agarrado más fácilmente un objeto o arma cuando es objeto de desarme o simplemente se le resbala de las manos.

CORDON: Previene perder el objeto cuando te desarman

Dificultad (+2) para resistir intentos de desarme o +4D para mantener un objeto en la mano, 1 ensamblaje, NT 1, 10LC

MUNICIÓN

7.62 – "PUÑO"

El 7.62 es un cartucho pesado cargado de pólvora capaz de lanzar un proyectil mucho más pesado que otros calibres y causar un daño más que considerable. Esto hace que sea bastante más caros tanto por su relativa rareza en el siglo 26 como por la cantidad de pólvora necesaria para su creación. La mayoría de tiradores prefieren munición más barata que a menudo cumple su función igual de bien.

◈ Munición

14MM – "PELIGRO"

Cartuchos diseñados para perforar el revestimiento de acero de vehículos o derribar muros de edificios. Esta munición no es común en los páramos debido a su poca utilidad: hay pocas ocasiones que requieran de esta munición para matar. Hay un mercado para este calibre, principalmente aquellos que quieren estar seguros de que sus disparos penetrarán las defensas de un Psiconauta sin importar lo fuertes que sean.

◈ Munición

410 – "MINÚSCULO"

El calibre .410 surgió de los Chatarreros y sus modificaciones de vainas del calibre .12. Pueden introducirse en los revólveres debido a su pequeño tamaño. Son bastante menos poderosas que un cartucho de escopeta de tamaño normal aunque son más baratas por su fácil manufactura. Requieren menos pólvora y perdigones, lo que los convierte en más sostenibles a pesar de su falta de potencia.

◈ Munición

BALAS DE FRAGMENTACIÓN

Munición autopropulsada diseñada para su uso en plataformas de armas especializadas. Cada bala contiene sensores de medición térmica, distancia hasta el objetivo y fuerzas magnéticas que permite orientar la detonación de forma autónoma justo antes de llegar a un objetivo blando. Pulveriza la carne vulnerable con metralla y causa heridas lacerantes en cuerpos o permanece sólida cuando se encuentra con un objeto acorazado, penetrando a través de ella y explotando cuando encuentra un objetivo blando.

◈ Munición

CARTUCHOS DE FREÓN

Prácticamente imposibles de crear, las balas de freón contienen un gas que causan un repentino y doloroso efecto de enfriamiento cuando se exponen a un cambio de presión. Las armas basadas en el freón contienen refrigerantes que reducen la temperatura más aún que sus lugares habituales de almacenamiento. Provocan quemaduras por frio envolviendo al objetivo en vapor azul helado.

◈ Munición

PÓLVORA NEGRA

La pólvora negra, o simplemente pólvora, puede significar varias cosas. Para los Clanes salvajes es ese atronador ruido que trae la muerte. Para los Jueces del Protectorado, es una tradición, junto con el olor que invade los campos de batalla después de que las hordas hostiles se hayan dispersado. La mezcla correcta de carbón, azufre y salitre crea el icónico polvo explosivo. Y los Maestros del Acero de Justiciano son expertos reconocidos buscando la mezcla más efectiva posible.

La pólvora negra se puede utilizar en demolición, pero para cualquier propósito destructivo más serio los explosivos comprados o robados a los Helvéticos son con diferencia lo más apropiado. Aunque su baja velocidad de descomposición es compensada por la gran cantidad de gas generado de su combustión, haciendo un excelente propelente para las armas de fuego.

EL GRANO(GR)

El grano era la unidad utilizada para medir la pólvora negra, 15 granos pesan aproximadamente 1 gramo. Sólo el nombre ha sobrevivido a los siglos. Con el tiempo, el grano se ha igualado al gramo al tiempo que los Maestros del Acero comenzaron a apilar cantidades masivas de polvo negro dentro de los Monolitos de Acero.

Polvo Negro se mide en Granos (Gr)
15 Granos pesan 1 Gramo

1 Grano cuesta 2 LC
1 Bala de plomo cuesta 2 LC

CONTENEDORES

FRASCOS PARA LA POLVORA

Cualquier cosa que pueda contener pólvora y protegerla de una chispa o excesiva humedad puede ser utilizada como contenedor de pólvora, aunque los frascos de pólvora están diseñados específicamente para recargar los fusiles. Tiene un pitorro que permite un volcado preciso, una válvula para dispensar la cantidad exacta de pólvora negra y un contenedor bien reforzado.

◈ Gestión de Energía

CARTUCHOS DE PAPEL

Los cartuchos de papel son unos pequeños cilindros con un volumen estándar de pólvora negra en su interior. Tan solo es necesario abrirlo y volcar su contenido en el cañón. Aunque esto ahorra tiempo, la cantidad de pólvora almacenada en el cartucho es fija y no puede ser ajustada, como les gusta hacer a los tiradores más expertos. Por un precio extra se pueden crear cartuchos cargados con cantidades exactas.

◈ Gestión de Energía

CARGA AJUSTABLE DE PÓLVORA

SOBRECARGA Y SUBCARGA

La cantidad de daño que un arma provoca no depende de la propia arma, sino que depende del calibre utilizado. Ocurre lo mismo con las armas de avancarga, excepto que el volumen de pólvora utilizada es el parámetro principal. Años de experiencia e informes de campo de los Protectores han llevado a los Maestros del Acero a declarar el estándar de carga para un mosquete en 4gr., pudiendo garantizar un uso seguro de sus fusiles con esta carga. Pero en algunas circunstancias puede ser necesario subcargar o sobrecargar el arma. En el fragor de la batalla, una manera de medir la pólvora como una válvula de un frasco de pólvora o un cartucho de papel personalizado son necesarios.

Subcargar reduce el daño del arma sin otras consecuencias, mientras que sobrecargar lo aumenta, pero implica un riesgo para el usuario: por cada gr. añadido por encima del límite seguro, el tirador añade un resultado de 1 a su prueba de AGI+Proyectiles y aumenta el retroceso y la velocidad de la bala, con una penalización de -1D de manejo.

Daño = gr. x 2 (Max 16)

Por cada gr. por encima de 4, el usuario añade un resultado de 1 a su prueba y -1D al manejo cuando dispara.

Una pifia implica que el cañón explota.

EXPLOSIÓN DEL CAÑON

Un arma cargada por encima de su límite seguro corre el riesgo de ceder ante la presión generada durante la combustión de la pólvora. Cuando esto pasa, el cañón se convierte en metralla que vuela directa a la cara del tirador.

Pifia en un arma sobrecargada
Daño = Gr., Trueno

MODIFICACIÓN DE ARMA: CAÑON REFORZADO

Es tentador sobrecargar un arma de pólvora negra para maximizar el daño. Esto puede resultar peligroso para aquellos que no estén preparados. Lo mínimo que se puede hacer es cambiar el cañón por uno reforzado: si el arma explota, al menos no se llevará la cara del tirador con ella.

1 ensamblaje por cañón

Cuando explota por sobrecarga
Daño = Aturdimiento (gr.)

PELEA

EMPUJON

Un empujón es un ataque cuerpo a cuerpo que no provoca daño pero permite a un combatiente mover a su adversario en cualquier dirección un número de metros igual a los Desencadenantes obtenidos en su tirada de ataque.

ESPECIAL: Si un atacante coge carrerilla antes de su empujón, añade un número de Desencadenantes igual a la mitad de la distancia recorrida en metros a su tirada de ataque. No se puede mover más de su límite de movimiento normal en una ronda.

AGARRE

Cuando se intenta un agarre, el atacante realiza una tirada de ataque normal con un manejo de -4D. Si tiene éxito, los Desencadenantes obtenidos en la tirada determinan el número de rondas que su objetivo es incapaz de actuar mientras está atrapado en un estrangulamiento. Si el atacante es capaz de sorprender a su objetivo con una tirada exitosa de AGI+Sigilo o una finta exitosa, la penalización al manejo se reduce a -2D. Después de ese número de rondas, el objetivo comienza un prueba enfrentada de CUE+Fuerza o CUE+Pelea contra el CUE+Pelea del atacante. El atacante pierde F/3 de Ego por ronda que mantenga el agarre hasta que su contrincante escape o caiga inconsciente.

GUANTES DE CUCHILLAS

La multitud enloquece cuando los luchadores entran en la arena, la pelea que está a punto de comenzar está generando más excitación de lo que esta pequeña aldea de la frontera del Protectorado ha visto en años. Los oponentes se miden mutuamente durante un breve instante antes de lanzarse el uno contra el otro. El golpe húmedo de los cuerpos cubiertos de sudor chocando entre sí llena el aire: uno de ellos retrocede con un grito, cayendo al suelo con su pómulo desgarrado tras un brutal tajo. Fragmentos de vidrio y alambre de púas asoman de la herida abierta. Los guantes del vencedor brillan con su sangre.

GARROTE

Cualquier material que sea suficientemente largo y flexible puede ser utilizado como garrote: una tira de cuero, la cadena de unas esposas, los cordones de los zapatos, unos tendones o los cables arrancados de un traje Cronista. El arma estrangula en silencio, cortando la circulación de aire y sangre. El arma se usa como si se hiciera un ataque de agarre, aunque el objetivo recibe F/3 de daño por ronda además del daño de Ego durante el estrangulamiento.

◈ Pelea

SCINDO

Una manga completa de placas de metal aseguradas al brazo por correas. Al final de la manga una hoja semicircular amoldada a ella permite a su usuario repartir mortales golpes cortantes con sus puños. Principalmente utilizada como arma para duelos por los Romanos, quienes ven en esta arma una especie de cruda reverencia histórica.

La forma en la que el scindo está atado al brazo, hace difícil retirarlo. Se necesitan dos acciones completas para desabrochar las correas y dejar que el arma caiga al suelo. Cuando el personaje utiliza CUE+Pelea para defenderse contra ataques cuerpo a cuerpo, ganan un bonificador de +2D mientras lleven esta arma. Además, es imposible desarmar a un combatiente que utilice el scindo.

◈ Pelea

CUERPO A CUERPO

MOTOSIERRA

Lo que le falta a la motosierra en sutileza lo compensa en fuerza bruta. Aunque esta sierra hambrienta de Gásol se utiliza en África para abrirse paso a través de los bosques cortando madera, funcionará igual de bien desgarrando carne y huesos. Es pesada y está mal equilibrada para el combate, pero el terrible sonido de su motor revolucionándose y las brutales heridas que deja en sus víctimas hace las delicias de los Azotadores, quienes a menudo utilizan el rugido de la motosierra para atemorizar a sus oponentes.

ESPECIAL: El depósito de la motosierra puede contener hasta 5 litros de Gásol, permitiendo utilizarlo en 50 ataques. Sin combustible, el daño del arma se reduce a 2+F/2, perdiendo las cualidades de Aterradora y Descontrolada

◈ Armas cuerpo a cuerpo

MACHETE

El machete es un arma brutal diseñada para usar su pesada y ancha hoja junto con su cortante filo para producir daños severos. El peso del machete permite cortar la densa maleza o gruesos troncos de madera, por lo que es común verlas en las junglas de Hibrispania o en los húmedos pantanos de Franka.

◈ Armas cuerpo a cuerpo

PICA

La pica surge como respuesta de los Anabaptistas a las devastadoras cargas de caballos utilizadas con gran efectividad por sus oponentes Jehammedanos en los bajos del Adriático. Esta larga arma de asta tiene la altura de dos o tres hombres y requiere de ambas manos para manejarla. Su longitud permite alcanzar a los jinetes montados en

MOTOSIERRA

enormes caballos. Sin embargo, si un enemigo es capaz de esquivar la punta de la lanza, la longitud del arma se convierte en su mayor defecto, a menos que se suelte la pica y se enfrente al oponente por otros medios.

ESPECIAL: La pica hace daño adicional igual a la velocidad relativa de un vehículo o caballo a cualquier pasajero que sea golpeado por la pica, o a la montura misma. Se aplica un penalizador de -3D al manejo en las pruebas de combate contra objetivos que estén a 3 metros o menos.

◈ Armas cuerpo a cuerpo

QUIEBRAESPADAS

A primera vista, esta arma no parece ser más que una ornamentada daga con un intrincado patrón en su hoja. Cuando es activada, este elaborado diseño se revela como dos hojas más pequeñas que, expulsadas de la hoja principal por muelles, forman un abanico de cuchillas usadas para parar el arma del oponente. La quiebraespadas a menudo es usada por duelistas aficionados al drama, o Apocalípticos que intentan desarmar a sus enemigos antes de capturarlos e interrogarlos. Las hojas adicionales permiten a un asesino causar daño extra, pero el peso adicional y el precio del arma no la convierten precisamente en una herramienta muy deseada para matar.

ESPECIAL: El personaje gana +1D a las pruebas de CUE+Cuerpo a Cuerpo cuando para o desarma a un oponente. Si supera una tirada de CUE+Cuerpo a Cuerpo contra la Defensa Activa de un oponente que utiliza un arma de hoja, el personaje puede intentar desarmarlo con el quiebraespadas como una acción adicional gratuita.

◈ Armas cuerpo a cuerpo

ESTOQUE

Los estoques son armas de una hoja larga diseñadas para ser útiles únicamente en apuñalar y empujar. Adoptada en principio con propósitos decorativos por cómo cuelgan en la cintura de los grandes Cazadores Neolibios, Generales de la Resistencia, o la alta nobleza de las casas de Defensores de Justiciano, es más probable que estas armas se astillen en lugar de causar daño si se utilizan para cortar. En manos bien entrenadas, sus puntas afiladas como agujas pueden lanzar golpes penetrantes y mortales que se abren paso en los huecos más pequeños de la armadura. Muchos guerreros imprudentes han encontrado la muerte después de subestimar una de estas delicadas armas.

◈ Armas cuerpo a cuerpo

LANZA

Las lanzas rara vez se usan como armas de infantería en el campo de batalla, pero estas largas lanzas de madera son excelentes armas a caballo. Suelen ser reemplazadas con relativa frecuencia debido a que se rompen fácilmente si se usan a plena carga. Las líneas del frente de un asalto de caballería Isaaquita a menudo se erizan con puntas de lanza mientras cargan hacia las filas del enemigo.

ESPECIAL: El daño de la lanza aumenta a (4) más el doble del nivel de velocidad relativa entre el usuario y el objetivo cuando se usa desde un vehículo o a caballo, pero el usuario ya no aplica su bonificación de CUE+Fuerza. Si la lanza hace (10) o más de daño en un solo golpe, se rompe.

◈ Armas cuerpo a cuerpo

PISTOLAS

DERRINGER

Un arma oculta con un mecanismo simple, un derringer puede caber en un espacio tan pequeño como un bolsillo o incluso una joya u otro objeto discreto, oculto a plena vista. Cuando está ensamblado, ofrece un disparo rápido con dos cañones: lo que le falta en potencia lo compensa con sigilo.

◈ Pistolas

REVOLVER DE LA RESISTANCE

El revólver de la Resistance proviene de las profundidades del pantano de Franka, donde los luchadores por la libertad de Franka lo utilizan como una última defensa contra los Feromantes y sus zánganos. Los 5 cilindros cargan balas del calibre .410 de una impresionante letalidad en un paquete relativamente pequeño, especialmente cuando se cargan con la munición para la que está optimizado: incluso un zángano bajo el dominio de su señor Feromante no puede ignorar que su cuerpo es destrozado con perdigones de plomo a alta velocidad.

◈ Pistolas

SIERRA DEL CUERVO

Esta escopeta tiene el cañón aserrado por la mitad o quizás fue diseñadado desde el principio con un cañón corto. Esta modificación le da un alcance reducido pero que permite que sea transportada y utilizada más como una pistola que como una escopeta normal. Tradicionalmente, son utilizadas por los Cuervos de las bandadas Apocalípticas, quienes graban o decoran las armas con símbolos de su Tarot personal, a menudo dándoles nombres como Matapichones, Mierda de Pájaro o Parajueces. Cuando dos bandadas en guerra llegan a una tregua o una se ve obligada a rendirse, es costumbre que el Cuervo de la bandada más débil ofrezca su sierra al Cuervo rival como tributo y señal de respeto.

ESPECIAL: Cuando se graba con las marcas de un Cuervo, gana la cualidad de Talismán (+ 2D), usando 1 ensamblaje.

◈ Pistolas

PIMENTERO

Esta arma de fuego sencilla fue diseñada por Chatarreros incapaces de crear un mecanismo de revólver adecuado. Es parecido a una pistola con cuatro cañones clavados en un cuadrado. En lugar de usar un cilindro para alinear una nueva bala con el cañón, esta arma simplemente tiene cuatro cámaras con disparadores independientes. Se recarga fácilmente abriendo la recámara, los cuatro gatillos están lo suficientemente cerca como para que todos los cañones puedan dispararse en rápida sucesión. El pimentero ha llegado a manos de muchos Apocalípticos y Clanes, quienes son capaces de replicar el arma gracias a la sencillez de su diseño.

◈ Pistolas

PISTOLA INTELIGENTE

Las armas inteligentes son el resultado de décadas de programas de armas de los antecesores. Uniendo una poderosa computadora de compensación de retroceso y apuntado en la empuñadura, son capaces de proporcionar un enorme y preciso volumen de potencia de fuego. Debido a que las computadoras son relativamente propensas a la corrosión y los daños, los únicos modelos que funcionan deben ser rescatados de los almacenes de la OEA más seguros y bien conservados escondidos en el cinturón de Psicóvoros.

FUSILES Y ARMAS PESADAS

RIFLE DE AIRE DE REPETICIÓN

El fusil de aire de repetición está hecho de componentes reciclados y equilibrados con delicadeza. Aún es utilizado por Chatarreros y Clanes por todo el Protectorado y más allá debido a su simpleza de fabricación y la falta de pólvora u otro propulsor necesario. En su lugar dispara balas con aire comprimido. Como tal, es casi completamente silencioso cuando se dispara.

Estos fusiles cuentan con un depósito de aire interno y un cargador capaz de contener varias balas. Sin embargo, las recargas son un problema, ya que se necesita una hora completa para presurizar el depósito y volver a llenar el cargador.

◈ Fusiles

FRAGMENTADOR

Un término que engloba a toda una familia de fusiles previos al Escatón que disparaban una munición detonante de pequeño calibre, el fragmentador es una pistola inteligente de primera generación. Los fragmentadores a menudo se encuentran por accidente, ya que a pesar de los sistemas de interfaz avanzados contenidos en el arma, desde el exterior son completamente indistinguibles de cualquier otro fusil. En cambio, los proyectiles son el elemento diferenciador. Tienen sensores infrarrojos y de detección de objetivos por escaneo de calor corporal capaz de actualizarse en microsegundos.

Si la temperatura del objetivo es superior o inferior a la del cuerpo humano, el proyectil permanece sólido para atravesar cualquier armadura o superficie. Sin embargo, si la temperatura está dentro del rango de la temperatura corporal media de una persona, entonces la bala del fragmentador estalla y la metralla resultante penetra en el cuerpo.

El daño causado de esta forma es devastador, ya que el proyectil está diseñado para romperse en una docena de pequeños fragmentos afilados como navajas.

◈ Fusiles

RIFLE DE TUBO

Un arma de fuego de aspecto extraño que se basa completamente en una acción de bombeo. Esta arma no parece tener un mecanismo de gatillo, en cambio dispone de una gran corredera a lo largo de su cañón y un tambor al estilo de un revólver en su receptor. Cuando se tira de la corredera, se expulsa el casquillo vacío de la parte inferior del tambor y el percutor dispara el proyectil de la recámara superior. El impulso de la bala hace girar el tambor, pasando del cartucho gastado a uno nuevo.

◈ Fusiles

CARABINA MILITAR

Las carabinas son más compactas que los fusiles de asalto completos, perdiendo gran parte de su efectividad de largo alcance en favor de un mejor manejo y operar en espacios reducidos. La mayoría de estas carabinas quedaron escondidas en las armerías de los búnkeres del Grupo de Recombinación, selladas tras sistemas de cierre que mantenían las armas almacenadas en perfectas condiciones hasta que los ocupantes del búnker pudieron alcanzar un estado de devoción lo suficientemente alto por sus dioses Durmientes o ser capaces de superar los códigos de su prisión.

◈ Fusiles

FUSIL DE BATALLA

El fusil de batalla es un arma basada en un diseño similar al de los fusiles de asalto Sagur 11 utilizados por el ejército suizo y que acabaron convirtiéndose en los rastreadores Hellvéticos. Son más fáciles de manejar gracias a disparar proyectiles del 7,62. El potente cartucho permite que las balas penetren en objetivos fuertemente blindados, aunque carece de la capacidad de los fusiles Hellvéticos para crear una devastadora lluvia de balas.

◈ Fusiles

ESCOPETA ANTIDISTURBIOS

Un arma despiadada asociada con las facciones más brutales del mundo, en especial a los Azotadores y los Clanes más viciosos de Europa. Las escopetas antidisturbios combinan poder y cadencia de fuego en una forma que resulta letal. Pueden ser costosas y difíciles de manejar, pero son auténticas fábricas de cadáveres cuando se cargan con sus baratas municiones.

Las escopetas antidisturbios son semiautomáticas y funcionan mal con los cartuchos hechos a mano, por lo que a menudo fallan o se atascan.

◈ Fusiles

FUSIL ANTIMATERIA

Un fusil gigantesco que a menudo precisa de un equipo de dos personas para cargarlo. Los fusiles antimateria son poco comunes en los tiempos modernos: heredados de las guerras urbanas, su propósito original ha sido oscurecido por la historia.

Pocos seres vivos sobrevivirían a un impacto de un fusil de tal magnitud, y los tanques pioneros son quizás la única razón por la que tal arma sería útil. Hoy en día solo se sabe que existen un puñado de estas armas, comercializadas por Exáltar en los mercados negros de Liqua. Los Neolibios los consideran herramientas preciadas para el juego de caza más peligroso de los páramos: Los Bioquinéticos.

◈ Armas pesadas

CAÑÓN DE VAPOR

Las dos enormes calderas montadas en su espalda silban mientras el calor y el vapor se acumulan en su interior. De cada una, baja una tubería de metal a punto de dejar una huella ardiente en la piel del Neumante, que van al tanque de presión que descansa en la curva de su espalda. El guerrero levanta el cañón, el vapor se filtra por las juntas

silbando su canción, pero ignora el dolor mientras apunta con el cañón de vapor a sus enemigos. Abre la válvula unida a la empuñadura del cañón, el gas ardiente surge hacia adelante, mezclándose con gritos cuando el vapor caliente penetra incluso las aberturas más pequeñas de la armadura para quemar la piel que hay debajo.

ESPECIAL: Después de cada descarga, el arma requiere (1) ronda para acumular presión de vapor, mientras que se carga no puede disparar. Solo la armadura con la cualidad resistente al fuego puede reducir el daño de un cañón de vapor.

◇ Armas pesadas

NEGADOR

Esta extraña arma con aspecto cuadrado parece un fusil envuelto con cables. El botón grande en su empuñadura hace que un pulso de microondas se dispare en un amplio arco que emana de la cavidad resonante en la boquilla de su cañón. Aquellos que se interponen en el camino del pulso sienten que sus cuerpos se calientan desde dentro. Aunque el efecto no es letal, hace que los afectados tengan unas sensaciones abrumadoras. Los Pálidos han empezado a utilizar los negadores para apuntar a sus mayores competidores, los Cronistas, ya que ni las armaduras más avanzadas que estos fanáticos de la tecnología pueden reunir consiguen hacer posible resistir los pulsos de microondas del arma.

◇ Armas pesadas

AMETRALLADORA GIRATORIA

Este prototipo de arma diseñada por los Maestros del Acero es un raro ejemplo de creatividad. Como arma pesada accionada por manivela, dispara a un ritmo elevado sin requerir la compleja maquinaria y acciones de otras ametralladoras más avanzadas. Sin embargo, esto tiene un coste: la gran cantidad de cañones del arma la hacen impracticable a menos que se despliegue. Las ametralladoras giratorias son raramente avistadas, ya que los Maestros del Acero no pueden producir en masa un arma tan alejada de los mosquetes estándar del Poder Judicial. Pero el arma ha tenido éxito en la frontera del Protectorado en la disputada ciudad de Asedio. Disparar contra los Clanes atacantes, la implacable lluvia de balas y la alfombra de cadáveres que quedaron como consecuencia han probado su eficacia en numerosas ocasiones.

ESPECIAL: La ametralladora giratoria tiene cañones largos y no puede disparar munición de .410. No se puede disparar hasta gastar una acción para desplegarla. Tras ello, no se puede mover hasta invertir una acción para moverla.

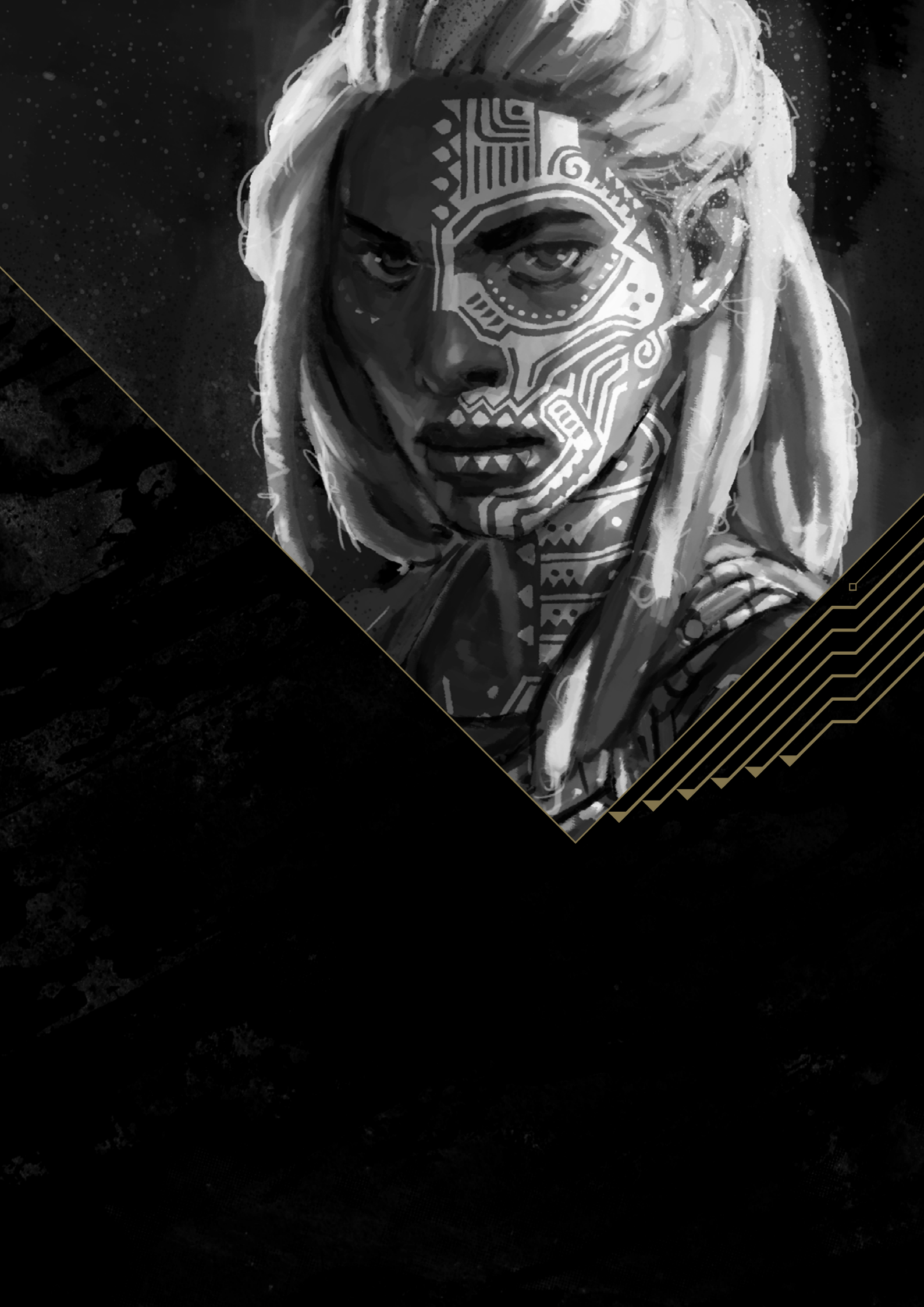
◇ Armas pesadas

LANZADOR DE MARCADORES

Los Spitalianos que se aventuraban en las profundidades de los pantanos de Franka necesitaban una forma de distraer a los zánganos que pululaban por la región, pero añadir equipo adicional y voluminoso a su carga impediría su avance a través de los pantanos. En cambio, el Spital desarrolló una cabeza de desplegador que permite a los Famulantes lanzar una carga marcadora de feromonas mucho más lejos de lo que serían capaces de arrojarlo con sus propias manos.

El lanzador de marcadores es una cabeza de desplegador que lanza un cartucho con solo presionar un botón cerca de su mango. El lanzador suele usarse con cartuchos de marcadores de feromonas, pero cualquier otro agente puede implementarse de esta manera. Después de cada disparo, se debe introducir un nuevo cartucho en el cañón del lanzador: un proceso engorroso dada la longitud del desplegador.

◇ Armas pesadas



CAPÍTULO 9

INGENIO PRIMORDIAL

VESTIGIOS DE PSICONAUTA

Desde los albores de la especie, los humanos han transformado su entorno en herramientas destructivas que les ayudasen a superar cualquier obstáculo, salvo el más mortal de todos. Desde rocas para abrir vértebras hasta hojas de acero forjadas para defenderse de los enemigos, todo puede ser convertido en un arma y los restos mortales del Homo Degenesis no son una excepción. El cadáver de un Psiconauta es el recurso definitivo y a lo largo de los años muchos de sus componentes naturales se han convertido en objetos de uso común, al menos para aquellos capaces de sobrevivir a un encuentro con una de estas terroríficas abominaciones. Asombrosos trofeos aguardan a los cazadores que puedan recolectar la energía almacenada en los cuerpos de sus presas, pues éstos contienen una fracción del poder de deformar la realidad del Elemental. Incluso ante un pernicioso invasor de más allá de las estrellas, nada puede igualar al ingenio primordial de la humanidad.

EL DESPIECE

Extraer vestigios de un Psiconauta es una carrera contrarreloj. A medida que la fuerza vital de un aberrante fallecido disminuye, también desaparecen los fenómenos inducidos por la Sepsis. Sólo los cazadores más experimentados tienen la habilidad necesaria para aprovechar la oportunidad y rastrear las energías ingénitas del chakra de un Psiconauta que se acumulan en sus órganos en descomposición antes de que éstas terminen por dispersarse.

Los Anubianos han dominado estas técnicas de extracción, al igual que los Preservistas, los Anabaptistas, clanes como los Vigilantes y otros colectivos que se enfrentan con frecuencia al Homo Degenesis. El conocimiento se transmite de boca en boca; ningún colectivo apoyaría abiertamente esta infame práctica. Después de todo, el Elemental es considerado la ruina y la perdición de la humanidad, y tratar con sus restos significa abrir la puerta de tu corazón al Demiurgo.

Pero los tabúes difícilmente pueden respetarse cuando la supervivencia de uno mismo está en juego. Por tanto, un cazador debe conocer los riesgos y actuar cuando la oportunidad se le presente.

Para extraer de manera adecuada los vestigios de un Psiconauta es necesaria una tirada de INT+Leyendas cuya dificultad viene dada por el valor de Leyendas de la pieza. La extracción en sí requiere una acción compleja de INT+Medicina (10) en un intervalo de (1) ronda. El tiempo para completar esta acción es limitado y debe conseguirse en el intervalo de tiempo establecido por el valor de Degradación de cada pieza, el cual comienza al momento de morir el Psiconauta. Cada (2) Desencadenantes obtenidos como parte de la acción compleja, el tiempo de Degradación se extiende en (1) ronda.

LEYENDAS: INT+Leyendas para saber cómo manipular el cadáver correctamente

EXTRACCIÓN: Acción compleja de INT+Medicina (10)
INTERVALO: (1) ronda

CADA (2) DESENCADENANTES: Tiempo de Degradación ampliado en (1) ronda

BIOQUINÉTICOS

LUCIÉRNAGA

Durante los meses de invierno, la noche cubre la vasta llanura de Polen durante casi dos tercios del día. En esta tierra yerma y desolada algunos Bioquinéticos se adaptan a su entorno generando partículas fosforescentes que discurren a través de su torrente sanguíneo. El refulgente líquido se acumula a lo largo de la superficie cutánea y en los pliegues de su armadura corporal, emitiendo una brillante luz rojiza que mejora la agudeza y el campo visual del Bioquinético, al mismo tiempo que sirve para guiar y atraer a sus plagas hacia este despliegue de color. Cuando una de estas monstruosidades es derrotada su sangre aún contiene el brillo luminiscente incluso si está derramada por el suelo. Los clanes nómadas de Polen la recolectan en pequeños frascos de vidrio o delgadas bolsas de cuero que utilizan como rudimentarias lámparas de extraordinaria duración. Deben actuar con rapidez, ya que cuando la sangre se degrada se convierte en ácido burbujeante que despide un olor nauseabundo mientras se evapora y desaparece.

LEYENDAS: Dificultad 2

DEGRADACIÓN: (10) rondas

EXTRACCIÓN: Recolectar la sangre de un Bioquinético conlleva extraerla y depositarla en un frasco o un tarro, manteniendo las partículas fosforescentes suspendidas en el líquido carmesí. Para obtener suficiente sangre enriquecida como para fabricar una luciérnaga, toda la sangre disponible debe ser filtrada a través de una fina membrana. No es un proceso difícil pero lleva tiempo, requiriendo un total de (3) rondas por frasco. Una luciérnaga sellada retiene todo el resplandor y emite una fuente de luz constante que reduce las penalizaciones a la visión causadas por la oscuridad en -2D en un radio de 20 metros. La luciérnaga nunca deja de emitir luz, aunque ésta puede ser ocultada para pasar desapercibido escondiendo el frasco en un bolso de cuero recio o cualquier otro recipiente opaco.

◈ Vestigios de Psiconauta

ARSENAL ABERRANTE

Los Bioquinéticos pueden transformar partes de su cuerpo en una panoplia de armas letales, desde garrotes, hojas y púas hasta dientes emponzoñados cubiertos de venenos mortales o con filos afilados como cuchillas. Aquellos que consiguen matar a un Bioquinético cortan y extirpan sus miembros para convertirlos en armas. Este armamento es muy variado y no existe garantía alguna de que mantengan su efectividad para siempre.

LEYENDAS: Dificultad (3)

DEGRADACIÓN: (2) rondas

EXTRACCIÓN: Todas las armas Bioquinéticas toman como base las estadísticas originales del arma, y luego reciben una modificación. Tras extraer con éxito un arma, se hace una tirada de 1D. Si el resultado está entre 1 y 3, el arma es extraordinariamente afilada, pesada o letal de cualquier manera y recibe (+2) a daño. Si es 4 o 5, el arma tiene un equilibrio casi antinatural, ganando +2D a su manejo. Si es 6, el arma está cubierta de un potente veneno, causando (1) punto de daño de trauma por golpe. La calidad del arma Bioquinética comienza a disminuir tras la muerte del poseedor, al menos hasta que sea separada de su cuerpo. Las hojas pierden el filo, el veneno se evapora en el aire y los garrotes se vuelven huecos y frágiles. Una vez comienza la Degradación, la tirada que determina la efectividad del arma recibe una reserva acumulativa de penalizadores de (-1) por ronda. Si los penalizadores alcanzan (-6), el arma se degrada por completo y se vuelve inservible.

◈ Vestigios de Psiconauta

ESTALLIDO DEL ALMA

Enterrada profundamente bajo de capas de carne, músculo y hueso yace la fuente de la inagotable resistencia y capacidad de recuperación: la glándula suprarrenal, abotagada hasta desfigurarse, que bombea por todo el cuerpo

INJERTO DE BIOMASA

En los laboratorios de Cremant, un centro de investigación de los Preservistas de la Vieja Escuela, se llevan a cabo experimentos inhumanos con el objetivo de crear a los soldados perfectos para enfrentarse a la implacable amenaza de la Sepsis. Uno de los más siniestros sólo se lleva a cabo en unos pocos Preservistas, dada la escasez de materiales. La operación requiere un trozo bien conservado del músculo de un Psiconauta recién asesinado, que se importa en contrabando desde Polen hasta Franka. Los Preservistas de la Vieja Escuela contratan Anabaptistas y clanes para que den caza a los aberrantes y poder comprarles luego los cadáveres y extraer el valioso tejido muscular. Colocados en una disolución con nutrientes, se hacen pasar por moluscos y se ocultan en cargamentos para que puedan pasar desapercibidos al cruzar las Regiones Territoriales de Hellvética. Los Hellvéticos son minuciosos al registrar, pero suficientes letras de cambio son capaces de convencer al soldado de turno para que haga la vista gorda respecto a la extraña caja del fondo.

Cuando el cargamento llega a Cremant, el tejido se extrae de los contenedores y un Cirujano bajo la supervisión del Comando Principal Charcutier realiza el implante en el sujeto de experimentación. La biomasa, aún palpitante y llena de esporas, se adhiere a cualquier materia orgánica disponible, reemplazando los músculos que previamente han sido extirpados en un agónico procedimiento durante el cual los sujetos no dejan de proferir alaridos debido al insoportable dolor. El uso de anestesia está prohibido durante esta cirugía, pues el Preservista debe mantener la consciencia y emplear su fuerza de voluntad en resistir la Sepsis que inunda su cuerpo. Si la operación tiene éxito, poseerá una fuerza sobrehumana. Si fracasa, los Preservistas tienen la obligación de deshacerse del sujeto de pruebas.

PROCEDIMIENTO: La cirugía dura aproximadamente (1) hora, tras la cual comienza el proceso de recuperación. El cuerpo paciente debe evitar el rechazo del tejido Bioquinético que está causando estragos en su cuerpo. Este proceso de recuperación consiste en una acción compleja de CUE+Resistencia y requiere un total de (40) éxitos con un intervalo de (1) hora entre cada tirada. Tras cada tirada el paciente recibe (1) punto de daño a trauma y (2) puntos de infestación de esporas permanentes. (1) punto de daño a trauma o infestación obtenidos como consecuencia de este proceso puede ser negado mediante (1) Desencadenante en la tirada de CUE+Resistencia, o gastando (4) puntos de Ego. Si el paciente llega a (0) puntos de trauma, el cuerpo entra en estado de shock y parada cardíaca. Si la infestación de esporas permanente alcanza la mitad del máximo del paciente, se convertirá en un lépero; el influjo del Bioquinético toma el control del cuerpo receptor. Si logra resistir la fase de recuperación, su atributo CUE aumenta de manera permanente en (2). Mediante esta profana práctica, el atributo CUE puede exceder el máximo de (6).

del Bioquinético una cantidad de estimulantes hormonales y adrenalina capaz de matar a cualquier humano corriente. Al extirpar la glándula se obtiene esta adrenalina líquida, llamada estallido del alma, que se puede ingerir en momentos de necesidad, a costa de perder una parte de tu propia humanidad.

LEYENDAS: Dificultad (4)

DEGRADACIÓN: (4) rondas

EXTRACCIÓN: Un estallido del alma comienza con nivel 3, pero una vez comienza la Degradación la glándula pierde 1 nivel por ronda hasta que éste llega a 0, momento en el que pierde sus propiedades. Ingerir el fluido de la glándula durante el combate concede una reserva de puntos de Ego igual a su nivel x3, que pueden gastarse a voluntad en la fase de Iniciativa con independencia del límite de (3) puntos de Ego por ronda. Por tanto, alguien que beba un estallido del alma de nivel 2 puede gastar hasta (9) puntos de Ego en su primera ronda de combate. Cada dosis de estallido del alma también afecta al usuario con su nivel x3 a infestación de esporas, por lo que un estallido del alma de nivel 3 sufre (9) puntos de infestación de esporas.

◈ Vestigios de Psiconauta

ARMADURA DE SANGRE

Muchas de las tribus salvajes de Polen temen y adoran a los poderosos Bioquinéticos, como engendros venidos del infierno o dioses malévolos enviados para castigar a la humanidad. Algunos campeones emprenden viajes en un intento de despojar a estos demonios de su poder y reclamarlo para sí mismos. Para ello, deben bañar su cuerpo en la sangre de una bestia siguiendo antiguos rituales para tomar posesión de su fuerza innata. A medida que el fluido vital de un Bioquinético se seca, va formando una resistente malla celular que repele hojas y flechas, cubriendo la piel del Campeón con una armadura de sangre solidificada.

LEYENDAS: Dificultad (2)

DEGRADACIÓN: (8) rondas

EXTRACCIÓN: Para utilizar la sangre es necesario desvestirse y empaparse de pies a cabeza con el líquido viscoso. La sangre debe secarse lo más rápido posible, antes de que se vuelva ácida (3) rondas después de aplicarse. Al contacto con la piel causa quemaduras, infligiendo un daño de (3) puntos de heridas superficiales hasta que se seque.

Para completar el proceso de secado, el cazador debe cubrirse también con una capa de polvo o arena, que se fundirá con la malla celular de la sangre, creando una capa protectora sobre la piel que cubre todo su cuerpo. Esto se realiza mediante una acción compleja de AGI+Destreza (4)

en un intervalo de (1) ronda.
La armadura de sangre otorga al portador un valor de protección (3) y la cualidad Aterradora (2). Si se usa bajo otra armadura, el valor de protección se añade al de ésta, pero pierde la cualidad Aterradora. La armadura de sangre perdura un año entero antes de que comience a agrietarse y, con el tiempo, pierde todas sus propiedades.
◇ Vestigios de Psiconauta

RAVÉ

Algunos de los clanes más salvajes de Polen han buscado la manera de robar la fuerza de los Bioquinéticos que deambulan por sus tierras desde que el primer espécimen fue avistado. A través de la experimentación y el consumo de cadáveres, los chamanes de estos clanes fueron capaces de encontrar el secreto de sus habilidades: la fuente de las hormonas sobrenaturales que fluyen por su cuerpo y que les permiten retorcerlos y moldearlos a voluntad. Tras dar muerte a una de estas criaturas y abrir la región perineal con un cuchillo afilado, el cazador podrá localizar el ravé.
Del tamaño de un pulgar, esta glándula está enterrada bajo una capa de denso tejido muscular de un dedo de grosor. Con el tratamiento adecuado, un guerrero desesperado que decida ingerir la maloliente glándula ganará para siempre el poder de su enemigo, y escuchará la voz del chakra terrestre hasta el fin de sus días
LEYENDAS: Dificultad (3)
DEGRADACIÓN: (5) rondas
EXTRACCIÓN: Tras la muerte del Bioquinético, el reloj comienza a correr. Cuando el ravé se degrada éste se desintegra en el interior del cuerpo y rezuma un potente ácido que causa (5) puntos de heridas superficiales. Fuera del cuerpo, el ravé se mantiene conservado durante tres días antes de secarse. Una glándula fresca aumenta el atributo CUE de manera permanente en (1), al coste de (3) puntos de infestación de esporas permanente, mientras que una glándula seca otorga un aumento de (1) al atributo CUE durante un día, además de 1D puntos de infestación de esporas.

Ya sea fresca o sea, la glándula debe ser envuelta en vejiga de cabra o alguna otra membrana fina antes de su consumo. Si las toxinas contenidas en el ravé entran en contacto con la faringe, lengua o saliva al ingerirse, éstas provocan una reacción letal. La zona en contacto se inflama y una contracción antinatural de la musculatura ocluye la tráquea mientras las esporas entran en la garganta del afectado, asfixiando al guerrero en pocos latidos. Sólo llegando envuelto al estómago se consigue anular las toxinas gracias a los ácidos gástricos y el cuerpo del anfitrión puede obtener sus beneficios.
◇ Vestigios de Psiconauta

DUSANÍES

LARMA

Una larma es un pequeño cilindro hecho de madera u hojalata que resulta de gran utilidad para la gente del Balján. Su interior contiene los huesecillos del oído interno de un Dusaní; aún resuenan con la canción del Psiconauta incluso después de su muerte. Estos huesos son recolectados y vendidos por los clanes de la zona: los cazadores guardan uno para sí mismos y venden los demás.

Al entrar en una zona de fuerte resonancia con los cantos de los Dusaníes, los huesos se agitan y rebotan entre las paredes del cilindro, generando el sonido de golpeteo que ha hecho famosos a estos primitivos aparatos. Muchos miembros de tribus se han salvado de morir al toparse con un muro sónico gracias al tintineo de su larma.

LEYENDAS: Dificultad (3)

DEGRADACIÓN: 1 día

EXTRACCIÓN: Una larma puede detectar la presencia de cualquier fenómeno Dusaní en un radio de 100 metros, o de un Dusaní vivo en un radio de 50. Los huesecillos son muy delicados y se requiere buen pulso para extraerlos: si alguna de las tiradas durante la extracción obtiene más unos que éxitos, los huesecillos se rompen y se vuelven inservibles. Pueden extraerse los huesos de ambos oídos de un Dusaní.

◈ Vestigios de Psiconauta

MUK

La lengua de un Dusaní es capaz de producir tonos subvocales graves capaces de rasgar la mente de una persona. Al extirpar la lengua, ésta vibra de manera aleatoria al entrar en contacto con las ondas sónicas de un Dusaní, interrumpiendo la canción a su alrededor. Algunos de los más bravos clanes del Balján han logrado sacar partido a este hecho colocando la lengua en la base de un gran tambor que se carga a la espalda. El tambor amplifica las sacudidas de la lengua, creando un espacio muerto de completo silencio contra la canción de los Dusaníes, ya que las dos ondas se anulan entre sí.

Este invento no está exento de riesgo, pues la burbuja de silencio atrae a todo Dusaní que se encuentre a distancia de escucha del portador del tambor; deben eliminar la interferencia que genera. Aún así, las tribus hacen buen uso de los muks; porteadores y mensajeros pueden cruzar rápidamente zonas infestadas de Dusaníes. Una vez cruzadas, desmantelan el muk retirando la parte superior del tambor para perder a cualquier Dusaní tras su rastro.

LEYENDAS: Dificultad (2)

DEGRADACIÓN: (6) rondas.

EXTRACCIÓN: Extraer un muk requiere de una extraordinaria fuerza de voluntad. Mientras el cazador comienza

a seccionar la lengua de la garganta del Dusaní es atormentado por las voces de sus seres queridos, padres o hijos, suplicándole que detenga tal sacrilegio. Deberá superar una tirada de Defensa Mental (3) cada ronda de la acción compleja de INT+Medicina; de lo contrario, queda paralizado y pierde (1) ronda. Un muk extirpado, colocado en un tambor o cualquier otro amplificado, niega cualquier fenómeno de un Dusaní dirigido al portador. Sin embargo, atrae la atención de todos los Dusaníes en (1) kilómetro. La lengua tarda un mes en degradarse y perder sus propiedades.

◇ Vestigios de Psiconauta

JABUKA

La jabuka solo puede ser obtenida de la laringe de un Dusaní macho. Atada al extremo de una vara, el ligamento tiroideo extirpado sirve como un zahorí capaz de detectar corrientes de agua subterráneas, campos magnéticos, vetas de minerales como plata u oro, así como zonas de resonancia. En raras ocasiones incluso llega a localizar un búnker de Pálidos o un sistema de túneles bajo los pies del portador. Al depositarla en una superficie polvorienta, como arena o tierra, forma pequeños símbolos del chakra tras de sí, indicando al usuario si se está moviendo en la dirección correcta.

LEYENDAS: Dificultad (3)

DEGRADACIÓN: (4) rondas

EXTRACCIÓN: Las propiedades de la Jabuka se degradan rápidamente al morir el Dusaní, pero la extracción no es complicada. Una vez el ligamento se ha limpiado y colocado al final de una vara, el portador gana +3D a las tiradas de INS+Supervivencia.

El usuario no puede sintonizar la jabuka con un lugar en concreto; el hueso responde a aquello que localice primero, ya sea una anomalía magnética, una corriente de agua o cualquier otra cosa. Si la jabuka no responde creando símbolos del chakra en el suelo significa que no hay nada de utilidad en la zona. Puede detectar cualquier propiedad geológica inusual en un rango de (100) m. Después de unos tres meses, el ligamento se vuelve quebradizo, pierde su funcionalidad y debe ser reemplazado por otro.

◇ Vestigios de Psiconauta

FEROMANTES

ICOR ABRASADOR

Fabricado vertiendo el icor de la glándula de un Feromante en una botella de vidrio o peltre y taponándola con un trapo empapado en alcohol al que luego se le prende fuego, este invento es simple, mortal y un elemento fundamental de la Resistance desde hace años. El líquido arde con facilidad y cualquier objetivo impactado por una botella de icor abrasador corre riesgo de arder en llamas. Pero no es esa su función principal; se usan para distraer y evitar zánganos, que entran en un frenesí al oler las feromonas carbonizadas de sus señores. En este estado de rabia desmedida ignoran cualquier amenaza y sólo corren hacia el fuego, tratando de extinguirlo.

LEYENDAS: Dificultad (2)

DEGRADACIÓN: (6) rondas

EXTRACCIÓN: El icor abrasador se obtiene al agujerear las glándulas de un Feromante y depositar el líquido amarillento en botellas. La dificultad de la acción compleja para extraer una sola botella se reduce a (4): se pueden obtener hasta (5) botellas de un mismo Feromante. Cuando se arrojan, el icor abrasador crea una superficie de contenido glandular en llamas de (2) metros de anchura. Los zánganos son atraídos hacia el lugar del impacto, que perdura durante (4) rondas antes de que el fuego se apague. Si uno de estos zánganos intenta hacer algo que no sea lanzarse a las llamas para extinguir el fuego, debe tener éxito en una tirada de PSI+Fe/Voluntad (3).

◈ Vestigios de Psiconauta

LÁMPARA DE GRASA

La grasa de un Feromante está empapada en su propio aceite, y como tal arde mejor que muchos otros combustibles para linternas. A menudo, cuando la Resistance logra matar a un Feromante, cortan y rebanan el abotargado torso del cadáver para recoger tanta grasa como puedan antes de que se descomponga. La grasa se vende bien, muchos puestos avanzados y asentamientos en los pantanos de Franka iluminan sus carpas y hogares utilizando lámparas de grasa. Sin embargo, la grasa aún contiene feromonas, por lo que atraen a una gran cantidad de insectos nocturnos. Este hecho tiene dos consecuencias: una es que hay que tomar medidas para evitar las picaduras de estas plagas. La otra es que cigarras, escarabajos, grillos, polillas, mantis y Cucarachas son lo suficientemente grandes como para ser atrapadas con una red y cocinarse para tener una comida rica en proteínas.

LEYENDAS: Dificultad (1)

DEGRADACIÓN: 1 día

EXTRACCIÓN: Un Feromante muerto posee suficiente grasa en su cuerpo para crear aproximadamente 200 lámparas de grasa, lo que las convierte en un artículo bastante común. Cada extracción con éxito obtiene material para unas 20 unidades. Una sola lámpara de grasa encendida proporciona (12) horas de luz ininterrumpidas. Las linternas atraen 2D insectos comestibles por hora, que deben ser cocinados adecuadamente para reducir la Sepsis que contienen. Aproximadamente (20) insectos grandes bastan para una comida.

◈ Vestigios de Psiconauta

ENSUEÑO

El líder del clan vierte té en las tazas de todos los reunidos. El bullicio de la conversación llena la estancia del edificio de adobe. Todos beben distraídamente a medida que avanza la noche, pero poco a poco el buen ambiente va desapareciendo a medida que la multitud comienza a sentirse cansada y somnolienta. Uno tras otro, todos caen dormidos, arrastrados al ensueño. Varias horas después emergen de él, sacudiéndose las legañas y compartiendo unas risas mientras reflexionan sobre lo que acaba de pasar. Uno de ellos bromea sobre lo excelente que era el té que hizo el líder. Él sólo responde con una sonrisa.

LEYENDAS: Dificultad (4)

DEGRADACIÓN: (10) rondas

EXTRACCIÓN: El ensueño en un brebaje hecho de hierbas y hojas de los pantanos del Ródano mezcladas con extracto de la amígdala seca de un Feromante. Cuando un grupo lo consume al mismo tiempo, todos caen dormidos y entran en un sueño colectivo. Los contenidos del sueño son una mezcla de los deseos de los participantes y el lugar donde consumieron la infusión, entrelazados con fragmentos remanentes de la personalidad del Feromante del que se extrajo la amígdala. Sin embargo, hay una constante: una de las personas es capaz de imponer su voluntad sobre los otros participantes y convencerles de que le sigan. Se convierte en la abeja reina de la mente colmena del ensueño.

Todo aquel que consuma el té cae dormido durante (2) horas. Durante ese tiempo, la persona con más CAR puede implantar una orden simple en los demás. En caso de empate, éste se resuelve mediante un conflicto utilizando la puntuación más alta de entre las habilidades de CAR; el ganador se convierte en el líder. El resto de participantes en el sueño deben superar una tirada de PSI+Fe/Voluntad, con dificultad igual la puntuación de CAR del líder. Si fallan, deberán obedecer la orden una vez despierten del letargo. Si la orden les pone en riesgo de sufrir daño físico reciben +1D a Defensa Mental para resistirse.

Una amígdala seca debe machacarse en un mortero y su extracto es suficiente para (12) ceremonias de Ensueño.

◈ Vestigios de Psiconauta

DEPURADOR

"¡El Demiurgo devora su propia inmundicia!". El Emisario Anabaptista alzó sus brazos victorioso ante la multitud de testigos, de pie, de rodillas, en las turbias aguas del pequeño estanque del que la gente de este pueblo saca agua. Por encima de su cabeza el Emisario sostiene un hinchado bulto de carne que aún rezuma sangre y otros líquidos orgánicos. "¡Las entrañas del Demiurgo purificarán vuestro lago, pues solo en la muerte puede el Gran Embaucador ser de utilidad!". La multitud clama mientras la carne se hunde en el agua. Miran con estupor cómo el turbio estanque se aclara; la mugre y la inmundicia son absorbidas por el hígado del Feromante, dejando las aguas cristalinas. En cuestión de minutos, tan transparente que los guijarros del fondo se pueden vislumbrar a través de las ondulaciones de la superficie. El Anabaptista alza el hígado, cierra los ojos y clama. "¡Alabado sea el todopoderoso Pneuma! ¡Entregaos a la Neognosis y la tierra y el agua sanarán para siempre!"

LEYENDAS: Dificultad (2)
DEGRADACIÓN: (5) rondas
EXTRACCIÓN: El hígado de un Feromante es capaz de filtrar las toxinas e impurezas de una fuente de agua dulce, purificándola hasta el punto de que se vuelve potable tras unos minutos. Un hígado entero es capaz de depurar un pequeño arroyo o estanque antes de saturarse, y un trozo del tamaño de un puño basta para una tina llena a rebosar. Hay rumores que afirman que los hígados de reyes y reinas Feromantes podrían purificar todo el pantano del Ródano, pero seguramente no sean más que una leyenda.

La extracción del hígado debe realizarse con rapidez tras la muerte del Feromante, ya que la vesícula biliar se rompe tras (5) rondas y estropea por completo el tejido hepático. Si alguna de las tiradas durante la extracción obtiene más unos que éxitos, la vesícula se perfora y la bilis comienza a infiltrar el hígado. Esto convierte un depurador en una bomba de Sepsis en potencia. Si una de éstos se libera en una masa de agua, lo contaminará más allá de toda posibilidad de potabilización y dejará suficiente materia como para que un nuevo campo de esporas florezca en el plazo de un año.

◇ Vestigios de Psiconauta.

ENCANTO

Un perfume destilado de las glándulas cardíacas de un Feromante muerto, el encanto es una sustancia peligrosa pero sin duda resulta de utilidad en las manos adecuadas. Las hormonas provenientes de las glándulas son indetectables ante cualquier medio Spitaliano actual y otorgan una ventaja oculta en las negociaciones. Los Apocalípticos abusan de esta sustancia para volver a sus víctimas sexualmente dóciles, mientras que los Neolibios la utilizan para realzar su presencia en entornos sociales. La venta de encanto está en auge en los mercados negros de Franka y el oeste del Protectorado

LEYENDAS: Dificultad (5)
DEGRADACIÓN: (3) rondas
EXTRACCIÓN: Para extraer con éxito las glándulas de la parte superior del corazón de un Feromante hay que extirparlas con sumo cuidado. Si alguna de las hormonas que contienen llega a filtrarse con la sangre del Feromante como resultado de una tirada con más unos que éxitos, se produciría una reacción en cadena. Las hormonas degradadas desencadenan un mecanismo de autodestrucción que infla el cadáver con gas fermentado en cuestión de segundos. La piel del Feromante se hincha como una ampolla y emite chasquidos. (3) rondas tras la filtración, el cadáver detona una enorme explosión de esquirlas de hueso y ácidos gástricos, dejando tras de sí un símbolo ardiente de su chakra en el área circundante. Esta explosión causa (10) puntos de daño en su epicentro y posee la cualidad Perforante (2), ya que los fluidos y esquirlas penetran las protecciones.

El encanto fresco, sin destilar, tiene un valor de (6). Un Feromante posee suficiente fluido para crear (3) dosis de encanto destilado. Una vez comienza la Degradación, el valor se reduce en (1) por cada (1) ronda que pasa. Destilar encanto es una acción compleja de AGI+Fabricar o INT+Ciencia que requiere (15) éxitos en el intervalo de (1) ronda y necesita acceso a una choza de médico bien equipada, un laboratorio u otra instalación similar. El uso de encanto hace sufrir al usuario una infestación de esporas igual a su valor, pero le otorga una bonificación de igual valor a todas las tiradas de CAR, siempre que aquellos con quien interactúe sean capaces de oler el perfume.

El efecto desaparece si se lava el perfume o tras un día, lo que ocurra primero. En el mercado negro el encanto está disponible a razón de su valor x 500LC, pero en zonas donde el control sea más estricto es aún más caro de adquirir.

◇ Vestigios de Psiconauta

PREGNÓCTICOS

CONCHAS DEL RECUERDO

Mientras los mnemónidas vagan por el mundo, atravesando las líneas temporales y evitando todo contacto, a veces dejan caer pequeñas valvas a su paso. Estas conchas contienen fragmentos de los recuerdos de vidas pasadas, y aquellos que consumen la sustancia de su interior son capaces de revivir estos momentos. Al sostener una de éstas junto a la oreja, se pueden escuchar los susurros de las vivencias encerradas.

LEYENDAS: Dificultad (4)

DEGRADACIÓN: Ninguna

EXTRACCIÓN: Ingerir la sustancia del interior de una concha del recuerdo tiene efectos similares a los de la Red de pensamientos del interior de las almejas del desierto del Stukov. La diferencia es que estas conchas no tienen las desventajas de las almejas del desierto, lo que las hace menos peligrosas y mucho más escasas.

La sustancia de cada concha debe ingerirse por completo para que surta efecto.

DROGA: Concha del recuerdo

Los resultados son impredecibles. El Director lanza 1D.

1-2: El usuario se vuelve loco. Se retuerce durante días en su catre, habla en lenguas extrañas y cuando despierta no tiene recuerdos de lo sucedido. Su atributo PSI se reduce en (1) durante una semana.

3-5: Las experiencias de la droga cambian al usuario. Una habilidad al azar se reduce en (1) y otra aumenta en (1). El jugador lanza 1D para determinar el atributo del que depende la habilidad y otro para la habilidad; si el resultado es reducir una habilidad que ya tiene una puntuación de (0) o incrementar una que ya tiene una puntuación de (6), se hace una nueva tirada.

6: De vuelta al presente, el recuerdo brilla como una visión. El usuario aumenta una habilidad al azar, elegida de la misma manera que el punto anterior, en (1), hasta un máximo de (7).

◈ Vestigios de Psiconauta.

OJO DEL DESTINO

Cuando un Pregnóctico es asesinado, los recuerdos del futuro que vagan por su cuerpo convergen en sus ojos, donde permanecen durante unos minutos. Los ojos se cargan de energía y, salvo que sean extirpados con rapidez, se funden en las cuencas oculares antes de desaparecer por completo. Si alguien es capaz de extraerlos le brindarán un vistazo entre la incierta bruma del futuro. Al devorar estos ojos en crudo surgen en la memoria eventos que no han ocurrido, como si fueran recuerdos borrosos distorsionados por el tiempo.

LEYENDAS: Dificultad (2)

DEGRADACIÓN: (2) rondas

EXTRACCIÓN: Extirpar los ojos del cráneo de un Pregnóctico muerto es una experiencia devastadora que roza la de un psicótico sueño febril. El cazador reconocerá sus propios rasgos faciales de joven en el rostro del aberrante mientras le saca los ojos a una versión más joven de sí mismo. Esta visión es aterradora y abruma incluso al cazador más curtido. Para mantener la concentración debe superar una tirada de Defensa Mental con dificultad igual a la diferencia, en décadas, entre su edad actual y su yo de 10 años, redondeando hacia arriba. Por ejemplo, un cazador de 38 años tendrá que superar una dificultad (3).

Si falla esta tirada, quedará en un estado de shock o repulsión durante (1) ronda, sin avanzar en la extracción. Si la tirada resulta en una pifia, la extracción falla por completo y el cazador estará atormentado por visiones dantescas de su muerte durante los próximos meses.

Un ojo del destino comienza con nivel 3 y una vez comienza la Degradación pierde 1 nivel por ronda. Con la tirada se extraen ambos ojos y, una vez fuera del cuerpo, mantienen sus propiedades durante un mes pero deben ser almacenados en una disolución con nutrientes para que no se sequen. Al ingerirse, permiten al usuario vislumbrar un evento futuro cuya duración viene dada por el nivel del ojo del destino y le otorga una bonificación de +3D

a las acciones relacionadas con la premonición.
NIVEL 1: Segundos, p. ej. una tirada de Ataque o Defensa
NIVEL 2: Minutos, p. ej. el resultado de una conversación o preguntas simples
NIVEL 3: Horas, p. ej. encontrar la solución a una tarea o problema complejo
◇ Vestigios de Psiconauta

LENTE DE LA DEFORMACIÓN

La energía acumulada en los ojos de un Pregnóctico tras su muerte retuerce y distorsiona una pequeña parte de la realidad. El punto focal del ojo se convierte en una diminuta Deformación, capaz de refractar y dispersar la luz que pasa por él. Al separar la córnea del ojo del Pregnóctico y colocarla sobre la propia, un individuo temerario obtiene la habilidad de expandir su visión y poder mirar al reino del Elemental.
LEYENDAS: Dificultad (5)
DEGRADACIÓN: (4) rondas.
EXTRACCIÓN: Una lente de la deformación se obtiene cortando la córnea de un Pregnóctico con un escalpelo o una cuchilla de precisión. El proceso destruye el ojo pero la fina película se puede colocar como si fuera una lentilla sobre el ojo del usuario; éste recibe 5 puntos de infestación de esporas, pues la Sepsis entra al cerebro a través del conducto lacrimal. Con la lente, la vista cambia drásticamente, desaturando su alrededor hasta volverlo monocromático. Criaturas sintientes, humanos, animales e incluso otros Psiconautas se vuelven visibles a través de sus auras, que irradian colores brillantes en un mundo acromático. El usuario de una lente puede detectar con facilidad enemigos ocultos en un bosque; recibe una bonificación de +3D a las tiradas de INS+Percepción. También es capaz de leer la intensidad de un aura mediante una tirada de INS+Empatía (3), pudiendo discernir si el sujeto es hostil o siente algún tipo de inquietud. Sus tiradas de INS+Supervivencia para detectar huellas entre la maleza con el brillo del aura que está rastreando en huellas obtienen +2D.

La lente de la deformación se seca tras un día completo y debe ser retirada del ojo antes de causar quemaduras que dañen la córnea del usuario. Los cazadores experimentados evitan colocar una lente sobre cada ojo, permitiendo alternar entre la vista humana y la visión ampliada del Elemental cerrando uno de los párpados para enfocarse en un objetivo. Lo más frecuente es extraer la córnea de un ojo y conservar el otro como un ojo del destino.
◇ Vestigios de Psiconauta

PSICOQUINÉTICOS

CORAZÓN ARDIENTE

Las energías del Psicoquinético arden a través de su cuerpo, desgarrando estructuras internas mientras acumulan suficiente poder para despedazar la realidad y moldearla a su antojo. Esta energía a veces queda atrapada en el corazón, ardiendo cada vez más y tardando meses en disiparse por completo, incluso después de la muerte del Psicoquinético. La leyenda dice que el Anabaptista Yondar se abrió paso a través de la grieta de un Psicoquinético, resistiendo los impactos de energía y los filamentos que cortaban su carne hasta el hueso, hasta llegar al epicentro de la grieta. Con un tajo de su bidenhänder y toda la fuerza del Pneuma en sus manos, abatió al aberrante. Sin embargo, el cuerpo de Yondar estaba destrozado, y su corazón a punto de detenerse. En un último y desesperado intento de mantenerse con vida, el Furor abrió la caja torácica de su enemigo, extrajo el corazón y lo presionó contra el suyo. La electricidad contenida en su interior le provocó una desfibrilación y le devolvió los sentidos.

A Yondar se le concedió una segunda oportunidad de vivir, pero portaría para siempre las cicatrices carbonizadas del Demiurgo en su pecho como recordatorio del precio a pagar.

LEYENDAS: Dificultad (2)
DEGRADACIÓN: (12) rondas
EXTRACCIÓN: Antes de que la extracción pueda comenzar es necesaria una tirada de AGI+Destreza (3) con éxito para evitar cualquier nodo de energía remanente. Una vez el corazón ardiente es extraído y colocado sobre el pecho desnudo, es capaz de rejuvenecer a un combatiente al borde de la muerte o sobrecargar la mente de un individuo con una inquebrantable voluntad de sobrevivir.

A medida que la energía del chakra del Psicoquinético recorre el cuerpo los dedos tiemblan, los labios se abren y los dientes vibran por la electricidad liberada. Una ola de calor recorre las entrañas y las gotas de sudor se acumulan en la piel mientras una súbita fiebre sube por el tronco hasta explotar en un crescendo de fuerza vital rejuvenecedora. El personaje recupera (3) puntos de trauma y todos los puntos de Ego hasta su máximo.

Un corazón ardiente sólo tiene una carga, aunque es capaz de retener la energía en su interior durante semanas. Para ello, el corazón debe colocarse en una cámara de vacío antes de que se deteriore. Cualquier contacto posterior con el aire irá mermando la energía contenida dentro del corazón hasta que se disperse por completo.
Vestigios de Psiconauta

CAJA DE NULIDAD

En circunstancias normales una grieta se disuelve tras la muerte de su creador, pero en raras ocasiones deja un pequeño remanente. Una de las formas más fiable de atrapar una grieta es dentro de una pequeña caja forrada con la piel de un Psicoquinético recién muerto. Al cerrar la caja dentro de la grieta una fracción de sus propiedades quedan atrapadas. Vigilantes y Anabaptistas son conocidos por emplear estas grietas artificiales como parte de sus rituales. Los Anabaptistas de Purgare utilizan estas cajas como pruebas de fe para los más devotos. Una abertura del tamaño de un puño se abre en uno de los lados. A medida que el devoto introduce su mano en el interior éste es sometido a un aluvión de sensaciones aterradoras; el espacio dentro de la caja altera su realidad de manera inexplicable. Algunos experimentan un frío escalofriante, un calor abrasador o una presión que parece querer arrancar la piel del músculo subyacente. Sólo las almas más fieles y decididas pueden resistir el impulso de sacar la mano de esta caja de nulidad.

LEYENDAS: Dificultad (4)
DEGRADACIÓN: Variable
EXTRACCIÓN: Para crear una caja de nulidad se necesitan dos componentes: un Psicoquinético muerto que desollar y con la que cubrir el interior de una caja, y una grieta que aún persiste tras la muerte de su creador. Todo esto debe lograrse dentro de la completa oscuridad de la grieta, recibiendo la tirada de extracción una penalización de -4D. La intensidad de la grieta depende de la variante y poder del Psicoquinético. Las grietas hechas por un hyliokoi no duran más de (6) rondas. Las de un arconte tienen energía suficiente para mantenerse un mínimo de (30) rondas tras su muerte.

Para atrapar la grieta simplemente hay que cerrar la

caja y sellarla luego con cera de abeja o pegamento. Una vez se ha abierto un agujero en uno de los lados para introducir la mano, la caja de nulidad está lista. Un personaje sometido a una prueba de fe deberá realizar una serie de tiradas de Defensa Mental mientras dure la prueba, una vez por ronda y con dificultad (5). Tras cada tirada el personaje puede elegir gastar (3) puntos de Ego para obtener (1) éxito adicional. No hay límite en los puntos de Ego que pueden gastarse de esta manera. La tortura mental dura hasta que el administrador de la prueba le permite retirar la mano, momento en el que recuperan todos los puntos de Ego al sentirse llenos de determinación por haber soportado miedos sobrenaturales, ademas de ganar (1) punto adicional de Autoridad entre los miembros de su colectivo. Fallar la prueba conlleva la pérdida de (1) punto de Autoridad.

La verdadera razón por la que los Anabaptistas emplean cajas de nulidad es para detectar infiltrados entre sus filas: si alguien con nanorrobots en su torrente sanguíneo colocara su mano dentro de una caja de nulidad se vería sometido a una experiencia mucho más dolorosa. Los nanorrobots se vuelven erráticos y causan (5) puntos de heridas superficiales por ronda mientras la mano descansa dentro de la caja. Si el que está siendo probado saca la mano, ésta estará cubierta del vítreo sudor de los nanorrobots, revelándole como lo que es.

◈ Vestigios de Psiconauta

RED OSCURA

Los filamentos son frágiles y rara vez se extienden más allá de una grieta, pero cuando quedan atrapados entre dos superficies magnetizadas pueden estabilizarse y permanecer intactos como una red invisible. Estas redes oscuras se han convertido en parte de los rituales que llevan a cabo algunos clanes de Purgare; la ruptura de los filamentos dentro de un artilugio representa al Pneuma surgiendo victorioso frente al Demiurgo. Un uso más siniestro de las redes oscuras es colocarlas como trampas. Invisibles, sólo se perciben cuando alguien los atraviesa y siente los filamentos cortando hasta el hueso.

LEYENDAS: Dificultad (2)

DEGRADACIÓN: Ninguna

EXTRACCIÓN: Para producir una red oscura son necesarias dos barras magnetizadas entre las que atrapar el filamento, separadas entre sí la distancia de un brazo. Con una tirada de AGI+Destreza (2) exitosa, el filamento es atrapado entre ellas; una pifia lo rompería. El filamento permanece fijado hasta que sea roto. Para detectar una red oscura se necesita una tirada de INS+Percepción (4); pisarla causa (4) puntos de daño. Si el daño es negado por completo debido a la protección, el filamento se rompe ruidosamente y alerta a todos a su alrededor.

Vestigios de Psiconauta

PERLA NEGRA

Al morir, los ojos de un Psicoquinético se cubren de oscuridad, reuniendo la cascada de energías que arden por el cuerpo en dos perlas negras solidificadas: vacíos virtuales donde el espacio se solapa y a la vez no está definido. Esta acumulación de energía es inestable y los ojos no tardan en pulverizarse en centelleantes nubes de polvo negro. Si se extraen a tiempo son increíblemente ligeras y frágiles. Una vez se les aplica presión, se vuelven más pesadas y su densidad se multiplica por cien.

LEYENDAS: Dificultad (3)

DEGRADACIÓN: (3) rondas

EXTRACCIÓN: Si una perla negra se degrada, explota; la energía que se filtra a través de ella surge como un rayo que estalla en las cuencas oculares del Psicoquinético y causa un daño de (6) puntos de heridas superficiales a cualquiera en 10 metros, ignorando la protección. Para utilizar la energía contenida hay que lanzar la perla al suelo, lo que la destruye pero abre una grieta, envolviendo todo en un radio de 10 metros en oscuridad absoluta. Engulle toda luz y sonido e inutiliza los sentidos de cualquiera en su interior. Dentro de la grieta todas las acciones reciben una penalización de -4D, y ésta se disipa pasadas (4) rondas.

◈ Vestigios de Psiconauta

LEVIATÁNICOS

BOMBA DE INFECCIÓN

El éxtasis Psiconáutico más reciente y virulento apenas ha llegado a tierra y ya hay quienes buscan formas de explotar sus facultades. Una bomba de infección es un arma devastadora extraída del cuerpo en descomposición de un leviatánico íncubo. El saco de agua negra que contiene la infestación debe ser retirado con mucho cuidado y manos enguantadas, y posteriormente almacenado para su uso. El saco se conserva durante un mes, siempre y cuando se mantenga hidratado; si se almacena en un lugar seco, la bomba de infección se deshidratará en pocas horas. Tiempo después de su extracción, al saco se le prende fuego y se arroja en un área plagada de gente. La material volátil del leviatánico se quema y estalla, rociando agua negra que quema e infecta a la vez. Lanzar una bomba de infección es un acto de guerra biológica: incluso después de que el fuego se haya apagado, toda víctima que haya entrado en contacto con la materia negra corre el riesgo de infectarse del leviatánico.

LEYENDAS: Dificultad (2)

DEGRADACIÓN: (5) rondas

EXTRACCIÓN: Si alguna de las tiradas durante la extracción obtiene más unos que éxitos, quien la esté realizando corre el riesgo de infectarse por el agua negra y deberá lavarse las manos y cualquier herida abierta. Una vez incendiado, el saco tarda una ronda en estallar. Al hacerlo, esparce agua negra en llamas en una nube de 4 metros a su alrededor y causa 3 puntos de daño con la cualidad Incendiaria. Sin embargo, el verdadero peligro es el agua negra en sí misma. Si alguien con heridas abiertas entra en contacto con ella al fallar una tirada de AGI+Movilidad (4) o PSI+Reacción (4), deberá lavar sus heridas con sosa cáustica para evitar la infección del leviatánico. La otra manera de tratar el área afectada es la amputación.

Vestigios de Psiconauta

EL UNIVERSO ES MENTAL,
SOSTENIDO EN LA MENTE DEL TODO.
EL TODO ES ESPÍRITU

[PROVERBIO EGIPCIO]

PSICÓVOROS

AGUIJÓN DE MENTHU

Entre las herramientas más mortíferas de los Anubianos se encuentra el aguijón de Menthu, un brebaje preparado a partir de espinas, raíces y vides de los psicóvoros. El Anubiano muele los ingredientes hasta hacer un emplasto y embadurna su arma en él, creando un potente veneno que infectará a los humanos que llegue a cortar con la Disgregación. Los aberrantes, por otro lado, serán desterrados de su chakra y empujados a la Discordancia.

LEYENDAS: Dificultad (3)

DEGRADACIÓN: Ninguna

EXTRACCIÓN: El nivel del aguijón de Menthu depende del nivel del psicóvoro empleado. Los ingredientes necesarios para la mezcla deben ser cosechados de un psicóvoro vivo mediante una tirada de INS+Supervivencia con dificultad igual al nivel del mismo. Existe riesgo de ser infectado por la Disgregación. Si logran sobrevivir y crear el emplasto, que requiere una tirada de AGI+Fabricar (2), la mezcla puede aplicarse a cualquier arma que no sea de fuego. Utilizada contra oponentes humanos el arma causará Disgregación, con una dificultad igual al nivel del aguijón de Menthu. Si se usa contra Psiconautas, cada ataque exitoso causará daño adicional a su infestación de esporas igual al nivel del aguijón.

LOTO

Los Apocalípticos africanos han traído el loto a Europa. Los orígenes de esta droga están ocultos en algún lugar del corazón de las tierras del león, de manos de los Anubianos. Por muy escasa que sea la cantidad disponible, la droga tiene un gran éxito dondequiera que llegue, ya que se ha hecho famosa por imitar los efectos de la Quemazón. La diferencia crucial es que, dado que el líquido lechoso no contiene esporas, el usuario no se ve afectado por la Sepsis. Una vez ingerido el loto desbloquea la mente, liberándola de las cadenas de lo mundano y permitiendo a aquellos bajo su influencia volar a través de un reino extraño y etéreo lleno de sonidos indescifrables y colores caleidoscópicos que se reflejan en oscuras superficies hexagonales. Poco saben los usuarios de la tierra del cuervo que, con cada dosis, sus espíritus son lentamente desgarrados por el componente más potente de la droga: psicóvoros.

LEYENDAS: Dificultad (5)

DEGRADACIÓN: Ninguna

EXTRACCIÓN: Para crear el loto un Anubiano debe catalizar una fruta Duat para producir un líquido blanco lechoso que se extrae directamente del torrente venoso. El Anubiano debe elegir crear loto cuando comience el proceso de catálisis; no puede crear sangre Duat al mismo tiempo. Se puede extraer suficiente líquido para obtener (4) viales de loto con una potencia igual al nivel de la fruta Duat utilizada para crearlo. Al tomarla, la droga causa una penalización a la Defensa Mental de tantos dados como potencia del loto, así como la incapacidad de hablar su lengua materna por un número igual de horas. Sus palabras son reemplazadas por galimatías, tics confusos y gruñidos.

CAZANDO PSICONAUTAS

HORMIGAS VIGÍAS

En las profundidades de los pantanos de Franka un Feromante puede merodear peligrosamente cerca de un Chatarrero o un combatiente de la Resistance sin hacer ruido. Los Feromantes y su agudizado sentido del olfato son capaces de detectar intrusos en sus dominios mucho mejor que los humanos que deambulan por su territorio. Para combatir esto, la Resistance se ha visto obligada a desarrollar un método para detectar la presencia de Feromantes. El método ha tenido un gran impacto en las incursiones a sus colmenas.

Una pequeña caja, hecha de finas placas de cristal o metacrilato separadas sólo unos centímetros entre sus caras más amplias, se llena de hormigas. Éstas se mueven de manera caótica, aisladas de su reina, pero cuando un Feromante se acerca su patrón se vuelve más regular, formando mandalas y patrones fractales más estructurados cuanto más se acerca su señor. Con práctica, cualquier usuario de este aparato es capaz de estimar la distancia a la que se encuentra un Feromante en intervalos de (100) metros hasta un máximo de (500); más lejos las hormigas dejan de sentir la influencia del Psiconauta.

◈ Cazando Psiconautas

RELOJ DE SANGRE

Los Guerreros hibrispanos nunca confían en ninguna forma de medir el tiempo cuando se acercan a la Deformación. Los dispositivos mecánicos se oxidan en cuestión de segundos o se deshacen en sus partes, el sol se refracta como a través de una mancha de aceite, las sombras se retuercen de forma antinatural e incluso el propio flujo del tiempo reniega de progresar de manera lineal. Sin embargo, hay una cosa que la Deformación no llega a afectar. El cuerpo humano posee resistencia a la distorsión temporal y los guerreros utilizan un método macabro pero efectivo para detectar cómo la Deformación afecta a la realidad a su alrededor. Consiste en un objeto similar a un reloj de arena cuya cámara superior se llena de sangre fresca que gotea a un ritmo de dos gotas por minuto. Contando el número de gotas y comparándolo con el tamaño de la salpicadura de sangre en la superficie blanca de la cámara inferior, un Guerrero es capaz de detectar si el tiempo transcurre de manera normal, más lento o más rápido. Dista de ser un sistema preciso pero ha permitido a los Guerreros esquivar zonas peligrosas y cartografiar franjas de potentes distorsiones temporales.

◈ Cazando Psiconautas

ARPA DEL BALJÁN

La canción dushaní resuena entre las montañas, buscando presas que incorporar y destruir de dentro a afuera para crear otro esclavo de los Psiconautas. A medida que la canción comienza a aumentar de intensidad, dirigiéndose hacia una pequeña aldea, una reverberación asciende por las ventanas y chimeneas de las casas, ralentizando la onda de sonido y dando tiempo a los aldeanos del Balján para buscar refugio y cubrirse los oídos.

El arpa del Balján es una cuerda delgada hecha de pelo animal u otra fibra larga que se coloca tensada en algún lugar en contacto con el aire, como una ventana o una chimenea. Cuando se acerca el canto del dushaní la cuerda vibra en respuesta, creando un zumbido que alerta a los aldeanos mientras genera una onda disonante que reduce brevemente el efecto de la canción. Estas arpas son tradicionales del Balján y toda casa, vivienda o choza cerca de las montañas contará con alguna.

◈ Cazando Psiconautas

ESCRITURAS DE THOTH

Aya miró su brazo. El texto tatuado desde su muñeca hasta su codo era claro como la luz del día, "seguro que lo hice, observa una vez...". Avanzó, los psicóvoros crepitando a su alrededor mientras las vides se retorcían a su paso, pero ella era ágil y rápida. Otra mirada, "la caída del sol atrapó el oro esparcido...". Aún era segura, continuó. Atravesó una sección estrecha y escuchó al esclavo a la fuga chocando contra la maleza delante de ella. Era su deber traerlo de vuelta, vivo o muerto; de lo contrario nunca podría ser una Dufu. "En la palma del mar, y ehrtiona un abga orota...". Miró fijamente la escritura, siendo consciente de lo que decía pero sin poder relacionar las palabras en su cabeza con las de su brazo; donde había un texto escrito a mano ahora figuraba una amalgama de garabatos sin sentido. Aya apretó los puños. Se había adentrado demasiado, pero no estaba dispuesta a fracasar, así que siguió adelante...

Las escrituras de Thot son una técnica utilizada por africanos que viven cerca del cinturón de psicóvoros; un extracto de poema o canción que el portador conoce de memoria tatuado en el interior del antebrazo. El africano debe memorizarlo palabra por palabra, ser capaz de recitarlo incluso dormido. El uso real consiste en leerlo en voz alta. Si las palabras del brazo no coinciden con las que su mente enuncia, se ha acercado demasiado a los psicóvoros y corre el riesgo de perder su lenguaje. Muchos de los que se aventuran más allá de este punto nunca son capaces de volver a entender las palabras de su brazo, incluso aunque el poema salga de su boca en un idioma que no tardará en verse reducido a chasquidos y gruñidos animales.

◈ Cazando Psiconautas

ATRAPAMOSCAS

En Purgare los enjambres de mosquitos cubren el cielo en busca de sangre fresca o se arremolinan alrededor de sus señores de la plaga: los Psicoquinéticos. Muchos de los clanes de Purgare, especialmente los Vigilantes, han sido capaces de usar este hecho para desarrollar métodos que detecten la presencia de aberrantes. Llenando un frasco con sangre animal o humana y cubriendo la parte superior con una fina membrana de cuero o tela crean una atractiva fuente de sangre para los enjambres de insectos que rodean a los Psiconautas. Al contar cuántos aterrizan en la superficie en un cierto intervalo de tiempo, un Vigilante astuto es capaz de estimar cuán cerca está un Psicoquinético… y cuánto necesita acercarse para poder usar su Lupara.

◇ Cazando Psiconautas

SABUESOS DEL ICOR

Estos perros criados en Britón son escasos y caros. Sus dueños rara vez los ponen a la venta. Los miembros de la Resistance que han logrado adquirir uno han descubierto lo útiles que resultan: son capaces de usar su sentido del olfato para detectar feromonas en el aire, incluso a cientos de metros de distancia. Los escuadrones de la Resistance de Franka más eficaces están formados por diez combatientes y un perro entrenado para guiarlos hacia la mayor concentración de feromonas: el propio Feromante. Estos perros son tan valiosos para la Resistance que los escuadrones sacrifican sus vidas para asegurar que puedan volver a casa sanos y salvos, listo para guiar a otro grupo al pantanoso infierno del corazón de Franka.

◇ Cazando Psiconautas

DISPERSOR LÁSER

En la Fortaleza Alpina y en las profundidades de los búnkeres del GR aún quedan muchos viejos punteros láser usados como telémetros de armas o marcaje de objetivos que funcionan con los restos de energía de antiguas baterías sólidas. Eran considerados poco más que un accesorio hasta que una reyerta entre un grupo de Pálidos y una división Hellvética fue interrumpida por la aparición de un Psicoquinético. Los telémetros láser de los Rastreadores y los punteros acoplados a los subfusiles de los Pálidos cayeron en cascada a través del campo de energía del Psiconauta, convirtiendo el valle en un espectáculo de luces y rayos que parpadeaban y se curvaban en mitad del paisaje cubierto de nieve.

Desde entonces estos láseres se han usado como método para detectar la influencia de un Psicoquinético cerca de las entradas de la Fortaleza Alpina o de los búnkeres de los Pálidos. Los punteros se usan como tenues cables trampa; cuando un campo cruza entre el láser y su objetivo, todo el pasillo o la entrada se inunda de un torrente de luz roja.

◇ Cazando Psiconautas

IMÁN DE CHAKRA

Un método primitivo de detectar campos de esporas grandes o Psiconautas, el imán de chakra, consiste en una pequeña cuba con una tapa transparente de cristal o plástico. Dentro, flotando sobre un fondo blanco, hay infinidad de pequeñas limaduras de hierro o trozos de metal. Al acercarse a un campo de esporas madre o un Psiconauta muy poderoso las limaduras se amontonan contra un lado de la cuba. Cuanto más cerca esté el Psiconauta, más poderoso será el efecto, hasta que la cuba esté a punto de escapar de las manos. Este método permite a un miembro de un clan saber si se está desviando hacia un campo de esporas o si hay un aberrante al acecho. Sin embargo, el imán no es infalible, si el portador se acerca a cualquier fenómeno magnético corriente como una tormenta eléctrica de Borca o ruinas de los pantanos de Franka, el imán reaccionará de igual manera que ante un aberrante cercano.

◈ Cazando Psiconautas

ALIMAÑAS DE ESPORAS

Los Spitalianos cultivan carne para sus moluscos en cubas especiales utilizando carne de vacuno obtenida a partir de restos de tejido en disoluciones nutritivas especiales que luego es colocada sobre los desplegadores. En los clanes del páramo no ocurre lo mismo. En su lugar, usan alimañas infestadas de esporas: ratas, ratones, pájaros y muchos otros pequeños animales encerrados en jaulas que no consumen más sustento que aquel que el clan pueda darles. Estos animales infestados son capaces de establecer una rudimentaria conexión a través del éter con otras criaturas cercanas, reaccionando con chillidos de pánico a léperos y Psiconautas infestados. Muchos clanes cargan estas criaturas por los páramos y deben sus vidas a su capacidad de alertarles del peligro.

En un sentido más oscuro, en el Balján o en la costa sur de Franka los Voivodas y Neolibios, respectivamente, han desarrollado otros métodos de cazar o evitar Psiconautas. Retenidos en jaulas que transportan en carros, emplean personas infestadas de esporas por su capacidad de responder a la llamada del chakra de los campos de esporas. En Franka son capturados por zánganos o ganárides; en el Balján, por Usudis o léperos. Incluso hay rumores de esclavistas particularmente brutales que fuerzan a sus esclavos a inhalar Quemazón hasta que el estigma cubre su pecho para poder venderlos como "detectores de Psiconautas".

◈ Cazando Psiconautas

MINA DE MOLUSCO

Pum, pum. Las orejas del migrante se alzan y su cuerpo se abulta mientras los músculos luminiscentes se tensan bajo las capas de armadura quitinosa. El aire envuelto en bruma huele a humanos. Sus mandíbulas mastican y rechinan, tratando de rastrear la fuente del sonido y del olor. El Bioquinético lo siente de nuevo, un latido constante suena cerca. La frecuencia se incrementa a medida que recorre un campo abierto, alcanzando de repente una intensidad muy alta según se acerca a un extraño contenedor en forma de barril. Algo en lo profundo de su psique le dice al migrante que se avecina peligro. Está asustado. Demasiado tarde. No es capaz de localizar la fuente y lo último que oye es el chasquido un mecanismo. La explosión lo hace trizas de cintura para abajo.

La mina de molusco es un invento Spitaliano diseñado para cazar a los Bioquinéticos que aterrorizan las llanuras de Polen y consiste en un molusco colocado en un barril lleno de trinitrotolueno (TNT). El palpitar del molusco al acercarse el Psiconauta es suficiente para activar un mecanismo en el interior del barril, que crea una chispa y prende el explosivo.

ESPECIAL: La mina solo explota cuando el Psiconauta está en su fase primordial y a menos de dos metros de ella, causando una detonación que causa (14) puntos de daño en el epicentro.

◈ Cazando Psiconautas

ATAVISMO CORRIENTE

BILIS DE GENDO

En una situación crítica, rodeado por todos lados y sin posibilidad de huida, muchos guerreros de tribus europeas optan por tomar la decisión más noble. Agarran la bolsa de su cinto, llena de sangre espesa, y beben. El fuego inunda sus entrañas y luchan desquiciados y dementes, sajando enemigos a diestro y siniestro e ignorando heridas mortales para cualquier persona. Entran en un estado de trance inducido por la sangre de un gendo rabioso que recorre su torrente sanguíneo como un fuego purificador. Cuando la batalla acaba se encuentran rodeados de una masacre, sangrando y rotos, pero no son las heridas lo que les matará. Su boca echa espuma, la locura se divisa en su mirada y se desploman contra el suelo, muertos.

La bilis de gendo está hecha de sangre extraída de un gendo rabioso y sólo se utiliza como último recurso. Aquel que consuma la sangre será poseído por un frenesí asesino y podrá gastar cualquier cantidad de puntos de Ego al inicio de cada ronda e ignorar todas las penalizaciones de trauma. Tras (5) rondas, la rabia llega a su cénit, alcanzando al cerebro y provocando la muerte inmediata del usuario.

◈ Atavismo corriente

LECHE DE MAMUT

En el frío norte los Garganti viven en perfecta simbiosis con los gigantescos mamuts que montan, viajando sobre las enormes criaturas, durmiendo al cobijo del calor de su vientre y alimentándose de la leche de las hembras. La leche de los mamuts posee una alta carga proteica diseñada para contribuir al crecimiento de criaturas mucho más grandes que los, en comparación, diminutos humanos que llevan a sus lomos.

La leche de mamut se obtiene mediante una tirada de INS+Doma (6) de un mamut hembra que haya dado a luz recientemente a una cría o esté criando a una. Un éxito en la tirada proporciona leche para (3) días y se puede repetir una vez al día. La leche no tiene un sabor demasiado agradable pero la gran cantidad de proteínas genera hormonas de crecimiento en el organismo que la consuma. Beberla de manera regular durante un mes reduce el coste de PX para aumentar el atributo CUE en dos puntos. Este efecto puede aplicarse 4 veces antes de dejar de tener efecto.

◈ Atavismo corriente

INQUEBRANTABLES

En las profundidades de la Deformación del corazón de Hibrispania, el flujo del tiempo se solapa y entrecruza. Lo que un momento parece ser un bosque plagado de vegetación, al siguiente puede ser una bulliciosa calle de hace siglos y, en un abrir y cerrar de ojos, transformarse en un páramo infestado. A menudo los Guerreros se adentran en la Deformación a la desesperada; algunos para no regresar nunca. Aquellos que sí lo hacen a veces traen consigo artefactos de otro tiempo, con extrañas propiedades. Los más raros son los llamados "inquebrantables", reliquias recuperadas de un tiempo posterior al actual y que, como tal, no pueden romperse; después de todo, están intactos en el futuro. Extraños escudos que no se mellan ni siquiera tras una lluvia de disparos, cuchillos que nunca pierden el filo, telas que romperán una hoja antes de ser cortadas por ella y otros objetos son legendarios entre los Guerreros, y tan raros que la mayoría ni siquiera pondrá sus ojos en uno de éstos.

Cualquier objeto puede aparecer dentro de la Deformación para después ser recuperado y vendido por montones de dinares, pero los Guerreros poseen un interés especial en las armas y las protecciones. Estos objetos de la Deformación nunca se romperán, ni aunque los arrojen a las orugas de un tanque pionero o reciban disparos de cualquier tipo de munición. La protección inquebrantable aumenta su valor de armadura en (4), los escudos inquebrantables aumentan su bonificación a la Defensa Pasiva en (1) y las armas de cuerpo a cuerpo inquebrantables reciben un aumento al daño de un incremento en CUE+Fuerza: por ejemplo, el modificador de un cuchillo pasaría de F/3 a F/2. El máximo incremento es F. Esto ocurre después del primer combate con el arma, cuando el usuario comprende que puede poner hasta la última pizca de fuerza al empuñar el arma. Las armas a distancia no reciben ninguna bonificación salvo la cualidad de ser irrompibles. Sin embargo, incluso los inquebrantables se romperán. Una vez llegan a su punto de origen en la línea temporal actual, se vuelven polvo en cuestión de segundos.

◈ Atavismo corriente

GASOLCARNE

En las llanuras de Polen los clanes nómadas que con pesar vagan de un oasis a otro hacen lo que haga falta para aligerar el peso que cargan. Cuando descubrieron que las fibras musculares de una bestia de esporas están tan cargadas de nutrientes que una persona puede alimentarse durante días de un trozo del tamaño de un puño, se creó un mercado alrededor de la búsqueda, captura y despiece de bestias de esporas para preparar su carne y venderla a los viajeros como gasolcarne, llamada así por el ardor que deja en el estómago, como un derrame de Gásol en llamas. Las bestias están tan infestadas que tras unos días de consumo el estigma aparece en el pecho de los viajeros. Los Spitalianos están en contra de su venta pero no pueden hacer nada para evitar que los nómadas continúen sus tradiciones. Son muy pocos para controlar a un pueblo entero.

La gasolcarne se puede obtener hasta un día después de haber muerto la bestia de esporas y requiere una tirada de INS+Supervivencia (3) para cortarla y extraerla, pudiéndose obtener hasta (3) porciones con la tirada. La gasolcarne se transporta y vende en trozos del tamaño de un puño. Éstos duran un mes antes de echarse a perder si la salazón ha sido correcta. Cada pedazo sirve de comida para tres días completos y anula las penalizaciones por incomodidad hasta (3) días después de ingerirla. Sin embargo, también causa (3) puntos de infestación de esporas por comida.

◈ Atavismo corriente

DESPOJOS DE PANDORA

Los Spitalianos de Danzig poseen un pequeño edificio de color negro alejado del hospital de campo principal. Solo los oficiales de más alto rango tienen permitido entrar. En los días más silenciosos algunos Famulantes destinados en Danzig cuentan historias de gritos que se escapan del edificio por la noche, ruidos inhumanos y sonido de sierras. Ninguno pudo soportar la verdad.

Este edificio secreto cuenta en su interior con un grupo de Pandorianos que los Spitalianos llevan años utilizando para proyectos de investigación y como centros de producción. A lo largo de los años han tratado de estudiar, categorizar e influir a las criaturas que surgieron de los sacos de esporas de los cuerpos hinchados y retorcidos de los Pandorianos. Recientemente han logrado cierto éxito. Manipulando el entorno y la ingesta de nutrientes han alcanzado cierto control sobre la producción y, aunque con variabilidad, les hace menos proclives a desovar una progenie inútil.

Cuando un Pandoriano del centro de investigación de Danzig genera una simiente, el Director de Juego lanza 1D. Si el resultado es 1 o 2, la bestia es inservible. Se retuerce brevemente en el suelo durante unos minutos antes de yacer muerta en un charco de fluidos corporales de su anterior huésped. Si es 3 o 4, la criatura posee capacidades antibióticas; ingerir sus fluidos otorga +2E a tiradas para resistir venenos o enfermedades. Si es 5, nace recubierta de un potente veneno que añade la cualidad Fatal (1) durante un día a un arma recubierta con él. Embolsado, mantiene sus propiedades durante (2) semanas antes de perder efecto.

Si es 6, la criatura nacida del Pandoriano, milagrosamente, está exenta de Sepsis, aunque por poco tiempo. Instintivamente, tratará de aspirar cualquier espora cercana, incluso del interior de una persona. Infligiendo una abertura en la piel, causando (3) puntos de heridas superficiales, y presionando a la criatura contra ella, absorberá la Sepsis de su interior, reduciendo su infestación de esporas en (2).

◈ Atavismo corriente

CUERDA DE ARAÑA

Gran parte de la seda producida en Breslavia a partir de las telarañas que cubren los bosques de Polen se destina a las armaduras de seda de los druschnik o a los elaborados tapetes y ropajes de los Neolibios. El resto se utiliza con fines mucho más siniestros. Unos pocos hilos de las arañas de caparazón enrollados en un filo cordón son lo suficientemente resistentes para cortar la piel, además de ser casi invisibles salvo por un fino destello al trasluz. Como tal, Apocalípticos y asesinos de Polen e incluso de otras culturas compran la letal seda de las arañas; los garrotes hechos de cuerda de araña son conocidos en los bajos fondos de todo el continente.

◈ Atavismo corriente

CABEZA DE HIDRA

Hace varios años los Shabath descubrieron una extraña criatura recién salida de un esporocarpio de cría en la zona de la Discordancia. Abriéndose camino lentamente por el suelo, está hecha de membranas transparentes y, lo más inquietante de todo, ocho alargadas "cabezas" de tejido gelatinoso translúcido que parten del cuerpo principal, cada una cubierta con rasgos humanoides, incluso ojos y bocas que emiten quejidos. Cuando los Shabath tuvieron que traerla de vuelta al convoy principal se agitó tan salvajemente que tuvieron que quitarle dos cabezas, que cayeron al suelo cercenadas. Más tarde, cuando volvieron a examinar a la bestia, ésta poseía ocho cabezas intactas, silbando y mirando de un lado a otro, hambrientas. Llamaron a la criatura Hidra. Recientemente han descubierto otra habilidad en ella, y es que es capaz de detectar campos de esporas discordantes; todas sus cabezas apuntan en dirección a cualquier Discordancia cercana en unos kilómetros. Estas dos cualidades han llevado a los Shabath a sacar provecho de la criatura. Los Leopardos tienen que navegar por la zona de la Discordancia, y las abominaciones que los esporocarpios de cría flotantes arrojan pueden ser peligrosas si llegan a abordar uno de sus ganjahs. Estaban desesperados por encontrar cualquier método para detectar y evitar estos campos durante sus viajes.

Las cabezas de hidra se venden en un pequeño conte-

nedor de cristal, suspendidas en una disolución con nutrientes. Puede permanecer en este estado varias semanas hasta disolverse en un fluido ácido, pero hasta que eso ocurra siempre mirará en dirección a un campo de esporas discordantes en un radio de (2) kilómetros. Si hay varios presentes en ese rango, volverá su mirada hacia el más cercano.

◈ Atavismo corriente

RED DE BISOS

Flotando río abajo desde el cráter de Pandora, las estrellas fractales son unas misteriosas y extrañas criaturas que atrapan peces y pequeños animales en sus hilos, largas y delgadas fibras capaces de adherirse y enredarse en piernas, brazos y pequeños objetos. Esto se debe a que los hilos del biso están recubiertos de finos y microscópicos pelos que incrementan la fricción de las hebras y las hacen casi imposibles de despegar. Los clanes de Polen han empezado a sacar partido de esto y fabricar redes hechas con hilo de bisos de estrellas fractales. Estas redes son muy difíciles de quitar y muchos animales e incluso personas son incapaces de salir de la pegajosa trampa antes de ser molidos por una lluvia de palos.

◈ Atavismo corriente

DEMORA

Creado por los Spitalianos durante sus experimentos tratando de redimir a ganárides a la deriva tras la muerte de su señor, la demora es un cóctel de productos químicos provenientes de organismos Discordantes del Mediterráneo mezclados en un potingue de sabor horrendo. Aunque resulte un tanto embriagador, similar al alcohol, carece de los placeres del destilado.

Lo que hace tan valioso a la demora es su capacidad para aplacar temporalmente los efectos de la infestación de esporas. Los Spitalianos lo consideraron un éxito, hasta que descubrieron que su uso continuado causa una muerte dolorosa y extraña. A pesar de que inhibe los efectos visibles de la Sepsis, hace hervir a la infestación subyacente y, con el tiempo, el cuerpo sufre un fallo multiorgánico tras los repetidos intentos fallidos de contactar con el chakra. No resulta más agradable que morir calcinado.

Los Apocalípticos, por otro lado, encuentran este licor muy útil. Bajo su efecto, son capaces de ocultar su estigma, volviéndose invisible a los moluscos y otras pruebas de infestación de esporas salvo una biopsia directa. Los Spitalianos consideran que la demora es casi tan perjudicial como la Quemazón; cualquier involucrado en su consumo o producción acabará al otro lado de la punta de un desplegador.

La demora tiene un valor igual al número de días que se tarda en destilarse a partir de la mezcla de fluidos y material de la Discordancia. Al ingerirlo todos los signos de infestación de Sepsis se ocultarán durante un número de horas igual al valor del licor, pero inflige el mismo valor a infestación de esporas. Si se alcanza un punto de infestación de esporas permanente debido a su uso, el usuario pierde (1) punto de trauma permanente. Si su puntuación de trauma cae a (0) de esta manera, sus órganos internos se disuelven en un nauseabundo caldo de Sepsis y esporas, causando una muerte terrible y dolorosa.

◈ Atavismo corriente

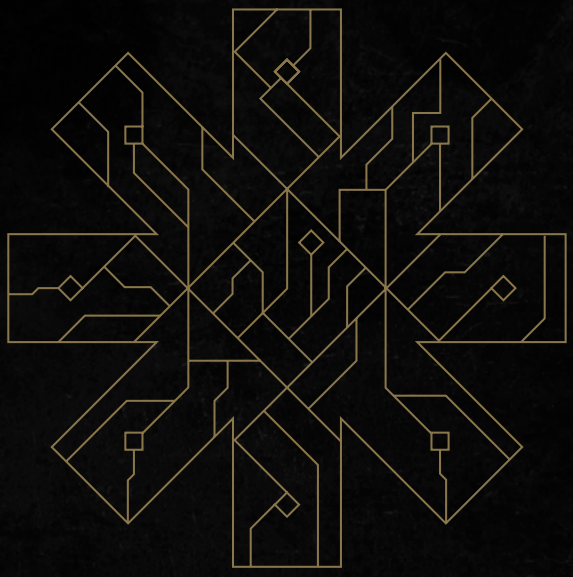
PEQUEÑO WARUI

Invención de los Azotadores, el pequeño warui es una sustancia parecida al tabaco que se enrolla para fumarse. El pequeño warui se fabrica moliendo las mismas semillas de psicóvoro que los Azotadores mascan a menudo hasta reducirlas a un fino polvo que se coloca en pequeños cilindros de papel. Este método evita las dolorosas astillas vidriosas de las semillas que se clavan en las encías; por contra, el efecto es menos intenso. En lugar de que todos los presentes regresen a la primitiva lengua Warui, todos los que fuman pequeño warui conservan su idioma original pero son capaces de entender de manera instintiva a los demás. Esto ha empujado a algunos Neolibios a realizar cuantiosas inversiones en este producto con el objetivo de utilizarlo para mejorar las negociaciones con jefes tribales o caudillos de tierras lejanas al superar las barreras idiomáticas de Europa; el pequeño warui devuelve a todos a una lengua primordial y común.

◈ Atavismo corriente

CAPÍTULO 10

POTENCIALES



SPITALIANOS

I. DESPLEGAR

REQUISITOS: Spitaliano

EFECTO: Las hojas se despliegan y forman una cruz mortal: el mango se desliza fácilmente en una mano mientras que la otra se utiliza para mover el arma y la piel pasa por el metal hasta agarrar la palanca que activa el mecanismo de cierre. Las cuchillas se repliegan con un chasquido. El Spitaliano salta hacia adelante, empujando el desplegador hacia arriba con ambas manos, volviéndose contra su enemigo y golpeando la cabeza del hombre con la palanca para que el mecanismo despliegue a tiempo las cuchillas. Un paso lateral y de vuelta a la posición original. Puede cambiar su ataque, golpear el arma del enemigo con el desplegador en un movimiento circular, parar con el estribo y desarmarle. Los ojos del hombre se mantienen fijos en las cuchillas. Un Famulante entrenado utiliza ese hecho y pelea con cada parte del arma.

REGLAS: El potencial Desplegar se activa con 2 Desencadenantes y no puede ser combinado con la habilidad especial del desplegador «Cortar». Después de la activación, el Spitaliano se beneficia de defensa +1 y manejo +1D durante una ronda. Si ataca de nuevo inmediatamente con 2 Desencadenantes (en esta ronda o la siguiente), añade otro +1 a la defensa y +1D al manejo, si es que el nivel del potencial lo permite: las bonificaciones a defensa y manejo no pueden ser mayores que el nivel. Por ejemplo, a nivel 3 la máxima bonificación aplicable al potencial es +3 defensa/+3 manejo. Si la activación falla en un ataque posterior, se pierde la bonificación.

REQUERIMIENTO

Se espera que los Famulantes completen su entrenamiento con el Desplegador antes incluso de pensar en enfocarse en lograr cualquier otro rango. Los entrenamientos son una dura parte de su rutina diaria, tanto como el estudio de medicina básica y anatomía. Se requiere que cada Famulante ejecute al menos un combate defensivo básico y proteger a su cuerpo en una maniobra de falange, o su supervivencia y utilidad se verá comprometida.

II. FALANGE

REQUISITOS: Spitaliano

EFECTO: Una maraña de lanzas se dirige hacia el enemigo, que no podrá atravesarla sin un rasguño. El potencial necesita al menos un hombre en el flanco que se defienda, equipado con una lanza, desplegador u otra arma de asta. El Spitaliano también está defendiendo y puede aprovechar los ataques de los hombres que están a su lado.

REGLAS: Por cada vecino, se beneficia de +1D en su tirada de defensa hasta el nivel del potencial. Si consigue al menos 2DT, la defensa cuenta como un ataque con éxito y el Desencadenante como daño especial: el oponente ha cargado, clavándose el desplegador. Se puede combinar con la habilidad especial del desplegador «Cortar». El potencial puede ser utilizado en la primera ronda de combate sin ninguna restricción. En rondas posteriores, el Spitaliano y sus camaradas de los flancos necesitan una ronda en la que no sufran ataque alguno y en la que no hayan atacado para reagruparse.

III. PRESERVALIS

REQUISITOS: Spitaliano, Preservista

EFECTO: Los Preservistas no obligan a sus enemigos a rendirse. Atacan a léperos violentos y se abren paso a través de paredes de hueso para clavar su espada en el cuerpo mortal de un Bioquinético. Luchan para destruir.

Algunos de ellos aprenden en su fortaleza en Arnsberg una técnica llamada Preservalis: golpes poderosos que tienen por objetivo la defensa y el arma enemigas; el Preservista utiliza la inercia para caer girando sobre el oponente, empuja la mano con la pistola hacia su enemigo y aprieta el gatillo. El retroceso separa a los combatientes.

REGLAS: El Preservista tiene que realizar un ataque con éxito con su espada. Si entonces inicia Preservalis, su siguiente ataque sufre un -3D (-2D a nivel 2 y -1D a nivel 3) en el manejo. Si el ataque tiene éxito, realiza un disparo que ignora la protección del enemigo.

IV. ULTIMO BASTIÓN

REQUISITOS: Spitaliano

EFECTO: Sajar la carne, arrancar las placas óseas, dejar el plexo solar sin protección, hundir el cráneo, cortar los ojos: el Spitaliano conoce a su enemigo, y cuando dice «de corazón», no habla metafóricamente. Sabe dónde hacer daño y cómo.

REGLAS: Cuando lucha contra Psiconautas, obtiene en cada ataque una cantidad de Desencadenantes igual al nivel del potencial.

V. LAS ENSEÑANZAS DE KRANZLER

REQUISITOS: Spitaliano, Concentración

EFECTO: El alma de Kranzler es negra y dura como el basalto, y el canto de un Dusaní podría atravesarla sin siquiera hacerle temblar.

REGLAS: Hoy en día todos los Famulantes del Spital aprenden las técnicas de Kranzler, pero su dominio requiere dedicación. Alcanzar un alto grado asegura inmunidad contra influencias Psiconáuticas; al menos durante un número de rondas de combate igual al nivel del potencial.

LA CRIBA

Cualquiera que intente adquirir conocimiento de Las enseñanzas de Kranzler debe someterse a una prueba de conciencia conducida por un Hipocrático. El interrogatorio es tenso y se prolonga a través de múltiples sesiones en las que el Hipocrático intenta quebrar la mente del candidato a través de la vilificación, el refuerzo falso, y amenazas de castigo para determinar su fortaleza mental. Solo los solicitantes emocionalmente estables pueden esperar soportar tal prueba.

VI. EL ULTIMO ADIÓS

REQUISITOS: Spitaliano, Primordial

EFECTO: Todos están muertos o yacen moribundos en el suelo. El Spitaliano es la última persona que queda en pie. Una vez más, le corresponde al Spital defender la última frontera y luchar un día más en el bando de la luz. Toda la humanidad del Spitaliano grita al únisono, ardiendo en la gloria de la absoluta locura destructiva.

REGLAS: Recibe +1D por cada nivel en las tiradas de ataque y defensa durante 6 rondas de combate. Su defensa pasiva también aumenta en +1 por cada nivel, al igual que ocurre con el daño.

Si un aliado despierta de la inconsciencia y se reincorpora a la batalla, el potencial termina abruptamente.

VII. POLARIS

REQUISITOS: Spitaliano, Preservista, Carisma+Liderazgo 8, PSI+Astucia 8

EFECTO: La voluntad de un Preservista es una luz guía. Su fuerza bruta inspira a sus hombres. Cuando él actúa los otros siguen sus pasos. Se necesita fortaleza para estar al frente de una misión, pero si el escuadrón confía en su líder, luchan juntos con un fervor y una coordinación implacables. La historia ha demostrado una y otra vez que un escuadrón liderado por un visionario comandante sobrevive y prospera. Por otro lado, uno con un líder débil inevitablemente conduce a una horrible muerte en el campo de batalla.

REGLAS: Los Spitalianos que luchan junto al Preservista recuperan 1D6 de Ego cada vez que completan una misión o matan a un enemigo común. El bono se aplica una vez al día por nivel del potencial.

VIII. VOLUNTAD PARA SOBREVIVIR

REQUISITOS: Spitaliano, Preservista, Enseñanzas de la Vieja Escuela, PSI+Voluntad 10
EFECTO: Los Preservistas de la Vieja Escuela pueden enfocar su mente en un solo objetivo y desbloquear reservas psicológicas que están más allá del potencial humano normal. Tales técnicas se consiguen a costa de su humanidad.
REGLAS: En una situación grave y que amenaza la vida, un Preservista de la Vieja Escuela tira PSI+Voluntad (4). Si tiene éxito, sus puntos de Ego se duplican (incluso por encima del máximo) durante (3) rondas de combate por nivel del potencial. Además, es inmune a todas las penalizaciones por trauma durante la duración del combate. A nivel 3, la Voluntad para Sobrevivir dura un total de (9) rondas.

IX. VISIÓN DE TÚNEL

REQUISITOS: Spitaliano, Médico de combate o Cirujano, Concentración, INT+Medicina 6
EFECTO: Las emociones conducen a errores. Un verdadero Cirujano sumerge sus manos en la cavidad torácica de un ser querido sin dudarlo si hay una vida que salvar. Nada puede romper su concentración, está completamente enfocado.
REGLAS: En situaciones que requieren concentración y un esfuerzo preciso, el Spitaliano recibe +1D por nivel del potencial a sus tiradas de Defensa Mental contra cualquier intento de manipulación psíquica. Además, recupera (1) punto de Ego por cada Desencadenante obtenido durante una Defensa Mental hasta un máximo de su nivel del potencial.

X . CUIDADOR

REQUISITOS: Spitaliano, Ordenado, INT+Medicina 6
EFECTO: Tras años sobre el terreno y decenas de heridas de camaradas, el Spitaliano ha agudizado la comprensión de los primeros auxilios. Su mano firme se extiende para remendar inexorablemente cuerpos mutilados y devolverlos a un estado funcional.
REGLAS: El personaje es muy hábil para curar heridas superficiales. Cuando el Spitaliano está curando las heridas superficiales de un paciente agrega (1) Desencadenante por nivel del potencial a su tirada de INT+Medicina.

XI. VARA DE ESCULAPIO

REQUISITOS: Spitaliano, INT+Medicina 8, INS+Empatía 6
EFECTO: Saber dónde se origina el dolor es la clave para la curación. Algunos Spitalianos pueden sentir el epicentro de una herida o infección simplemente poniendo su mano sobre un afligido cuerpo. Su intuición los guía hasta la fuente y permite al paciente una rápida recuperación de su dolencia.
REGLAS: La duración de cualquier cirugía realizada por el Spitaliano se reduce a (6) horas en el primer nivel del potencial, a (3) horas en el segundo y (1.5) horas en el tercer nivel. Además, durante un procedimiento difícil, el Spitaliano puede optar por reducir permanentemente el máximo de trauma del paciente en (1) para añadir (1) Desencadenante por nivel del potencial a su tirada de INT+Medicina.

BAJO DEMANDA

Los buenos médicos son raros, incluso entre los Spitalianos. Alguien que es apto para cuidar heridas y aplicar primeros auxilios es necesario tanto en el campo como en el propio Spital. Los pelotones reclaman constantemente personal más capacitado para grandes operaciones en Franka y Polen.

XII. ORADOR

REQUISITOS: Spitaliano, Hipocrático, PSI+Dominación 8, PSI+Astucia 6
EFECTO: Los Hipocráticos juegan duro cuando interrogan a los sospechosos. Saben cómo extraer de un registro de tortura mental lo que la mayoría de los Inquisidores ni siquiera se atreven a imaginar. Por eso son tan eficientes en sus tareas. Nada erradica las pulgas de un colectivo más rápido que un orador.
REGLAS: Para un Hipocrático, extraer información es solo cuestión de tiempo. Cada hora consecutiva invertida en un sospechoso agrega +1D por nivel del potencial a cualquier tirada de habilidad relacionada con PSI para que el sujeto hable. Contra víctimas indefensas o encarceladas, esta bonificación se duplica.

XIII. VIEJA ESCUELA

REQUISITOS: Spitaliano, Preservista, Enseñanzas de la Vieja Escuela, INS+Primordial 6
EFECTO: Para obtener acceso a las Enseñanzas de la Vieja Escuela requiere que un Preservista haga un trato con sus demonios internos. La doctrina es una espiral de inhumanidad y despoja al practicante de todo valor moral. Su mente sucumbe a los instintos más primarios, garantizando así una resistencia inalcanzable por un ser humano corriente.
REGLAS: El tormento que un Preservista de la Vieja Escuela puede soportar es tremendo. La cantidad de trauma que puede soportar es igual a la suma de sus atributos de CUE+PSI o su atributo PSI x2, el resultado que sea mayor. A este resultado se le añade (1) por nivel de potencial, excediendo incluso el máximo de (12).

XIV. CASI MUERTO

REQUISITOS: Spitaliano, Médico de Campaña o Cirujano, INT+Medicina 10, PSI+Reacción 8
EFECTO: Algunos Spitalianos curan. Otros traen a sus compañeros de vuelta de las garras de la muerte en el último momento. Los que dominan el conocimiento sobre el cuerpo humano saben cómo revivirlo, incluso cuando toda esperanza parece estar perdida.
REGLAS: El Spitaliano es capaz de revivir a una persona al máximo de trauma y salvarlo de una muerte prematura. Sin embargo, sus posibilidades son extremadamente pequeñas. El Spitaliano tiene que resucitar a una persona clínicamente muerta en el margen de (3) rondas de combate por nivel de potencial. Por lo tanto, en el nivel 3 tiene (9) rondas de combate para lograrlo. Para ello, debe tener éxito en una tirada de acción compleja de INT+Medicina (10) durante este periodo de tiempo. Puede repetir la tirada una vez cada ronda de combate dentro de ese lapso de tiempo.

XV. EL PESO DE LA HUMANIDAD

REQUISITOS: Spitaliano, CUE+Resistencia 9, CUE+Resistencia 9
EFECTO: Es el peso de la humanidad ser la menos especializada y más genérica de todas las criaturas que caminan por la tierra. Sin embargo, reside en la cima de la cadena alimenticia, resistente a las fuerzas de la naturaleza, sus venenos, toxinas y las esporas del Elemental. Algunos Spitalianos dominan los niveles de adaptabilidad que dejan a sus camaradas muertos en seco.
REGLAS: Ya sea el adecuado régimen higiénico o la predisposición genética, el personaje es menos susceptible a toxinas, gérmenes o infestación de esporas. Al realizar una prueba contra cualquier forma de contaminación, agrega (1) éxito por nivel del potencial.

PASADO OSCURO

El conocimiento de la Vieja Escuela yace oculto en el oscuro pasado de los Spitalianos. La doctrina fue disuelta por el Rector Kranzler y la mayoría de sus seguidores fueron reeducados o ejecutados. Hoy, los restos de esta tradición prohibida solo sobrevive en ciertos rincones remotos de la Tierra. Algunos Preservistas se niegan a abandonar el credo al que una vez se adhirieron, abrazando los instintos y vicios más primarios para combatir las fuerzas del Elemental. Tales individuos pertenecen a los más viciosos ejemplos de existencia humana. Los Preservistas bajo el mando de Kranzler hacen todo lo posible para cazar a estos obstinados y acabar con ellos.

CRONISTAS

I. SIN ESCAPATORIA

REQUISITOS: Cronista

EFECTO: Los Ultimadores nunca pelean limpio. Usan emboscadas, trucos y engaños. Sólo cuando tienen a sus enemigos acorralados, cuando están seguros de su presa, desatan un ataque eficiente y letal.

REGLAS: Si la víctima del Ultimador no tiene escapatoria, éste consigue una bonificación al ataque y la defensa (activa y pasiva) igual al nivel del potencial.

II. MULTIPLICARSE

REQUISITOS: Cronista, Ultimador, PSI+Engaño 6

EFECTO: Soy Legión. Algunos Ultimadores usan sus identidades encubiertas como una segunda piel. Crean minuciosos antecedentes e historias para sus vidas falsas, pudiendo pasar desapercibidos incluso mientras se hacen pasar por miembros de otros colectivos.

REGLAS: Con este potencial, un Cronista puede desarrollar un número de disfraces establecidos igual a su nivel de potencial. Cambia de rol tan habilmente que añade +1D por nivel del Potencial en todos las tiradas de CAR+Conducta y PSI+Engaño mientras actúa como una de sus identidades falsas.

III. PUERTA TRASERA

REQUISITOS: Cronista, Ultimador, PSI+Engaño 6

EFECTO: Los Ultimadores y Fusibles desarrollan ciertas estrategias de supervivencia para superar sus misiones con vida. Una de las mejores es no levantar sospechas en absoluto en lugar de nadar solo como un impulso discreto en el flujo de datos.

REGLAS: Puerta Trasera le da al personaje +1D por nivel del potencial a las pruebas de PSI+Astucia o PSI+Engaño cuando intenta infiltrarse disfrazado en una comunidad y necesita salir ileso.

TROYANO

Los Cronistas tienen ojos en todas partes. Los Ultimadores abandonan el Clúster, desvaneciéndose entre la multitud que atraviesa Justiciano y más allá. Sus túnicas son entregadas a un vagabundo que duerme al borde del camino para mantenerlo caliente, él nunca sabrá quién le mostró tanta piedad. Mientras tanto, la máscara se rompe en sus componentes y se vende en una docena de puestos de mercado. Finalmente, el código de barras será cubierto con una tira de tela, o tapado con un parche de piel falsa. El Ultimador comienza a construir su nueva identidad, como miembro de otro colectivo. Sus ojos son los del Clúster y ellos lo ven todo.

IV. DESCARGA

REQUISITOS: Cronista

EFECTO: Los humanos son máquinas que funcionan con señales eléctricas y controladas por una húmeda placa de circuito carnoso en su cráneo. De una manera similar a la que influye las acciones de un programa con la secuencia correcta de entradas e impulsos, los humanos pueden ser influenciados con la secuencia correcta de presiones y choques. Cuando la primitiva mente humana se siente atrapada irremediablemente, hará cualquier cosa para evitar ser dañada, incluso dejando escapar sus secretos más profundos.

REGLAS: Este método de interrogatorio otorga al Cronista +1D y (1) Desencadenante en las pruebas de PSI+Dominación por nivel del potencial cuando el objetivo de sus preguntas no tiene forma de escapar.

V. CARGA

REQUISITOS: Cronista

EFECTO: Los estímulos clave conducen a una descarga de contenido, por lo que también debería ser posible subirlos con una carga. Atar al sujeto no siempre ha resultado beneficioso para esta tarea.

REGLAS: Paradigmas y Agujas usan una combinación de superstición, miedo y ocasionales descargas eléctricas para implantar una sugerencia en la mente consciente de su sujeto. Los Cronistas con el potencial de carga obtienen un numero de Desencadenantes igual al nivel del potencial cada vez que intentan influir en alguien usando CAR o PSI (por ejemplo, por PSI+Dominación, Carisma+Liderazgo, o Carisma+Seducción). Carga se puede combinar con el potencial Descarga.

VI. TESLA

REQUISITOS: Cronista

EFECTO: Las descargas eléctricas son un alivio. Demuestran que el traje funciona y está cargado. El Cronista tiene control absoluto de los módulos y los carga de energía con un gesto de su dedo, ofreciendo partes de su cuerpo al enemigo que le aturdirán con descargas de destellos.

REGLAS: El Cronista añade (1) Desencadenante por nivel del potencial a AGI+Movilidad cuando se usa el módulo de descarga ofensivamente. También ganan +1D por nivel del potencial a las pruebas de defensa activa en cuerpo a cuerpo mientras el módulo está cargado.

VII. NOVA

REQUISITOS: Cronista, Primordial

EFECTO: El Cronista es una estrella en explosión, gritando, ardiendo, rodeado por un disco de acreción de humo; emite rayos de luz abrasadora que ciegan al justo y ahuyentan al supersticioso.

REGLAS: En batalla, el Cronista carga contra sus enemigos y activa todos sus módulos de defensa con una tirada de acción de INT+Ingeniería (5). Cada nivel del potencial reduce la dificultad en (1). Si hay al menos (2) enemigos a distancia de combate cuerpo a cuerpo, sus camaradas no se ven afectados por esta acción. Si la prueba falla, el Cronista solo activa (1) módulo elegido al azar y los miembros de su propio grupo sufren los mismos efectos que el enemigo.

VIII. MEMORIA FRACTAL

REQUISITOS: Cronista, Concentración

EFECTO: La memoria del Cronista es como un mapa con puntos de referencia y complejas líneas de costas. Sobre la superficie ha dispuesto su conocimiento de acuerdo a reglas matemáticas tomadas de la teoría fractal.

REGLAS: En todas las pruebas de acción de INT genera automáticamente un número de Desencadenantes igual al nivel del potencial. Este potencial está siempre activo.

CICLO DE DESARROLLO

Cuando los Bits son traídos al Clúster, son abruptamente empujados a un desconcertante universo de unos y ceros, rodeados por un dialecto extraño para el que ni siquiera disponen de conocimiento suficiente para empezar a descifrar. A través de este caos la única isla de la seguridad es el Agente al que el Bit se ha aferrado. Los reclutas molestan a sus tutores para que sean su fuente de información, tratando de encontrar hasta la más pequeña de las pistas que les permita encontrar su sitio en esta nueva realidad.

NIVELES SUPERIORES

Cuervos. Emisarios. Subalternos. Registradores. Los Paradigmas han estado hundiendo sus garras en los miembros de alto rango de los colectivos de alrededor durante décadas, pasando años dirigiendo investigaciones en profundidad hasta que finalmente tienen suficiente material para chantajear y lanzar su órdago. Siempre comienza de la misma manera: los Paradigmas envían un mensaje con una pista suficiente para dejar claro que podrían destruir a su objetivo con una palabra. Sin una voluntad de hierro y el firme apoyo de sus camaradas, nadie puede soportar semejante amenaza. Siguen sus nuevas órdenes, alimentando al Clúster de forma sibilina con más información y alterando el camino de sus propio colectivo a los caprichos de otro.

IX. ANÁLISIS SITUACIONAL

REQUISITOS: Cronista, Paradigma, INT+Concentración 10, PSI+Astucia 8
EFECTO: El cerebro de un Paradigma funciona como una supercomputadora del pasado. Los algoritmos determinan posibilidades para manipular eventos. El Paradigma analiza constantemente el futuro cercano. Calcula los movimientos de sus enemigos y despliega contramedidas.
REGLAS: Antes de que surja cualquier posibilidad de combate, el Paradigma tira PSI+Astucia (3). Por cada Desencadenante que consiga en la prueba, su Defensa Pasiva aumenta en (1) durante (3) rondas por nivel del potencial hasta un máximo de (9) rondas a nivel 3. Una vez que el Análisis Situacional alcanza su máximo, el Paradigma puede seguir gastando (1) punto de Ego por ronda de combate para mantener la Defensa Pasiva hasta que consiga escapar.

X. COLAPSO NERVIOSO

REQUISITOS: Cronista, INT+Medicina 6, Intelecto+Ciencia 6
EFECTO: La electricidad penetra en la carne de sus enemigos y la quema. Algunos Cronistas abrazan su poder en combate o lo usan para torturar. Saben canalizar la electricidad a través del cuerpo humano y dirigirla para causar el mayor daño posible.
REGLAS: El conocimiento avanzado del sistema nervioso y la habilidad para la batalla convierte armamento no violento en herramientas de precisión en manos del Cronista. La capacidad aturdidora de cualquier arma eléctrica aumenta en (1) por nivel del potencial.

XI. LA MENTE DE LA MÁQUINA

REQUISITOS: Cronista, Concentración, PSI+Voluntad 8
EFECTO: Aquellos que pueden ocultar sus emociones e invocar la lógica de la máquina son capaces de proteger su mente contra las influencias del mundo exterior. Los Cronistas que han interactuado con la Corriente demasiado tiempo son maestros controlando sus propias emociones, pudiendo reprimir valores humanos como la compasión, la moral o la culpa con un simple toque de su dedo.
REGLAS: Las emociones no sirven para nada cuando se trata de influir en el personaje. Cuando se usa algo que no sea la pura lógica para presionar al Cronista este puede añadir +1D por nivel del potencial a cualquier prueba de Defensa Mental, además de (1) Éxito por nivel del potencial a cualquier prueba relevante de INT+Concentración que requiera un apagado completo de su estado emocional.

XII. AÑO 2K

REQUISITOS: Cronista, INT+Artefactos 8, INT+Ingeniería 8
EFECTO: Los aparatos electrónicos, las computadoras y los artefactos tienen fechas de caducidad o puntos débiles. Conociendo sus frecuencias y sus funciones principales, los Cronistas pueden hacer que estos objetos del pasado se descompongan, se atasquen o funcionen mal en un momento crítico.
REGLAS: Si un Cronista está pirateando un sistema de seguridad o tratando de bloquear la frecuencia de radio antes de enviar un mensaje, el tiempo es esencial. Para piratear con éxito aparatos electrónicos, el Cronista tira INT+Ingeniería. Si en la prueba consigue al menos (4) Desencadenantes, el personaje logra burlar la seguridad y la acción requiere solo (1) ronda de combate para completarse. El número de Desencadenantes necesarios se reduce en (1) por cada nivel potencial después del nivel 1.

XIII. HIJOS DE LA CORRIENTE

REQUISITOS: Cronista, INT+Artefactos 10, Secretos 4

EFECTO: Si miras durante demasiado tiempo al abismo, este te devuelve la mirada. Los Cronistas que han sido criados dentro de la Corriente recogen el conocimiento que se les ha otorgado y lo ejercen de manera profunda. Son los testigos vivos de la era pasada.

REGLAS: Alimentado con datos ilimitados de hace mucho tiempo, el Cronista siente como si no perteneciese a este mundo. Su conocimiento de la historia y la tradición pre-Escatón es un océano sin límites. El personaje añade +1D por nivel del potencial a cualquiera prueba de INT. Cada Desencadenante obtenido se aparta en una pila separada. Por cada (10) Desencadenantes conseguidos el Cronista recibe (1) punto de experiencia. Sin embargo, es un extraño al mundo en el que vive, recibe una penalización de 1D por nivel del potencial en todas sus pruebas de CAR.

XIV. DESFRAGMENTACIÓN

REQUISITOS: Cronista, Concentración, INT+Ciencia 8

EFECTO: Todo el código no es más que una suma de todas sus partes. Si la composición se puede entender, el código puede ser descifrado. Los Cronistas se especializan en esta forma de análisis. Son capaces de eludir incluso el más complejo sistema de seguridad o resolver adivinanzas aparentemente imposibles.

REGLAS: Al pensar en ello, el Cronista puede desenredar el más complejo de los problemas. Agrega +1D por nivel del potencial a cualquier prueba destinada a desentrañar un misterio, resolver un rompecabezas o una ecuación matemática. Una vez por nivel del potencial durante un mes determinado puede hacer una prueba de INT+Ciencia (4). Si tiene éxito, recibe un destello de lucidez que le da una pista sobre un acertijo sin resolver previamente.

XV. RUIDO BLANCO

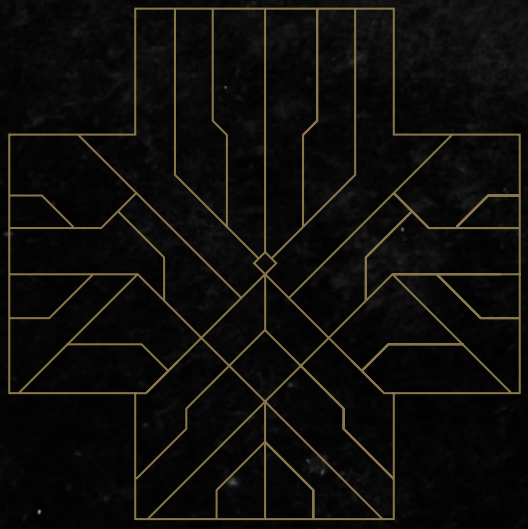
REQUISITOS: Cronistas, Primordial

EFECTO: Una forma desagradable pero efectiva de reducir la concentración de un oponente es sobrecargar sus sentidos durante el combate. Algunos Cronistas lo hacen descargando y anulando todos sus módulos a la vez como último recurso. Lo que sigue es un chirriante impulso de ruido blanco y energía estática que causa una picazón dolorosa en los oídos y provoca que los vellos se ericen. El ruido es tan agudo que incluso puede penetrar tapones para los oídos y desequilibrar a los enemigos.

REGLAS: El Cronista anula todos sus módulos a la vez, creando una descarga como el chillido de una banshee. Por cada (4) niveles de daño sónico, como el que se produce por un Sintetizador o Multiplicador, la víctima de Ruido Blanco recibe también un -1D a todas las tiradas durante (1) ronda de combate. La cantidad de daño requerida para inducir la penalización se reduce en (1) por cada punto de potencial después del nivel 1.

PAPELERA DE RECICLAJE

Como núcleo del comercio de artefactos, los Cronistas compran miles de kilos de chatarra en sus nichos, ya sea porque se haya identificado erróneamente como valiosa o porque fue comprada para tener acceso a una pequeña joya de tecnología de un objeto mayor. A pesar de todo, el Clúster no deja que este material aparentemente inútil se desperdicie. Las aleaciones complejas que han sobrevivido a los siglos pueden ser fundidas y separadas para mostrar los metales preciosos que contienen; el oro y el cobre tienen una gran demanda para los tableros de circuitos que los Cronistas requieren para sus computadoras, y el exceso de cromo extraído del acero inoxidable exhibe una propiedad útil que no es afectada por los campos magnéticos a bajas temperaturas, lo que permite que sea utilizado con seguridad para alimentar los artefactos más poderosos en el corazón del Clúster.



HELLVÉTICOS

NUEVOS RECLUTAS

El mundo exterior se ha vuelto loco, solo los cantones están a salvo. Los hijos de Hellvética crecen viendo a los protectores de su reino marchando a través de los Alpes con su impecable armadura y sus cabezas en alto. Cada uno de ellos aprende de las historias de los grandes soldados Hellvéticos de memoria; cuentos de audaces rescates, austeridad inhumana y heroísmo imposible. ¿Es de extrañar que los Hellvéticos se nutran casi por completo de reclutas de los mismos cantones que protegen? Marchan hacia los oficiales de reclutamiento con convicción irradiando con su mirada, listos para asumir el deber de proteger sus hogares de los horrores del mundo.

I. DOCTRINA: ASALTO

REQUISITOS: Hellvético
EFECTO: Un arnés se pone en movimiento, sale al descubierto, salta por encima de unas rocas, corre cada vez más rápido levantando el barro con sus botas atronadoras. El Hellvético grita: «¡Seguidme!». Entonces carga contra las líneas enemigas.
REGLAS: Cuando un Hellvético ordena atacar a su escuadrón, va en cabeza para dar ejemplo y si su ataque genera 2DT, todos sus compañeros que ataquen después en la misma ronda de combate añaden a sus tiradas de ataque +1D por cada nivel del potencial. Sólo se puede utilizar en la primera ronda de combate.

II.DOCTRINA: MARCHA FORZADA

REQUISITOS: Hellvético
EFECTO: Los que siguen la Doctrina Marcha forzada adaptan sus movimientos para adecuarse a la rígida construcción de sus arneses y evitar así que sus articulaciones de acero sean un impedimento.
REGLAS: El peso del arnés disminuye en (1) por nivel del potencial.

III. DOCTRINA: MURO DE ESCUDOS

REQUISITOS: Hellvético
EFECTO: Desde la salvaguardia estratégica de los cantones hasta la doctrina táctica Muro de escudos, los Hellvéticos se dedican a proteger a las personas.

Entregados a la Doctrina Muro de escudos, aprenden a rechazar con sus cuerpos y arneses los ataques dirigidos a otras personas. Durante el combate, un Hellvético es capaz de atraer los ataques realizados contra un camarada sobre sí mismo.
REGLAS: En el caso de los ataques cuerpo a cuerpo, se necesita superar una tirada de PSI+Reacción (4); para los ataques a distancia, la dificultad se eleva a 6. Se añade +1D a la tirada por cada nivel del potencial. Además, si se obtiene 3 Desencadenantes en combate cuerpo a cuerpo y la bayoneta está montada en el Rastreador es posible lanzar un contraataque.

IV. DOCTRINA: INFILTRACIÓN

REQUISITOS: Hellvético

EFECTO: La información gana guerras. Los Hellvéticos comprometidos con la doctrina de la infiltración están entrenados para mezclarse entre los civiles, encontrar a los cabecillas subversivos y los rebeldes con marcas de fuego. Se acercan a las personas destacadas y lentamente redactan un dossier de información que envían a la fortaleza alpina.

REGLAS: El Hellvético es un maestro de la subversión y la mentira. Gana +1D por nivel del potencial en todas las pruebas de CAR o PSI para engañar a otros, y (1) a Red adicional por nivel del potencial.

V. DOCTRINA: DISCIPLINA

REQUISITOS: Hellvético, Concentración

EFECTO: Las fuerzas mental y física de un Hellvético son en parte el resultado de su carácter o de su equipo. La disciplina férrea convierte incluso al hombre más pusilánime en un soldado de manual. Algunos pueden llegar aún más lejos.

REGLAS: Un Hellvético con la Doctrina Disciplina puede convertir Desencadenantes en puntos de Ego a razón de 1:1 cada vez que ataca o se defiende activamente, hasta un límite equivalente al nivel del potencial.

VI. DOCTRINA: MORAL

REQUISITOS: Hellvético

EFECTO: Cualquiera puede ganar una batalla arrojando suficientes soldados contra el enemigo. El soldado Hellvético demuestra realmente su valía cuando se encuentra en inferioridad numérica.

REGLAS: Los Hellvéticos superados en número se benefician de +1 a la Defensa Mental por cada nivel del potencial.

VII. RECUPERACIÓN

REQUISITOS: Hellvético, PSI+Reacción 8

EFECTO: Algunos Hellvéticos se especializan en sacar a compañeros heridos del campo de batalla antes de que sea demasiado tarde. Tras la protección de sus escudos de túnel, corren campo a través pasando entre el fuego de francotiradores, proporcionando cobertura a sus compañeros y rescatándolos de una muerte segura.

REGLAS: Después de tirar iniciativa, un Hellvético que use un escudo de túnel puede realizar una maniobra de retirada. No podrá atacar durante esta ronda de combate, pero su defensa pasiva aumenta en (1) por nivel del potencial y añade +1D a su Defensa Activa por nivel del potencial. Además, al sacrificar todas sus acciones esa ronda, puede aplicar su bonificación de Defensa Pasiva a (1) compañero por nivel del potencial. El compañero debe permanecer cerca del Hellvético con el escudo del túnel, y tampoco será capaz de atacar durante su turno.

SERVICIO ACTIVO

Los Hellvéticos no producen bienes manufacturados o materias primas que puedan ser comerciadas con otros, por lo que deben encontrar la forma de dar valor a lo que ellos poseen. Sus habilidades: excelencia militar e incomparable experiencia en construcciones a gran escala. Todas ellas son explotadas tanto como sea posible para atraer riqueza a la Fortaleza Alpina, donde se comercia para conseguir alimentos y partes que pueden ser modernizadas en el almacén central para su uso posterior por parte de los Granaderos. Todo el mundo sabe que los mercenarios Hellvéticos se extienden por todo el mundo en busca de trabajo, por un precio justo ponen sus servicios a disposición. Los oficiales de campo pueden ser contratados como Consultores estratégicos, asesorando en despliegues de tropas y regímenes de entrenamiento, mientras que los Ingenieros a menudo son llevados a gestionar proyectos de construcción de Neolíbios a lugares tan lejanos como Trípol.

RUTINA

La alarma suena a través de la Aduana todas las mañanas a las 6:00am en punto, indicando a los granaderos que se arrastren de sus literas y comiencen su trabajo diario. Revisan las asignaciones en un tablero fuera de los cuarteles, un suave lamento surge de aquellos a los que se ha ordenado el control de la documentación - ningún soldado disfruta siendo empujado a una oficina estrecha para inspeccionar los registros y anotar cada elemento que pasa a través de Roppen a la Fortaleza Alpina.

Mientras tanto, los asignados a la guardia deben darse prisa para recoger sus arneses debidamente ajustados y sus Rastreadores listos para deber: si no están en las paredes a las 6:15 para relevar al turno de noche, estarán puliendo los arneses de toda la División para el resto de la semana. El cambio de turno se completa a las 6:30am, con el cuerpo de la tropa que vigilaba las paredes durante la noche ocupando literas aún calientes de sus compañeros del turno de día. La Aduana nunca puede dejarse sin vigilancia, ni siquiera por un momento.

ALMACÉN CENTRAL

Cientos de metros debajo de las rocas de los Alpes se encuentra una colmena incesante de actividad: los intendentes Hellvéticos del almacén central trabajan día y noche para planificar la distribución de recursos entre las tropas de la superficie. Los arneses se entregan a los nuevos reclutas, los alimentos y las raciones se envían desde un lado de la fortaleza al otro, y a través de él, todas las impresoras de munición hacen su trabajo. Cada una de las pocas impresoras que sobrevivió al Escatón y que todavía son funcionales puede producir balas de Rastreador a una velocidad dolorosamente lenta, que requiere de supervisión técnica en todo momento. Los intendentes a cargo de mantener las máquinas son agudamente conscientes de que toda la estructura del colectivo depende de ellos; si las impresoras se detienen, todo el ejército se detiene. La munición es la sangre de la vida de los Hellvéticos, y nunca hay suficiente.

VIII. TAREA PESADA

REQUISITOS: Hellvético, Fortaleza de Centinela, AGI+Conducir 8, PSI+Reacción 8
EFECTO: Un arnés pesado es una obra maestra de la tecnología. Es una fortaleza andante, que puede convertirse en una armadura de batalla devastadora cuando la usa un hábil Hellvético. Algunos Centinelas manejan los arneses pesados con tal precisión que pueden soportar una pelea con una unidad renegada SAMCOM.
REGLAS: El arnés pesado se ajusta como una segunda piel. Mientras opera el voluminoso esqueleto, el Hellvético agrega (1) éxito por nivel del potencial a cualquier prueba de CUE. A nivel 2, el Hellvético es tan hábil que el penalizador de uso del arnés se reduce a -1D. A nivel 3 usa la fuerza del traje en toda su plenitud, y pierde la penalización por completo.

IX. ALMA ALPINA

REQUISITOS: Hellvético, CUE+Atletismo 6, CUE+Resistencia 6
EFECTO: La vida en las montañas de Hellvética ha mejorado la resistencia de los soldados convirtiéndolos en expertos escaladores y atletas alpinos. No sienten fatiga a grandes altitudes ni tienen miedo a las alturas. Se balancean a través de acantilados y crestas sin experimentar vértigo y mantienen la respiración incluso en ambientes con poco oxígeno. Cuando caen, se aseguran de aterrizar sobre sus pies.
REGLAS: El Hellvético ha aprendido a mitigar los peligros de caer de grandes alturas reduciendo el daño de cualquier caída en (1) por nivel del potencial. Además, en entornos montañosos agrega +1D por nivel del potencial a cualquier prueba de CUE+Vigor y CUE+Atletismo.

X. DEMOLICIONES

REQUISITOS: Hellvético, Zapador, AGI+Fabricar 6, INT+Ciencia 6
EFECTO: Los Zapadores no solo realizan explosiones. Detonan sus cargas con precisión matemática. Con el tiempo suficiente para planificarlo con anticipación, pueden colapsar acantilados, causar deslizamientos de tierra o reacciones en cadena que nivelen distritos enteros de la ciudad.
REGLAS: Al usar explosivos de cualquier tipo, el Zapador puede realizar una prueba combinada de AGI+Fabricar e INT+Ciencia contra una dificultad de (4). La dificultad se reduce en (1) por cada nivel del potencial. Puede aumentar el daño de la bomba en (1) por éxito, y en (2) por cada Desencadenante obtenido en la prueba combinada. Sin embargo, antes de realizar la prueba, debe elegir si el radio de la explosión se verá afectado por el extra de daño. Además, el personaje añade +1D por nivel del potencial cuando está desactivando explosivos.

XI. AUSTERIDAD

REQUISITOS: Hellvético
EFECTO: Ningún otro colectivo ha llegado tan lejos con tan poco tiempo. Los Hellvéticos son estrictos cuando se trata de austeridad. Algunos llevan la doctrina al siguiente nivel e impresionan a sus superiores completando misiones sin abusar de las limitaciones de su equipo. Estos espartanos soldados son premiados con gran respeto y obtienen acceso a equipo que de forma normal no estaría disponible para su rango.
REGLAS: La jerarquía no lo es todo. La austeridad lo es. Una vez al mes por nivel del potencial, el Hellvético puede usar Renombre en vez de Recursos cuando pide en la Fortaleza Alpina una pieza particular de equipo. Usa las mismas reglas que para la adquisición de equipo, excepto que, si el equipo se pierde o se desaprovecha, el personaje sufre una pérdida de (1) en Renombre.

XII. CENTINELA

REQUISITOS: Hellvético, Concentración, AGI+Proyectiles 8, INS+Percepción 8
EFECTO: Los francotiradores Hellvéticos son tiradores magistrales. Revestidos de blanco y cubiertos de nieve yacen a la intemperie, a menudo a cientos de metros de su objetivo. Su aliento se vuelve superficial y su visión se agudiza. Apretando el gatillo terminan con la vida de sus presas de un solo disparo bien dirigido.
REGLAS: Si el objetivo no es consciente de su presencia, el Hellvético se prepara para su disparo mortal. Cada ronda de combate consecutivo que pasa apuntando sin ser molestado, debe invertir (1) punto de Ego. Por cada punto de Ego invertido, agrega + 2D a su prueba de AGI+Proyectiles para dar en el blanco. Si alguien interviene o si hace algo más que apuntar antes de disparar el arma, los puntos de Ego invertidos y la bonificación se pierden. El personaje no puede añadir más dados a la prueba que el nivel del potencial x2.

XIII. HONOR HELLVÉTICO

REQUISITOS: Hellvético
EFECTO: Los Hellvéticos son mercenarios. Cuando regresan de sus misiones traen consigo un gran botín recogido durante su misión. Aquellos que son generosos con sus camaradas y compañeros se ganan la confianza del batallón.
REGLAS: En la Fortaleza Alpina el combate no es la única fuente de gloria. Después de una misión, cada vez que un Hellvético obtenga (1) Recursos, también puede elegir aumentar la Autoridad, Renombre o Aliados, ganando (1) punto en el trasfondo elegido. Los puntos de trasfondo añadidos a través de Honor Hellvético no pueden aumentarse por encima de (3) a nivel 1, (4) a nivel 2 y (5) a nivel 3.

XIV. TIERRA DE NADIE

REQUISITOS: Hellvético
EFECTO: La recopilación de información en territorio extranjero es un aspecto clave de muchos Observadores. Necesitan encontrar agua corriente, almacenar alimentos, navegar en entornos hostiles y ponerse en contacto con los nativos para establecer una red de suministro para los meses venideros.
REGLAS: Un Observador no se pierde. Fuera de las regiones territoriales Hellvéticas el personaje añade +1D por nivel del potencial en cualquier prueba de INS+Supervivencia e INS+Orientación. Además, cada vez que gana un nivel en Tierra de Nadie su trasfondo Red aumenta automáticamente en (1).

XV. PERRO DE GUERRA

REQUISITOS: Hellvético, Rango 4, CUE+Resistencia 10, CUE+Vigor 10, PSI+Fe/Voluntad 10
EFECTO: Algunos soldados han estado en el infierno y han regresado. Lo que han visto con sus propios ojos les marca para siempre. Han dominado sus instintos de supervivencia y saben cómo escapar de la muerte. Aquellos que quieran matar a un Perro de Guerra mejor que se aseguren de que no regresa para perseguirlos.
REGLAS: No importa lo terrible que sea la situación, ya sea que esté gravemente herido o que se haya excedido en su puntuación máximo de trauma, el Perro Viejo no está acabado. Sabiduría y destino trabajan juntos para otorgarle un regreso glorioso. Al gastar (10) experiencia, el personaje recupera (1) trauma por nivel de potencial inmediatamente.

PREPARACIÓN

El arnés de alta resistencia se encuentra sin vida en el centro de la armería, sobre el Centinela. La armadura se ha ido desgastando tras años de uso. Un registro muestra la lista de los muchos Hellvéticos que la han usado. Es posible rastrear el historial de uso de la mayoría de los arneses de alta resistencia a través de las manos por las que ha pasado. Se mantienen y cuidan con sumo cuidado a través de la confusión que ha engullido la Tierra desde entonces. El Centinela da un paso al frente, en el abrazo que le ofrece el traje abierto. Las placas de la armadura se cierran en torno a su cuerpo, los servomotores giran en acción a medida que los sistemas internos se activan, se sintonizan y se personalizan para ayudar al Hellvético que queda protegido en su interior. Las pesadas herramientas que tiene en sus brazos cobran vida. El Centinela está listo para el servicio.

JUECES

HISTORIA LEGAL

Cada martillo y mosquete que sale del Monolito de Acero está construido con un estándar exacto que no permite desviaciones. Este estado es de corta duración, sin embargo: cada Juez rápidamente hace sus herramientas únicas. Después de derribar a un peligroso y armado criminal en el este, un Protector graba con crudeza el nombre de su presa en la cabeza de su arma para marcar su mayor logro hasta la fecha, mientras que un Defensor delicadamente cincela el título de una ley por la que ha luchado duramente para poder escribirla en el Códice en la estructura de su mosquete.

Los martillos de los Jueces supremos a menudo se muestran como artefactos legendarios a lo largo de las paredes de la Sala del Juicio, un símbolo de poder judicial y prestigio.

I. FIAT LUX

REQUISITOS: Juez, Renombre 4

EFECTO: La oscuridad esconde la mentira; la luz revela la verdad. El Juez es un ejemplo resplandeciente de legalidad e incorruptibilidad, y las personas a su alrededor lo saben. Las personas depravadas se inquietan: parpadean demasiado y se mueven nerviosas, con los hombros rígidos. El Juez se da cuenta: nota cada mentira y ya está pensando en el castigo.

REGLAS: Cuando se trata de escoria en general —y en especial de Apocalípticos—, el Juez recibe una bonificación de +1D por cada nivel del potencial contra todo intento de engañarle y en su Defensa Mental.

II.LA LEY DE LYNCH

REQUISITOS: Juez

EFECTO: Los Jueces han controlado a la población durante tanto tiempo que saben muy bien qué botones apretar para enardecerla.

REGLAS: Un Juez con este potencial puede reunir a una turbamulta y azuzarla contra cualquier perpetrador: de esa forma consigue +1D a las tiradas de CAR+Liderazgo por cada nivel del potencial.

III. MARTILLAZO

REQUISITOS: Juez

EFECTO: El martillo del juicio es pesado y difícil de manejar. Los Errantes ignoran su valor simbólico y se quejan de que apenas pueden resistir contra los enemigos de los Jueces usando un arma tan pesada y arcaica. No tienen ni idea. Una vez te haces al martillo del juicio, aprendes a aprovechar la fuerza bruta que representa cada golpe: las manos se deslizan por el mango, controlando o reorientando las fuerzas centrífugas. Con la técnica adecuada, el martillo es tan fácil de usar como una espada, sin perder inercia.

REGLAS: Las penalizaciones por la habilidad especial «Impacto» se reducen en 1 por cada nivel del potencial.

IV. LA CARA DE JANO

REQUISITOS: Juez

EFECTO: Los Jueces se pasan la vida conviviendo con la escoria. Un solo empujón y caerían de la luz hacia la oscuridad. Algunos utilizan su experiencia para penetrar en las mentes de sus oponentes y anticiparse a todas sus acciones.

REGLAS: Un Juez con la Cara de Jano se pone en el lugar del contrario en la batalla con una tirada de INS+Empatía contra la PSI+Voluntad/Fe de su oponente. Si el Juez supera la tirada, sabe cómo piensa el otro. El Juez añade una bonificación de +1D por cada nivel del potencial a todos los ataques y defensas para el resto de la batalla mientras luche contra ese mismo enemigo.

V. ESTAMPIDA

REQUISITOS: Juez

EFECTO: A veces, la violencia es la única opción. El Juez se inclina y echa a correr. El viento le arranca el sombrero, pero no mira atrás, lanzándose firmemente hacia adelante. Empuña el martillo con ambas manos: una bajo la cabeza, la otra en el extremo del astil. Su enemigo está a sólo dos metros de distancia. Levanta el martillo para bloquear los golpes a modo de bastón, siente el impacto, aplica toda su potencia y atraviesa el rocío de saliva resultante. Escucha cómo un cuerpo voluminoso golpea contra el suelo detrás de él. Sus compañeros harán el resto.

REGLAS: El Juez se lanza contra un enemigo en una ronda de combate. Para ello se vale de una tirada de CUE+Fuerza a la que suma un número de dados igual al nivel del potencial. Si el ataque tiene éxito, su oponente cae al suelo y no puede moverse en toda una ronda de combate.

VI. TRUENO DE ACERO

REQUISITOS: Juez

EFECTO: El martillo es pesado, pero con el entrenamiento adecuado, puede elevarse con una mano como si fuera un péndulo. Un paso más, el brazo gira con facilidad y cae para elevarse otra vez con más ímpetu. Incluso los Jueces con más entrenamiento no pueden realizar esta maniobra durante mucho rato. Y lo que es peor, el lado del cuerpo más alejado del martillo resulta un blanco fácil para los enemigos, si es que el Juez no lleva un mosquete en la otra mano para abrir fuego sobre los enemigos a corta distancia.

A pesar de la mala posición táctica de la técnica, algunos Jueces la siguen utilizando: un ataque compuesto de un martillazo y un disparo suele finiquitar cualquier combate.

REGLAS: La técnica del Trueno de acero impone una penalización de -4D al manejo (el martillo del juicio es el arma principal). Esta penalización se reduce en un número igual al nivel del potencial. Si el ataque tiene efecto, sólo cuenta el daño infligido por el martillo, pero los Desencadenantes que se generen se duplican. La defensa pasiva del Juez se reduce a 1 hasta su siguiente turno.

VII. DURA LEX

REQUISITOS: Juez, Protector, Primordial

EFECTO: Un Juez es la ley, y la ley es un duro oponente que hay que superar. Los Jueces tratan con escoria durante toda su vida, y están curtidos por mil batallas contra sus enemigos. Algunos Jueces se convierten en formidables luchadores cuando luchan contra múltiples enemigos, viendo como un reto el destruirlos a todos a la vez. Cuantos más, mejor.

REGLAS: Cuantos más enemigos le arrojes al Juez, más mortal se vuelve. En cada ronda de combate, por cada oponente que supere al grupo del Juez, recupera (1) punto de Ego por nivel del potencial.

EXPANSIVO

El protectorado ha tenido una larga historia de crecimiento. Durante décadas la máxima fue «hacia la expansión». Y así, Justiciano envió a sus Jueces a reclamar un asentamiento tras otro, tragando más y más territorio. A pesar de que las guerras de clanes que se libran en el sur de Borca han puesto fin a esta práctica, los Protectores y Defensores se desplazan a nuevas fronteras tratando de expandirlas a través de los poderes de la diplomacia. Hoy en día no es raro encontrarse con un hombre de la ley en una misión extranjera, a cientos de kilómetros del puesto de avanzada más cercano del Protectorado.

PROPAGANDA

"¡Los Jueces están a centímetros de la victoria! Los valientes Protectores han empujado a los asquerosos salvajes desde más allá del Protectorado hasta las últimas madrigueras escuálidas bajo la tierra. El enemigo está tan asustado que sólo emerge para liderar ataques cobardes en la oscuridad de la noche, ¡pero no puede escapar para siempre! ¡Pronto saldremos victoriosos!" El Juez que está en la esquina de la calle Stallion pregonando las noticias de todo Borca ha dicho lo mismo desde hace semanas.

No se puede permitir que los ciudadanos conozcan la cruda realidad de la guerra o los Jueces perderán el poco apoyo que les queda o el flujo de reclutas se agotará.

PACIFISMO

Cada año, uno de los Vagabundos que entra en el colectivo se hará el listo y empezará a cuestionar el propósito de los Jueces. "Pero, si ejecutamos a un asesino, como dice que debemos hacer en el Códice, ¿no nos convierte eso en asesinos también?" Se ha convertido en una pregunta tan rutinaria que los Protectores encargados de enseñar a los pequeños pueden recitar la respuesta de memoria: "Cuando matamos a un hombre salvamos la vida de todo lo que hubiera destruido si hubiera seguido viviendo. Tal vez podría haber sido redimido y enmendado de alguna manera, pero el riesgo es demasiado grande para permitirle simplemente irse sin nada más que una palmada en la mano. Encontrarás esta precisa discusión, en el 5º párrafo de la revisión de Salvano de tu Códice. ¡Vuelve al trabajo, chico!"

VIII. PAVOR

REQUISITOS: Juez, Renombre 4

EFECTO: Llega un momento en que los Jueces se convierten en legisladores legendarios. Su sombra golpea el miedo. La lista de sus actos es larga y espantosa y su nombre se susurra con terror entre los criminales. Los Jueces infames inspiran respeto dondequiera que se encuentren.

REGLAS: Al enfrentarse al Juez, los forajidos del Protectorado deben realizar una prueba de Defensa Mental contra una Dificultad igual al Renombre del personaje. Si fallan la tirada, el Juez añade su Renombre a su Defensa Pasiva para el resto de la confrontación contra los delincuentes. Este Potencial tiene un área de efecto variable dpendiente del nivel.

NIVEL 1: Protectorado

NIVEL 2: Borca

NIVEL 3: Europa

IX. JUSTICIA PARA TODOS

REQUISITOS: Juez. Protector

EFECTO: Luchamos juntos, morimos juntos. Los protectores viven según el Códice y se protegen los unos a los otros en la batalla hasta el final. Si uno de ellos cae, depende de otro cobrar venganza y asegurarse de que se haga justicia.

REGLAS: Presenciar la muerte de un hermano de armas enfurece al Juez y renueva su vigor. Cada vez que ve caer a un camarada recupera (1) punto Ego por nivel de potencial. Además, su Defensa Pasiva se eleva en (1) por nivel del potencial. Los efectos duran hasta el final del combate.

X. LLAMA DE GLORIA

REQUISITO: Juez, Verdugo, CUE+Resistencia 8

EFECTO: *Mors certa, hora incerta*. Los Verdugos actúan según la máxima de que si tienen que morir, arrastrarán al infierno a todos los que puedan. Nada escapa a la furia ciega de un Juez que sale del mundo de los vivos en una llamarada de gloria.

REGLAS: El Juez elige sufrir daño extra cuando es atacado con éxito, hasta su nivel del potencial. Dejando una abertura en su defensa y atrayendo al oponente al rango de ataque, el Verdugo crea las condiciones perfectas para un golpe de represalia devastador. Ataca al oponente que lo golpeó con su siguiente acción, realizando una prueba de CUE+Cuerpo a Cuerpo. Si tiene éxito, añade (1) Daño por cada (1) Daño que haya recibido voluntariamente durante el turno anterior. El daño adicional tiene la cualidad Fatal e ignora la armadura.

XI. ESCUADRÓN

REQUISITO: Juez, Protector, PSI+Astucia 6

EFECTO: Nadie trabaja en conjunto como un escuadrón de Protectores. Ellos saben manejar a los delincuentes y no darles un segundo para respirar o evitar que un miembro del equipo reciba daño. Sorprenden a la escoria en un abrir y cerrar de ojos y los desarman. Todo el escuadrón actúa compenetrado, cada miembro sabe intuitivamente su señal. Los escuadrones de protectores entrenan para actuar intuitivamente como una sola unidad. Son años de ejercicio y rutina. El despliegue en el Protectorado agudizó estas tácticas.

REGLAS: Durante la primera ronda de combate, el Juez puede usar el resultado de la iniciativa de cualquier otro Juez de su equipo que también tenga Escuadrón. En el nivel 2 del potencial, también puede hacerlo en la segunda ronda, y en el nivel 3 en el tercero.

XII. CAMBIO DE POSICIÓN

REQUISITO: Juez, Enfoque, INS+Empatía 8

EFECTO: Un Juez se concentra en un objetivo, huele el olor fétido del criminal y sigue el rastro como un sabueso. El mundo a su alrededor se desdibuja, y toda su percepción se centra en el sujeto que persigue.

REGLAS: El Juez tiene un conjunto de habilidades muy específicas. Como un cazador que persigue a su presa, el Juez rastrea a un criminal haciendo un perfil de su comportamiento. Para comprender el propósito de su objetivo para determinar su paradero, el Juez, en lugar de tirar INS+Percepción, agrega +1D por nivel del potencial a una prueba combinada de INS+Empatía y PSI+Astucia contra la Defensa Mental del criminal.

XIII. ENTERRADOR

REQUISITO: Juez, Protector, Primordial, CUE+Cuerpo a Cuerpo 8

EFECTO: Algunos Jueces saben cuándo es suficiente. Se especializan en eliminar a un enemigo de un solo golpe y terminan la farsa antes de que la situación se agrave. El martillo se mueve en un movimiento devastador, destroza el cráneo del oponente y rompe las vértebras del cuello por el camino. Nadie se levanta después de un golpe preciso del Enterrador.

REGLAS: Este ataque comienza con una finta abierta. El Protector tira su martillo del Juicio muy por encima de su cabeza, actuando como si estuviera a punto de perder el equilibrio y queda expuesto a un contraataque. Mientras tanto, aumenta la calidad de impacto de su martillo de juicio hasta su nivel del potencial. Si la siguiente tirada de ataque tiene éxito, el daño del martillo aumenta en la misma cantidad y el ataque gana la cualidad Aterradora con un valor igual al nivel del potencial.

XIV. PATRIMONIO

REQUISITO: Juez, Defensor

EFECTO: Provenir de una de las cinco principales familias de Defensores de Justiciano es considerado un noble patrimonio. Las puertas se abren de par en par para aquellos que llevan el apellido de Manteufel, Salvano, Masek, Jungbau o Wender.

REGLAS: Las cosas son más fáciles para aquellos que nacieron entre las grandes casas de Justiciano. Cada vez que un Defensor gana (1) nivel del potencial Patrimonio, puede aumentar uno de los trasfondos a su elección en (1). Además, mientras permanezca en Justiciano esos trasfondos no pueden caer por debajo de (3). En el nivel 2, el Potencial es efectivo en todo el Protectorado y en el nivel 3, abarca todo Borca.

XV. LLUVIA DE PLOMO

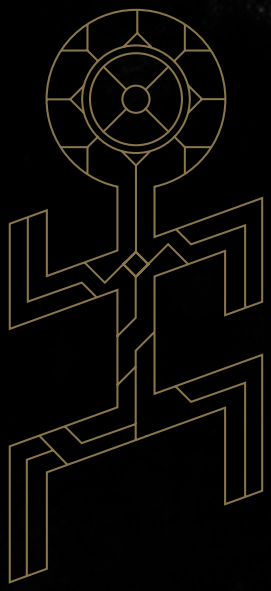
REQUISITO: Juez, AGI+Destreza 8

EFECTO: No todos los Jueces confían en un martillo. Hay quienes prefieren enterrar a sus oponentes en una lluvia de plomo. Sus habilidades de recarga son espectaculares, pudiendo hacerlo en un abrir y cerrar de ojos. Antes de que un atacante vea el primer disparo, el Juez ya está disparando su próxima bala.

REGLAS: Para los plebeyos, las armas de fuego de avancarga son una molestia, para un Juez es pura rutina. Cuando el Juez tiene su arma de fuego de avangarcarga en la mano, recibe +1D por nivel del potencial a sus tiradas de Iniciativa. Además, si obtiene (2) Desencadenantes al disparar su arma, sólo necesita (1) acción para recargar el arma. En el segundo nivel del potencial sólo necesita (1) Desencadenante para una recarga inmediata. En el nivel 3, el Juez nunca gasta más de (1) acción para recargar un arma de avancarga.

VIUDAS

Las Guerras de los Clanes han desgarrado familias en las filas de los Protectores. El Cementerio de los Jueces rebosa hasta los topes de mausoleos recién construidos, y el llanto de las viudas sigue a cada nuevo entierro. La situación es grave. Con tantas familias destruidas, el Senado debe encontrar una forma de calmar a las viudas. Las dinastías de Defensores de Justiciano han abierto sus puertas en señal de gratitud, ofreciendo a las familias de los Protectores caídos refugio en sus propiedades. Sin embargo, esto es sólo una medida temporal: incluso las vastas mansiones de las grandes familias se acercan cada vez más a su máxima capacidad. El Senado necesita una nueva solución.



CLANES

EL ÚLTIMO HOMBRE

Hay pocos destinos más desoladores que ser el último superviviente de un clan. Si eran los únicos que escaparon de un terrible ataque, o si mientras viajaban al extranjero asaltaron a su gente, ahora han heredado el destino de su antiguo Clan. Es su deber intentar reconstruirlo y difundir sus ideales y creencias antiguas con nuevos miembros. Pero muchos supervivientes carecen de la habilidad para emprender tan titánica tarea y simplemente se desvanecen en la oscuridad, entregándose al vulgo común a cambio de su propia identidad. Así es como muere un clan.

I. OLVIDADO POR LA MUERTE

REQUISITO: Clanes, Romano

EFECTO: Bendecido por la suerte o detestado por el infierno. Cualquiera que sea la razón, al miembro del clan parece no importarle su destino. Es como si bailara a lo largo del peligroso filo de un cuchillo. Las balas silban cerca de sus orejas, los cuchillos cortan el aire a un milímetro de su piel y aún así logra escapar con tan solo unos rasguños.

REGLAS: Si el personaje está en peligro de sufrir trauma pero podría haberlo evitado con un acción exitosa, obtiene una segunda oportunidad. Una vez al día, puede volver a ejecutar dicha acción. Realiza la nueva prueba a cambio de gastar (1) punto de Ego con una bonificación de + 1D por nivel del potencial.

II. SANGRE LOMBARDI

REQUISITO: Clanes, Lombardi

EFECTO: El clan Lombardi ha existido mucho más tiempo que el advenedizo Anabaptista. Desde una edad temprana, los hijos del clan aprenden quiénes fueron los gobernantes originales de la tierra. Era incluso cuando los Anabaptistas pululaban sus hogares ancestrales y extendían sus mala influencia.

REGLAS: Un Lombardi obtiene + 1D por nivel del potencial en su Defensa Mental contra la influencia Anabaptista. Esta bonificación aumenta a +2D por nivel del potencial contra los esfuerzos misioneros.

III. MARTIRIO

REQUISITO: Clanes, Flagelantes

EFECTO: La mayoría de los Flagelantes no pueden esperar a hacer frente a sus enemigos físicamente. Pero a medida que una lluvia de enemigos cae sobre él, la multitud comienza a darse cuenta. El Flagelante llega a los espectadores, su aura, devoción y capacidad para soportar el sufrimiento inspira a la gente, convirtiéndola en una multitud mientras el Flagelante azota su propia carne.

REGLAS: Si el Flagelante es atacado obtiene +1D por nivel del potencial a un Ataque Mental con INS+Empatía. Si tiene éxito, proyecta su sufrimiento en los espectadores y los enfurece. Las mujeres lanzan ollas de cocina contra los atacantes y los hombres toman sus horcas. Cuanto peor sean las lesiones del Flagelante y más Desencadenantes obtiene, más violenta será la reacción de la población.

IV. HERMANDAD

REQUISITO: Clanes, Resistance
EFECTO: Los luchadores de la Resistance son leales a una causa mayor que el propio individuo, mayor incluso que los hermanos y hermanas con quienes luchan; están en guerra por el alma de su país. Esta lealtad inspira grandes hazañas de heroísmo: mientras la milicia carga hacia otro enjambre de zánganos y las balas cruzan el espacio entre los dos frentes, ellos están unidos para defender la única causa que les importa.
REGLAS: Como luchador de la Resistance, cuando carga a través de un espacio abierto hacia su enemigo junto a sus camaradas de armas, añade +1D por nivel del potencial a todas las tiradas de ataque hechas durante esa ronda. La bonificación termina cuando el enemigo se repliega en espacios cerrados.

V. AMIGO DEL LEÓN

REQUISITO: Clanes, Touloni
EFECTO: Los Touloni han estado viviendo entre leones durante años y han comenzado a aprender los trucos del oficio. La compleja interacción de los números, las palabras mezclándose mientras caen de la boca del africano. Todo es difícil de tratar, pero con suficiente tiempo y práctica, incluso los cuervos más viejos aprenden algunos trucos nuevos.
REGLAS: Con Amigo del León, un personaje obtiene + 1D por nivel del potencial en CAR+Negociación y PSI+Astucia para detectar un mal trato y retorcerlo sutilmente hasta convertirlo en uno bueno mientras sonríe todo el tiempo.

VI. LA LLAMADA DE LA SANGRE

REQUISITO: Clanes, Sanglier, Fe
EFECTO: Antes de cualquier batalla, los legionarios de la familia Sanglier cortan sus palmas, vertiendo la sangre en un recipiente lleno de un poco de Gásol. El fluido se mezcla en un estanque profundo y negro y luego se quema para obtener la bendición de los Cerebros.
REGLAS: Si un Sanglier sacrifica su sangre a los Cerebros antes de una batalla invirtiendo (1) Herida Superficial, gana una bonificación igual a su nivel del potencial a su Defensa Pasiva hasta el final del combate.

VII. ESTOCADA DE LA LANZA

REQUISITO: Clanes, Bordenoir, Concentración
EFECTO: Hay historias sobre pescadores en el mar siendo atacados por temibles depredadores de las profundidades, tiburones saltando del agua para morder sus gargantas. Por supuesto, cualquier buen pescador sabe cómo matar a un tiburón tigre, empujando un cuchillo en el cerebro con un movimiento rápido y preciso para dejar su cadáver flotando en el agua. Los pescadores del clan Bordenoir son muy buenos pescadores....
REGLAS: Los Bordenoir exhiben una precisión letal en combate cuerpo a cuerpo, apuntando a la mayoría de sus enemigos en sus zonas vulnerables. Los personajes con este potencial agregan +1D por nivel del potencial a las pruebas de ataque en combate cuerpo a cuerpo.

OPTIMISTA

La obsesión del clan Sanglier con su supuesta pureza de sangre ha atraído muchas miradas. Mientras proclaman en alto lo impoluto de su carga genética, figuras silentes comienzan a reunirse y confabular tras los muros de Montpellier. Mestica, la hecatiana del otro lado del Mediterráneo, es la cabeza de estas figuras dado que no ha escondido el motivo de su viaje ante el Ventrículo de Montpellier. Pero no está sola. Un representante del grupo de investigación del V1H-E ha sido enviado con instrucciones de tomar muestras de la sangre Sanglier. Se está gestando un conflicto y todo tipo de sangre correrá por las calles.

FACCIÓN DISCORDANTE

Se abrieron camino a través de la superficie puntiaguda del cráter Janus de noche, y llegaron al otro lado por la mañana. Siguieron la tenue señal del artefacto, un débil campo magnético que los conducía hacia el Protectorado. Los Pictos viajaron en silencio, evitando ser vistos a toda costa, mientras penetraban en territorio enemigo. Pero lo que vieron mientras se deslizaban por pueblos dormidos en la medianoche los dejó en shock como un golpe de relámpago... Nunca habían imaginado un lugar lleno de vida y lujo. Los elegidos del buitre no sintieron celos, solo una presumida superioridad. Este extravagante estilo de vida ha hecho que la gente de esta tierra sea blanda. Habrá poca oposición a la misión.

CAMINANTES DE LAS DUNAS

El desierto de Stukov es un lugar frío y desolado, una vasta extensión de dunas de sal que cambia con el viento. La tierra es tan cambiante y caótica que el mismo concepto de un hito estacionario pierde el sentido viendo a las tribus nómadas vagando por la tierra. Sin embargo, aún conservan la habilidad para navegar con precisión por los caminos que han pisado durante siglos, aunque cualquier pista desaparece a las pocas horas de haber pasado. Lo hacen a través de la habilidad y memoria de los caminantes de las dunas, una casta de nómadas que memorizan sus pasos precisos siguiendo el camino de la tribu y son capaces de repetirlos perfectamente incluso años después.

VIII. SED DE SANGRE

REQUISITO: Clanes, Pictos, haber comido Comida Estrella, INS+Primordial 8

EFECTO: La hoja del cuchillo de hueso destella, salpicando sangre en el suelo. Al Picto le brilla la sangre con una luz etérea, ardiendo como un sol rojo en el suelo. Mira su espada, ve el resplandor rojo a lo largo de su borde y se enfurece. ¡Necesita derramar más!

REGLAS: Si alguno de los ataques de un Picto causa daño, inmediatamente recupera (1) punto de Ego. El Picto puede usar este punto en la próxima ronda en su iniciativa, incluso si excediese el máximo normal de (3). Por cada nivel del potencial, obtiene (1) punto de Ego adicional por encima del máximo de Ego que puede invertir. Este es un efecto secundario de la Sustento Estelar de Argyre, un cóctel hormonal que alimenta a sus Pictos, lo que facilita entrenarlos.

IX. PREMONICIÓN

REQUISITO: Nómadas del Stukov

EFECTO: Los nómadas del Stukov han mantenido el desierto a salvo de intrusos durante muchas décadas. Han aprendido que la mayoría de los extraños vienen a saquear. Destacan en la lectura , en su lenguaje corporal y adivinando sus próximos movimientos.

REGLAS: Los Nómadas del Stukov no se mezclan con extraños. En cambio, pasan mucho tiempo estudiándolos desde un lugar seguro en el desierto. Averiguar su paradero comienza como un juego de niños y termina en combate. Cuando estalla una pelea, el Nómada puede añadir +1D por nivel del potencial en pruebas de PSI+Astucia contra la Defensa Mental de un oponente. Si el Nómada gana, el objetivo debe anunciar inmediatamente su próxima acción. Sin importar lo que suceda, el objetivo debe cumplir con la acción anunciada.

X. LA MADRE DE TODAS LAS VIRTUDES

REQUISITO: Vigilantes

EFECTO: En las tierras yermas y deformadas de Purgare Occidental, solo los Vigilantes se atreven pisar abiertamente. Cazan a los Aberrantes que han infestado sus tierras natales. Mantenerse firme frente a uno de esos horrores se considera la madre de todas las virtudes

REGLAS: Al luchar contra un Aberrante, la meta es llegar a ver amanecer otro día. Los Vigilantes saben cuándo elegir su lucha. Cuando se enfrenta a un Psicoquinético, añade +1D por nivel del potencial a las pruebas de INS+Percepción y ataque. Si tuviera al menos (1) día para preparar el campo de batalla, en su lugar la bonificación aumenta a (1) éxito por nivel del potencial.

XI. GLORIA ANTIGUA

REQUISITO: Exaltados

EFECTO: Cultrin y el ascenso de Exáltar pueden parecer un recuerdo lejano para algunos. Para otros es un derecho de nacimiento. Las viejas tradiciones sobrevivieron con los Exaltados que huyeron y se extendieron entre las muchas ciudades del Protectorado. La doctrina de Cultrin sigue viva...

REGLAS: Se necesita una tremenda fuerza de voluntad para mantenerse fiel a los ideales de Exáltar cien años después de su caída. ¿Es la única razón de la extraordinaria capacidad de recuperación de la mente de los Exaltados? El personaje añade +1D por nivel del potencial a las pruebas de Defensa Mental. Si el ataque está basado en la memética, en su lugar añade (1) Desencadenante por nivel del potencial.

XII. PRUEBA DE FUEGO

REQUISITO: Clanes, Storski

EFECTO: Carbón, fuego, calor y vapor hirviendo. El cuerpo cubierto de marcas de quemaduras negras. Hollín. Los Storskis viven gracias al poder de sus motores y abrazan el fuego que mantiene esas máquinas funcionando.

REGLAS: Palear carbón durante horas al calor de un horno convierte la piel en una costra de cuero. Los Storskis también cubren sus cuerpos con lubricantes protectores, un hábito que los hace increíblemente resistentes al fuego. Un Storski puede ganar como cualidad resistencia natural al fuego con un nivel igual al nivel del potencial x2. Si además se usa armadura con la misma cualidad, los niveles se suman.

XIII. CALMA PÉTREA

REQUISITO: Clanes, Britóni, Concentración

EFECTO: La sabiduría está incrustada en sus huesos y su mirada es de serenidad eterna. Durante las negociaciones y las discusiones, la calma del Britóni llena la habitación, tomando el viento de las velas de temperamentos airados y vertiendo aceite en aguas turbulentas.

REGLAS: Por cada punto en este potencial el personaje añade +1D a todas las pruebas de CAR+Conducta o CAR+Expresión para mediar en un conflicto entre partes que discuten o convencerlos de que vean la situación desde el punto de vista opuesto.

XIV. TOXICIDAD

REQUISITO: Fosforitas

EFECTO: Los Fosforitas han sido sobreexpuestos a los riesgos biológicos de su territorio por una eternidad. La composición genética del clan se ha encaminado hacia la inmunidad a innumerables toxinas y agentes químicos encontrados en las tierras baldías.

REGLAS: Cuando un Fosforita se expone a químicos, la Potencia del mismo disminuye en el nivel del potencial. Cuando se administra una sustancia química sin potencia, el personaje añade +1D por nivel del potencial a una prueba de CUE+Resistencia contra el nivel tecnológico del agente. Si tiene éxito, el químico no tiene efecto. Sin embargo, la inmunidad química también conduce al Fosforita a ser inmune a la mayoría de las vacunas y medicamentos.

XV. RIGOR MORTIS

REQUISITO: Cucaracha

EFECTO: Las Cucarachas son los verdaderos maestros del páramo. Han gobernado el lejano norte de Borca centenares de años. Golpeados y expulsados de su reino, han regresado para reclamar lo que una vez les perteneció. En esta ocasión saben cómo esconderse a plena vista.

REGLAS: Los Cucarachas congelan sus movimientos para fundirse con el entorno. Su cuerpo, cubierto de hollín y suciedad, se mezcla con el paisaje. Añade (1) éxito por nivel del potencial a las pruebas de AGI+Sigilo con el propósito de esconderse. Este bonificador puede ser usado para hacerse pasar por un cadáver con una prueba de AGI+Sigilo y PSI+Engaño, añadiendo (1) éxito a cada componente por nivel del potencial.

COMBUSTIÓN

Los ritos funerarios en todo el mundo asumen muchas formas diferentes. Cada cultura, cada clan difunde diferentes puntos de vista sobre cómo respetar adecuadamente a los muertos o si son siquiera dignos de ello. Para los Storskis, las máquinas de vapor forman las piedras angulares de sus vidas y de manera similar, cada motor del clan juega un papel en su paso al más allá. El difunto será cubierto de polvo de carbón recogido del vagón de combustible del tren. Ha vivido su vida y cuando llega el momento es colocado dentro de la caldera del motor para un último viaje. El tren es llevado al límite de su potencia para acelerarlo hacia la otra vida. El vapor que sube del tren es su alma, dispersándose entre los cielos.

CHATARREROS

I. TURBAMULTA

REQUISITO: Chatarrero

EFECTO: Los Apocalípticos les despluman, los Jueces les acosan, los Cronistas les engañan, los Jehammedanos les escupen, los Clanes les persiguen… pero antes o después se cansan de todo. Claman su descontento agitando con argumentos acusadores a la gente que se reúne a su alrededor y que asiente identificada. Empiezan los gritos, las caras enrojecen de ira. Suenan las primeras incitaciones a la rebelión, pero aún es pronto. Una tormenta se está gestando.

REGLAS: El Chatarrero puede movilizar a las masas en un Conflicto con representantes de otros colectivos con una tirada de CAR+Liderazgo a la que añade +1D por cada nivel del potencial. Su oponente puede tratar de calmar a la multitud en un Conflicto con CAR+Expresión. Si el Chatarrero gana, lidera la turba. Tiene que legitimar sus órdenes con la idea de que habrá consecuencias graves por medio de una tirada de CAR+Liderazgo. La Dificultad varía entre 2 («Id hacia allí») y 6 («Acabemos con los Jueces»).

II. RATA

REQUISITO: Chatarrero, PSI+Astucia 6

EFECTO: Los Chatarreros sobreviven porque se las arreglan para evitar los problemas. Los más ratas entre ellos sí buscan problemas, pero no llaman la atención y siempre se salen con la suya. ¿Han robado a un comerciante? Todo señala a un inocente miembro de un clan, embutido en una capa de piel. En un instante el voluminoso cuerpo de un Juez se abalanza sobre él. El rata niega con la cabeza mientras esconde bajo el abrigo lo que ha encontrado y se va.

REGLAS: Los Ratas son siempre inocentes, o al menos eso es lo que logran aparentar con éxito. Cuando tratan de encubrir sus actos, añaden un +1D por cada nivel del potencial a la tirada de acción.

III. DURO DE PELAR

REQUISITO: Chatarrero, CUE+Resistencia 6

EFECTO: La gente maltrata y atormenta a los Duros de Pelar, que se limitan a decir «¿Es todo lo que podéis hacer, debiluchos?». Son capaces de aguantar los golpes mientras esperan a que su enemigo se canse. «¡Ja! No valéis para nada».

REGLAS: Los verdaderamente Duros de Pelar pueden aguantar más que otros: se benefician de la protección adicional «Carne correosa» con un valor de la protección igual al nivel del potencial.

IV. NITRO

REQUISITO: Chatarrero, Primordial

EFECTO: Un odio arde contra esa cobardía eterna, enterrado bajo las profundidades atávicas, el miedo aprendido y los reflejos instintivos. Los Nitros han descubierto muchos artefactos en sus vidas, pero también han cultivado un rencor que espera su oportunidad para mostrarse y devastar como una tormenta de fuego a los que ven al Chatarrero como alguien que meramente escarba en la tierra y transporta lo que encuentra.

REGLAS: El Chatarrero puede sufrir un ataque explosivo de ira en la primera ronda de combate, beneficiándose de un +1D a sus ataques por cada nivel del potencial.

V. CERDO TRUFERO

REQUISITO: Chatarrero

EFECTO: Los mejores Chatarreros saben encontrar siempre artefactos que hacen temblar a los Cronistas mientras cuentan gruesos fajos de letras de cambio. Los peores sólo encuentran objetos que les pagan como desechos. Tal vez sea porque no conocen el idioma de las ruinas ni saben leer los signos.

REGLAS: Los Chatarreros con Cerdo trufero tienen un sexto sentido para los artefactos y las trampas. Siempre que busquen trampas o chatarra, añaden +1D a las tiradas de INS+Percepción por cada nivel del potencial.

VI. DARWIN

REQUISITO: Chatarrero

EFECTO: La evolución gobierna cruelmente sobre las ruinas. Sólo sobreviven los más fuertes. Los mejores son los Darwin. Escapan una y otra vez a situaciones desesperadas, ya sea gracias a la suerte o a través de absurdas hazañas.

REGLAS: Un Darwin es un artista de la supervivencia que recibe una bonificación de +1D por cada nivel del potencial en la habilidad que utilice para salvar la vida en una situación aparentemente perdida. Si sobrevive, su Renombre aumenta en +1 hasta un máximo de 4.

VII. LA HORA DEL BASTARDO

REQUISITO: Chatarrero, sufrir mucho tiempo, PSI+Fe/Voluntad 8, INS+Supervivencia 10

EFECTO: Un Chatarrero tiene que soportar tantos golpes y contratiempos en su vida que ahora puede recurrir a la más pura ira que hierve dentro de él. Cuando se enfrenta a alguien que lo ha insultado, usado, traicionado o ridiculizado previamente, puede conjurar sus más profundas frustraciones y dirigirlas contra sus enemigos. Esta es la hora de su venganza. .

REGLAS: El Chatarrero sufrió a manos de su oponente durante mucho tiempo. Mientras lucha contra su némesis, recupera (1) punto de Ego por ronda y además puede gastar (1) punto de Ego para curar instantáneamente hasta (1) Herida Superficial por nivel del potencial.

CONTRAATQUE

El mundo odia a los Chatarreros. Le escupen, les derriban y los obligan a arrastrarse por la tierra para ganarse la vida. Pero este abuso no los hace vacilar: los hace más fuertes. Algunos de ellos empiezan a luchar contra el mundo y otros se dan cuenta de que son buenos en ello. Alcanzan la fama ganando una pelea tras otra, derribando a sus oponentes en los combates en el foso y subiéndose victoriosos sobre los hombros de sus enemigos. A estos Chatarreros no les importa el comercio de artefactos, porque ganan su dinero en un nicho diferente trabajando como musculosos a sueldo.

SIGA AL TEJÓN

¿Qué quieres, Ratón? ¿Qué? ¿Un profesor? Oh, diablos, bueno, no soy el mejor pero... Oh, me estoy ablandando, pero está bien, al menos te indicaré la dirección correcta. No puedo ayudarte, pero si sigues esta runa... aquí, la garabatearé. Sigue esta runa, tendrás que salir más allá de los escombros, espero que puedas hacerlo. Ah, bueno, si no puedes, nunca serás un gran Chatarrero. Debajo de esta runa encontrarás suciedad. Lo sé, su nombre no es mucho, pero te enseñará mejor que nadie, ¡sin duda! Dile que te envía un viejo amigo, y tal vez hasta te alimente de vez en cuando. ¡Ahora, vete, Ratón, y buena suerte!

VIII. DETECTAR ARTEFACTO

REQUISITO: Chatarrero, INT+Artefactos 8, INS+Primordial 8

EFECTO: Los Cronistas los llaman Heurismos, guías subconscientes según las cuales la mente toma decisiones sin ser consciente de ello. Otros lo llaman intuición o un don. Los Chatarreros lo llaman «Conocer tu mierda».

REGLAS: Al activar, evaluar o reparar un artefacto, un Chatarrero recibe +1D por nivel del Potencial en todas las pruebas de acción que requieran INT+Artefacto o INT+Ingeniería.

IX. VORAZ

REQUISITO: Chatarrero, Oso Cavernario

EFECTO: El hambre de artefactos lleva a un Oso Cavernario a la soledad. Sus más preciados hallazgos se recolectan en escondites y guaridas lejos de cualquier asentamiento civilizado. Sus cuevas son trampas mortales. Los que se atreven a robar las pertenencias del Oso Cavernario están buscando la muerte.

REGLAS: El Oso Cavernario guarda sus tesoros con su vida. Su voraz apetito por los artefactos sólo se satisface si se guardan de forma segura en su guarida. Si sus bienes son robados, hará lo que sea para encontrar al ladrón. Obtiene +1D por nivel del potencial a INS+Orientación e INS+Surpervivencia para rastrear a un ladrón a través de los terrenos baldíos. Si necesita reclamar sus bienes en combate, ignora todas las penalizaciones de trauma hasta que recupere sus objetos y encuentre un nuevo lugar para esconderlos.

X. VENGANZA

REQUISITO: Chatarrero, Primordial

EFECTO: La venganza es un demonio. El odio se agita dentro de las tripas de un Chatarrero. Lo golpeas y se pone de pie, le golpeas el cráneo y sigue luchando. Cuanto más lo lastimas, más se enoja, hasta que la furia se convierte en locura.

REGLAS: La venganza es un plato que se sirve caliente. Hirviendo. La ira del Chatarrero es legendaria. Si lo golpeas, te devuelve el golpe con más fuerza. Por cada punto de trauma que el Chatarrero reciba en combate, podrá añadir (1) Desencadenante para su siguiente ataque por nivel del Potencial.

XI. ATLAS

REQUISITO: Chatarrero, CUE+Fuerza 8, CUE+Resistencia 8

EFECTO: La espalda del Chatarrero es una montaña de músculos definidos sobre la que ha llevado la carga de su colectivo durante muchos años. Ninguna carga puede fatigarlo o impedir que llegue a su destino.

REGLAS: El Chatarrero ha dominado la maestría de la personalización de su arnés de carga y apenas se ve afectado por el peso que carga. Añade +1D por nivel del potencial a sus pruebas de CUE+Resistencia. Además, su nivel de carga aumenta en el nivel del potencial.

Por último, en combate su penalización por carga se reduce en el nivel del potencial.

XII. BASURERO

REQUISITO: Chatarrero, Tejón, AGI+Fabricar 8, INT+Ingeniería 8

EFECTO: Los Chatarreros puede mejorar sus maravillas más allá de lo que se haya visto antes. Pasan semanas o meses perfeccionando sus creaciones. Cada añadido a la maravilla está pensada al detalle y hace a su arma única en su especie. Es decir, aún más única.

REGLAS: El Tejón es un experto en personalización. Cuando se trata de mejorar equipo añade +1D por nivel del potencial a las pruebas de AGI+Fabricar e INT+Ingeniería. Si decide añadir ensamblajes adicionales gastando puntos de experiencia, el coste es el número del nuevo ensamblaje multiplicado por (9) en el nivel 1, (8) en el nivel 2 y (7) en el nivel 3.

EUREKA

El frío invierno de Borca cierra el páramo a todos menos a los tontos o los suicidas de los Chatarreros; los inteligentes son los que se guarecen en las ciudades, esperando el momento en el que puedan escapar a su verdadero hogar cuando lleguen los cálidos meses de verano. Durante el tiempo que pasan encerrados en el estrecho abrazo de la civilización, sus mentes vagan libres. Los meses de invierno están marcados por un auge de la creatividad, ideas para llevar nuevos aparejos y maravillas surgiendo a través de la colonia de cavadores de tierra como si todo el colectivo hubiese conformado una masiva mente colmena. A medida que se acerca el verano, los Chatarreros entran en actividad tratando de poner en marcha todos los planes de inventos que idearon. La mayoría falla, pero siempre hay unos cuantos milagros cada año.

XIII. GLIFO

REQUISITO: Chatarreros, INT+Leyenda 6, Secretos 3

EFECTO: Los inconscientes novatos confían en las runas dejadas por los veteranos. Sin embargo, los inteligentes pueden distinguir las runas de otros y recopilar información adicional. Tienen un amplio conocimiento de las marcas rúnicas, pudiendo rastrear una runa específica hasta un determinado luchador o detectar runas falsas y recordar instintivamente detalles adicionales sobre el creador de una runa.

REGLAS: Para el Chatarrero, un muro lleno de Runas es un libro abierto. Gana +1D por nivel del potencial en todas las pruebas de INT+Leyenda para recuperar información sobre el creador de una runa. Además, si dicha runa advierte de un peligro, el Chatarrero añade (1) éxito por nivel del potencial al evitarlo. Lo contrario también es cierto: las runas que crea otorgan (1) éxito por nivel del potencial para los lectores al evitar un peligro particular. Cuando forjan runas falsas, añade +1D por nivel del potencial a su prueba de PSI+Engañar. Si el lector falla una prueba enfrentada de INS+Percepción, recibe información falsa o puede ser dirigido hacia una trampa.

XIV. ÚLTIMA BALA

REQUISITO: Chatarrero, AGI+Proyectiles 8, PSI+Astucia 6, PSI+Reacción 8

EFECTO: Nunca pelees con un perro hambriento sin nada que perder. Los Chatarreros convierten sus últimos recursos en un caos para sus oponentes. Algunos de ellos supuestamente luchan con desconocidos cuanto más cerca están de la muerte. Historias sobre Chatarreros que dispararon a tres Cucarachas con su última bala son anécdotas comunes contadas en posadas y bares a través del páramo.

REGLAS: Una Última Bala es un presagio terrible para el luchador que confía en su arma de fuego. Cuando dispara su última bala, debe hacer que cuente. Añade (2) Desencadenantes por nivel del potencial a la prueba de AGI+Proyectiles. Este potencial solo funciona una vez por encuentro. En el caso de que el Chatarrero encuentre otra bala, la "magia" habrá desaparecido.

XV. MESTIZO

REQUISITO: Chatarrero, Renombre 3, Red 3

EFECTO: Mantenerse alejado de los problemas es la clave para la supervivencia. Algunos lo hacen manteniendo un perfil bajo. Otros al hacerse amigo de todos los que se encuentran, aumentando sus posibilidades de supervivencia al ser parte de una gran red.

Algunos Chatarreros son perros callejeros conocidos en toda la ciudad. Su Renombre es un halo de protección.

REGLAS: Cuando la supervivencia de un Chatarrero está en juego, puede apostar algunos de sus trasfondos usando (1) punto de uno de ellos que sea relevante para añadir + 1D a su tirada. Puede abrirse camino con un soborno para evitar problemas con Recursos o protegerse afirmando que tiene conexiones usando su Red. Sin embargo, si la tirada falla, la puntuación del trasfondo se reduce en (1). A nivel 2, el nivel del trasfondo apostado no puede caer por debajo de (1). A nivel 3, el nivel del trasfondo apostado no puede caer por debajo de (2).

LENGUAJE OCULTO

¡Aprende tus glifos! Está grabado en la mente de cada Chatarrero al hacer su primer viaje más allá de la seguridad de los muros de la ciudad. Pero solo en el yermo el Chatarrero aprende cuál es el verdadero valor del conocimiento de los símbolos. Lentamente comienza a entender las runas hasta que son como un segundo idioma, indicándole ubicaciones que han sido limpiadas o señalando guaridas que apenas han sido tocadas. Los símbolos pueden ser increíblemente complejos, con muchas capas sutiles de significado oculto en lo que parece un lenguaje enrevesado. Los maestros Chatarreros en Siracusa pueden incluso ocultar años de historia y conocimiento en solo unos pocos trazos. Los Cronistas han estado tratando de descifrar este código, pero el simbolismo de las runas es tan fluido que pueden cambiar de estación en estación. Esto también significa que el Chatarrero que los usa necesita estar al día o podría malinterpretarlos tan fácilmente como lo hacen los monstruos encapuchados.

NEOLIBIOS

ALREDEDOR DEL MUNDO

Compra carga en Trípol. Sigue a todos los demás a Toulón. Vende caro, compra barato. Para en Siracusa en el camino de vuelta. Atraca en Trípol. Se limpia. Repite. Quizás sea suficiente para algunos Neolibios intercambiar riqueza a cambio de la monotonía, pero otros miran este estancamiento por lo que realmente es: una maldición. Como el propio Libio dijo: los tres aspectos de la empresa son dependientes unos de otros, ¡y la exploración es el primero de ellos! El Mediterráneo se ha convertido en un lugar seguro y bien controlado. La gente de mar y los Cartógrafos buscan hacer retroceder los espacios en blanco en el mapa mundial de Trípol. Hay que mirar más allá. Establecen un rumbo hacia Gaélika con la esperanza de encontrar nuevas civilizaciones. Explotar, apuntar al sur para alcanzar el extremo sur de África y ver si los Psicóvoros tienen un límite, y navegar a toda velocidad hacia el oeste para llegar a continentes legendarios más allá de las grandes aguas. La mayoría nunca regresa, pero eso no detendrá el avance del progreso.

I. LA PARTE DEL LEÓN

REQUISITO: Neolibio
EFECTO: El Neolibio conoce a su oponente, sabe pulsar las cuerdas para apelar a su vanidad, alabarle y amenazarle hasta donde estime necesario para conseguir sacar beneficio para sí mismo.
REGLAS: El Neolibio obtiene en cada transacción un número de Desencadenantes igual al nivel del potencial en la tirada. De esa forma consigue una participación mayor o un precio más bajo.

II. TIRADOR

REQUISITO: Neolibio, Concentración
EFECTO: El fusil no le tiembla en las manos; su mirada se pasea a lo lejos a través de la mira metálica. El Neolibio controla la respiración, sigue cada movimiento del objetivo con el arma, contiene el aliento y dispara. El objetivo vacila y cae con el corazón atravesado.
REGLAS: El tirador apunta durante toda una ronda y dispara en la siguiente si no se distrae o es atacado. Consigue un número de Desencadenantes igual al nivel del potencial para la tirada de ataque.

III. NUEVE VIDAS

REQUISITO: Neolibio
EFECTO: Un Neolibio salta a la acción cuando siente amenazada su integridad; sus instintos se despiertan, su mente empieza a trabajar y pone en marcha su cuerpo.
REGLAS: En situaciones potencialmente mortales añade +1D por cada nivel del potencial a todas las tiradas de acción que puedan ser vitales... por un precio: pierde 1 punto de Ego por cada acción.

IV. INSPIRACIÓN

REQUISITO: Neolibio

EFECTO: El Libio es un ejemplo rutilante en la mente de sus descendientes; los Escribas jóvenes miran con temor a sus mentores, admirando su previsión y comprensión del fluir de las mercancías. Los Neolibios llevan en la sangre adorar, emular e incluso superar al Libio.

REGLAS: Algunos tienen una forma peculiar de ganar (y el potencial «Inspiración»): si logran un éxito extraordinario en una acción (por lo menos 3 Desencadenantes) e invierten 1 punto de Ego, encienden los corazones de sus camaradas.

De esta forma, reciben una bonificación de +1D por cada nivel del potencial para la siguiente acción, siempre y cuando sea similar a la del Neolibio.

V. MIRAR A LOS OJOS

REQUISITO: Neolibio

EFECTO: El Neolibio logra con su comportamiento que la otra persona olvide quién es quién, qué hombre es el rico y poderoso. El Neolibio mira al desconocido a los ojos, como un amigo y aliado; y a los amigos y aliados se les escucha, puesto que son de confianza.

REGLAS: Cada vez que un Neolibio comienza una conversación o una negociación con alguien que no sea otro Neolibio, añade +1D por cada nivel del potencial a todas las tiradas de habilidades de Carisma. Por el contrario, todas las habilidades de Psique sufren un -3D a lo largo de la discusión.

VI. RUEDA DE LA FORTUNA

REQUISITO: Neolibio

EFECTO: Las personas normales son normales y seguirán siendo normales porque sólo ponen migajas en la balanza de la vida. La gente sencilla dice que cuanto más alto se salta, mayor es la caída. Qué más da. El Neolibio está por encima porque disfruta asumiendo riesgos, pone oro en la balanza a manos llenas y espera grandes resultados.

REGLAS: Cuanto más se arriesga un Neolibio con este potencial, mayor serán los posibles beneficios: el Neolibio determina la cantidad de dados a tirar antes de una tirada de ataque o defensa. Cuando la acción tiene éxito, obtiene +1 Desencadenante para el siguiente ataque por cada 2 dados que no haya utilizado. Puede reservar 2 dados por cada nivel del potencial; por ejemplo, si el potencial es de nivel 3, puede reservar hasta 6 dados, obteniendo así 3 Desencadenantes.

VII. CORONA DE CREACIÓN

REQUISITO: Neolibio, Rango 5, Renombre 6, CAR+Liderazgo 12

EFECTO: Los pobres se vuelven más pobres, los ricos se vuelven más ricos. Los éxitos de un Neolibio son legendarios. Su liderazgo largo, enérgico y sabio ha creado una red que es capaz de superar incluso las cargas más difíciles. Cada vez que una empresa falla o un aliado corta los lazos, alguien nuevo interviene para ofrecer sus servicios.

REGLAS: Mientras el Renombre del Neolibio sea (6), el resto de sus trasfondos permanecen estáticos y no pueden ser reducidos más que por él mismo. En el nivel 2 del potencial el umbral de Renombre se reduce a (5), y en el nivel 3 se reduce a (4).

VIII. LENGUA DE PLATA

REQUISITO: Neolibio, Comerciante, CAR+Conducta 8, CAR+Ciencia 6

EFECTO: Parte de la conquista de nuevos mercados por parte de los Neolibios es la primera impresión que ofrecen al entrar en territorio extranjero. Los Neolibios son maestros la lengua, estudian dialectos extranjeros antes de iniciar negociaciones, aprenden los matices de una broma contada en la jerga correcta e impresionan a los jefes con su extenso conocimiento de la historia de la tribu.

REGLAS: Cuando trata con un grupo o una sola persona por primera vez, el Neolibio añade + 1D por nivel del potencial a todas las pruebas relacionadas con PSI y CAR. Una vez al mes, si se las arregla para lograr al menos (3) Desencadenantes en su primera impresión, su Renombre asciende en (1). Además, habla (3) dialectos extranjeros con fluidez por nivel del potencial.

EL CERRAJERO

Cualquier Neolibio puede obtener un impresionante y seguro Libro de Cuentas creado en una docena de diferentes talleres repartidos por todo Trípol, pero para los verdaderamente ricos y Magnates de alto rango, solo hay una opción: Balshazzar, el cerrajero Jehammedano. Una vez, un esclavo encadenado fue llevado a África. Impresionó a sus dueños con su extraordinario conocimiento de cerraduras y mecanismos de seguridad y desde entonces no ha parado de recibir pedidos. El Jehammedano fue premiado con la libertad y saltó a la fama entre los Jeques de Trípol. Ya no es una extravagancia y se ha convertido en un miembro muy respetado de la sociedad. Sus Libros de Cuentas se negocian como piezas de arte. Les dedica meses a cada uno de ellos, asegurándose de que que sean tan seguros que nada pueda quebrar uno de ellos.

CONTABLE

Algunos Escribas intentan pasar una y otra vez la entrevista con el Subastador, pero no importa cuánto lo intenten ya que todos terminan en fracaso. Simplemente, no están hechos para ser un verdadero Neolibio. A pesar de esto, no son inútiles. Su estado, condenado a nunca subir en la escala social, los convierte en un perfecto candidato para un contable Neolibio: no tienen incentivo alguno para tratar de derrocar a su jefe. Los contables manejan el flujo de gananciales a través de la cuenta del jefe: lo deja completamente en sus manos. Esto los convierte en un objetivo idoneo de soborno o asesinato.

IX. DECANTAR LA BALANZA

REQUISITO: Neolibio, Fe /Fuerza de Voluntad PSI+Astucia 10

EFECTO: Un Neolibio reina para desafiar su propio destino. Ha nacido para gobernar. Lo que sea que se interponga en su camino debe ser eliminado para que pueda continuar su camino hacia las estrellas.

REGLAS: En una situación grave, el Neolibio recurre a su sino para cambiar su destino. Al gastar (3) puntos de Ego antes de una tirada de acción, hace que la tirada sea elegible para este potencial. Si el resultado de su tirada no es satisfactorio, puede gastar otros (3) puntos de Ego para volver a lanzar los dados. En el nivel 2 del potencial, el precio de tirar de nuevo es (2) puntos de Ego y el precio de seguimiento es de (4). En el nivel 3 del potencial el precio inicial es (1) punto de Ego y el seguimiento es de (5).

X. HEREDERO DE EL LIBIO

REQUISITO: Neolibio

EFECTO: Los descendientes del mismísimo Libio nacen en un ambiente de magnitud y recursos más allá de lo imaginable. Los descendientes directos del Libio son los que ejercen la autoridad moral dentro del colectivo y dominan los puestos preeminentes en el Banco de Comercio. Comienzan con beneficios contra los que otros miembros del colectivo no pueden competir.

REGLAS: Tan pronto como se proclame el linaje entre el Libio y el personaje, su autoridad aumenta en (2) por nivel del potencial. Mientras se pruebe la herencia, la Autoridad del Neolibio no puede disminuir. Además, cuando se discute el futuro del colectivo, el personaje agrega (1) Desencadenante por nivel del potencial a cualquier prueba relacionada con PSI o CAR para dirigir las negociaciones en la dirección que desea.

XI. DUELISTA

REQUISITO: Neolibio, Gran Cazador, Concentración

EFECTO: Nadie disfruta tanto un buen desafío como un Gran Cazador. Un duelo es una forma de probar sus habilidades y su precisión. Es una lucha hombre contra hombre o hombre contra bestia, con las posibilidades divididas por igual entre los contendientes. Sin embargo, nada irrita a un Gran Cazador tanto como tener un tercer individuo interfiriendo en sus opciones de vencer.

REGLAS: Cuando el Gran Cazador está luchando contra un solo oponente, puede elegir considerarlo un duelo mientras nadie interfiera. Añade +1D por nivel del potencial a cualquiera de sus tiradas. En el caso de que un tercer contendiente se una a la pelea, el Gran Cazador debe a su vez restar 1D por nivel del potencial a todas sus tiradas en lugar de sumarlas. Los duelos no tienen que ser altercados físicos necesariamente, el Gran Cazador debe decidir qué considera un duelo.

XII. CONFIANZA DE LOS BANQUEROS

REQUISITO: Neolibio, Comerciante, Autoridad 3, Renombre 3

EFECTO: El Banco de Comercio es un monolito. Los que se han ganado su confianza gracias a expediciones previas, amortización oportuna de préstamos y adquisición inteligente de ganancias tendrán más fácil recibir préstamos en el futuro.

REGLAS: El Comerciante tiene un estrecho vínculo con el Banco de Comercio. Cuando se habla de esta institución para financiarlo, puede añadir (1) Desencadenate a cualquier prueba relacionada con PSI o CAR, para tornar las negociaciones en su favor. Cada Desencadenante obtenido en su tirada reducirá el interés de la tasa en un 10% de su valor inicial hasta llegar al 0%. Por ejemplo, con 5 Desencadenantes una tasa de interés del 12% en un préstamo se convierte en un 6%.

XIII. DIAMANTE EN LA ARENA

REQUISITO: Neolibio, Renombre 6, PSI+Fe/Voluntad 10

EFECTO: Muchas personas no son más que ruido de fondo. El Neolibio destaca frente a la multitud. Es un diamante en la arena, ya sea por sus propias creencias o por cómo lo ven sus compañeros. Todo lo que toca se convierte en oro. No importa cuántos adversarios se interpongan en su camino, los supera sin esfuerzo. Está destinado a cosas más grandes y da forma a su futuro con nada más que su pura voluntad.

REGLAS: En una pelea, el Neolibio puede invocar su destino para brillar en el momento más dramático. Después de cualquier tirada, el personaje puede renunciar a algunos Desencadenantes para reservarlos. Estos Desencadenantes almacenados no cuentan como éxitos para la tirada inicial. La cantidad máxima de Desencadenantes que es posible almacenar es igual al nivel del potencial x2. Antes de cualquier tirada durante el mismo combate es posible añadir todos los Desencadenantes almacenados a la vez.

XIV. CONQUISTADOR

REQUISITO: Neolibio, Primordial

EFECTO: Trepar hasta la cima es una tarea larga y tediosa. Los Neolibios que saben que es posible obtener ganancias de una campaña exitosa luchan por el éxito de su misión aún más ferozmente. Los esfuerzos de hoy compensan las dificultades del ayer y siembran la fortuna del mañana.

REGLAS: Para los Neolibios, la avaricia es una fuente de energía pura. Si el resultado de una pelea conlleva un aumento potencial en los recursos (botín, dinero, poder, fama), gana (1) punto de Ego por nivel del potencial al comienzo de cualquier conflicto. Si el aumento de los recursos depende del resultado de un esfuerzo, gana (1) punto de Ego y recupera (1) Herida Superficial por nivel del potencial por día. En ambos escenarios, resta 1D por nivel del potencial en cualquier tirada relacionada con INT.

XV. ÉXTASIS DE ORO

REQUISITO: Neolibio

EFECTO: El dinero habla. Negociar con un Neolibio a menudo produce resultados increíbles. Invertir en su sabiduría puede convertirse en la fortuna de otro hombre. El éxtasis del oro hace que los socios comerciales ignoren los riesgos de tales negocios.

REGLAS: Una vez que alguien haya probado los bienes del Neolibio se vuelve más difícil rechazarlo. Por cada acuerdo exitoso que el Neolibio alcanzó con un compañero, añade (1) éxito en cualquier prueba relacionada de CAR o PSI a la hora de negociar un nuevo acuerdo. El bonificador no puede exceder el nivel del potencial.

ALTO EL FUEGO

Los Azotadores no pueden, o no quieren, entender la verdadera naturaleza de la situación: ¡esta guerra sin contienda contra los Guerreros ha durado demasiado tiempo! Se ha tomado innumerables vidas africanas, y lo más importante, está afectando negativamente a los márgenes de beneficio de la zona. Delegados de los Neolibios han lanzado expediciones secretas más allá de la frontera de Al-Andalus en un intento de llegar a un alto el fuego con los nativos de Hibrispania. Los Azotadores nunca deben saber esto porque significaría que los Neolibios son unos mentirosos. Si llegan a enterarse se verán abandonados en lo profundo de la jungla.

AZOTADORES

I. LA VENGANZA DEL LEÓN

REQUISITO: Azotador, Primordial

EFECTO: El león es todo él aliento caliente, ojos brillantes, dientes y garras. Aquel que empuje su espada dentro de sus fauces no escapará indemne.

REGLAS: Cuando un enemigo realiza un ataque cuerpo a cuerpo contra un Azotador que posee este potencial (a distancia corta, sin armas de asta), sufre daño en función de la cantidad que haya podido causar, recibiendo el mismo daño hasta el nivel del potencial. Es decir, a nivel 3, el atacante no puede sufrir más de 3 puntos de daño. Sólo la protección con la cualidad «Endurecida» puede reducir ese daño.

II. LA SANGRE DE LOS ANCIANOS

REQUISITO: Azotador, PSI+Fe 8

EFECTO: Ríos de sangre ancestral han salpicado el suelo africano, empapándolo y bendiciéndolo. Cuando un Azotador toca el suelo, siente dolor, sed de guerra y de victoria. Mezcla la tierra con saliva y la frota sobre su pecho, dando a los antepasados el acceso a su alma, sus ojos y oídos. Se vuelve uno con ellos, compartiendo en breve otra victoria.

REGLAS: La sangre ancestral es un ritual que prepara al Azotador para el combate venidero. Fortalece su Defensa Mental en la misma cantidad que el nivel del potencial. El ritual requiere dedicación y poco más de 15 minutos.

III. EL DESAFÍO DEL HÉROE

REQUISITO: Azotador

EFECTO: La fuerza del enemigo representa una gran hazaña. Matar a un gusano es algo que sucede a diario y no reporta honor. Si por el contrario el Azotador se enfrenta a un enemigo digno, su sangre hierve; se eleva por encima de sí mismo, se convierte en la encarnación del León, rugiendo y atacando. Los ancestros le observan orgullosos.

REGLAS: Cuando el Azotador combate contra enemigos física o tecnológicamente superiores, recibe una bonificación equivalente al nivel del potencial en su tirada de iniciativa.

HERENCIA

Los Azotadores a menudo adornan sus armas con símbolos de hechos significativos y acciones que el propietario ha realizado a lo largo de su vida: un mechón de pelo cortado del cuerpo de un enemigo poderoso o un icono dibujado con tiza en honor a un espíritu calmado. Estas armas luego pasan de generación en generación construyendo una historia hasta el punto de que una lanza o un fusil podrían contar una historia durante décadas. Se considera un gran honor recibir el arma de un Dumisai o Simba. En raras ocasiones, todas las manadas se movilizan para recuperar estas reliquias de Azotadores particularmente heroicos que murieron tras las líneas enemigas.

IV. LA RISA DE LA HIENA

REQUISITO: Azotador

EFECTO: La risita estridente y burlona de la hiena alerta al Cuervo de que la manada está en camino. Pronto le cortarán las alas.

En realidad, no son hienas quienes profieren esos sonidos, sino los Azotadores que se incitan unos a otros y gritan para aliviar la tensión de enfrentarse al enemigo.

REGLAS: Los que dominan esta técnica, aplican +1D por cada nivel del potencial al ataque o la defensa al inicio de la primera ronda de combate. El potencial sólo se puede utilizar una vez por combate.

V. LA CAZA DEL PERRO SALVAJE

REQUISITO: Azotador

EFECTO: El Azotador le pisa los talones al Cuervo. El viento le acaricia el cuerpo, enfría el sudor y lo empuja en la dirección de las huellas de su víctima. Sus músculos se tensan; cada paso es un esfuerzo perfectamente medido. Los dedos de sus pies se clavan en el suelo, propulsándolo, levantando polvo. Los hombres blancos tratan de eludirle; puede oír sus jadeos. Se mantiene justo detrás de ellos, a pesar de que podría darles alcance en dos o tres saltos. El perro salvaje caza a su presa hasta la muerte, porque esa es su naturaleza.

REGLAS: Cada ronda que el Azotador persiga a un enemigo que huya a pie, recupera un número de puntos de Ego igual al nivel del potencial.

VI. LA PRESA DEL SIMBA

REQUISITO: Azotador, Concentración

EFECTO: Cuervo contra León o Azotador contra SAMCOM: criaturas extrañas entre sí, y aun así elegidas por el destino para chocar como dos soles ardientes.

REGLAS: Toda interferencia en este conflicto será castigada. El Azotador elige a un enemigo y lo separa de la masa. Recibe una bonificación a su defensa pasiva iguala al nivel del potencial que se aplica a todos los enemigos con excepción del elegido.

VII. SABUESO

REQUISITO: Azotador, Dumisai, PSI+Dominación 8, INS+Pimordial 8

EFECTO: En la caza solo hay un objetivo: la presa. Los Azotadores que luchan junto a un legendario Dumisai no tienen tiempo para quedarse atrás. La manada lucha como uno solo bajo su liderazgo.

REGLAS: El Dumisai gasta (1) punto de Ego para iniciar el potencial Sabueso gastando (1) punto de Ego por cada ronda de combate adicional que quiera mantener activo el efecto. Durante este período, todos sus aliados añaden + 1D por nivel del potencial a sus tiradas de Iniciativa. El Dumisai debe estar en el rango visual de su manda, de lo contrario el efecto del potencial expira.

CABEZA DE LEÓN

El Simba es el icono perfecto entre los Azotadores. Un guerrero en su mejor momento y la personificación de la gloria y el orgullo. No sorprende que sea el Simba quien a menudo muere primero en la batalla. Los enemigos de los Azotadores hacen lo posible para asesinar a Simbas antes incluso de entrar en territorio hostil. En Hibrispania, todas las partidas de guerra de los Guerreros se centran en atacar y ejecutar misiones a través de la frontera de Al-Andalus. Entran, cortan la cabeza del león y se retiran. Sin embargo, tales operaciones retorcidas son arriesgadas y podrían quedar atrapados trás las líneas enemigas con una muerte más que segura. Por eso, los Guerreros confían en sus aliados para hacer el trabajo sucio. Matadores con acceso a la zona ocupada, terroristas suicidas Jehammedanos, e incluso ocasionalmente Pálidos, intercambian sus servicios por paso a través de la Discordancia. Todos colaboran contra los invasores.

VIII. ÚLTIMO MORDISCO

REQUISITO: Azotador, Dumisai, CUE+Resistencia 10, PSI+Fe/Voluntad 10
EFECTO: A veces los espíritus ancestrales otorgan a un cuerpo mortal sus poderes para cumplir su destino. Nadie puede estar del todo seguro de que un Dumisai que supuestamente está muerto no regresará a tomar un último mordisco.
REGLAS: Una vez que un Dumisai alcanza su trauma máximo, cae muerto. Durante (1) ronda permanece inmóvil hasta que de repente vuelve a la vida para asestar un último golpe a sus enemigos. El Dumisai continúa luchando durante una cantidad de rondas de combate igual al nivel del potencial sin penalizaciones, antes de que encuentre su muerte final. Para estas últimas rondas de combate tiene acceso a su reserva completa de Ego por última vez.

IX. ÚLTIMO ENEMIGO

REQUISITO: Azotador, Kifo
EFECTO: Caer en desgracia y convertirse en un paria de la manada es el mayor castigo que un Azotador puede soportar. Un Kifo alberga el odio de aquellos que lo declararon un renegado. Otros Azotadores lo toman como su enemigo mortal y él se convierte en su mayor amenaza.
REGLAS: Cada truco que el Kifo aprendió entre los Azotadores es una herramienta que puede usar contra ellos. Cuando lucha contra sus viejos hermanos, añade (1) Desencadenante por nivel del potencial a su tirada de inicitaitva. Cuando el Azotador se convierte en un Kifo, puede intercambiar todos sus puntos del potencial de Desafío Gemelo en niveles de Último Enemigo sin coste.

X. DESTRUIR EL AZOTE

REQUISITO: Azotador, Damu, PSI+Dominación 8
EFECTO: Nadie representa la opresión y la esclavitud como una manada de Azotadores. Cuando buscan el control de masas y usan el despliegue de tácticas del miedo, dominan la situación con un zumbido de su Azote.
REGLAS: Contra la multitud frenética, las palabras son inútiles. Al dar un castigo ejemplar, el Azotador apaga toda esperanza de rebelión. Cuando el Azotador golpea a un miembro de un grupo sometido con su Azote, realiza una prueba combinada de PSI+Dominación y CUE+Cuerpo a cuerpo y añade +1D por nivel del potencial. Los miembros del mismo grupo restan 1D de sus pruebas de Defensa Mental por cada Desencadenante obtenido. Si el Azotador usa este potencial nuevamente, una nueva penalización reemplazará a la anterior.

XI. ORGULLO DE ÁFRICA

REQUISITO: Azotador
EFECTO: En la tierra del León, los Azotadores son padres, hermanos e hijos de los espíritus ancestrales. Son considerados los vengadores del continente negro y las personas se inclinan ante su poder. Negarse a ayudar a un Azotador necesitado se considera uno de los peores presagios imaginables.
REGLAS: El Azotador añade +1D por nivel del potencial a cualquier tirada relacionada con PSI o CAR cuando trata con otros colectivos o clanes africanos, ya sea en África o en el extranjero.

TAMBORES DE GUERRA

Los dos Kifos en alianza con los boyardos del Voivodato de Dalmacia son muy peligrosos, y el precio de sus cabezas ha subido lo suficiente como para llamar la atención de los Anabaptistas del otro lado de la cuenca del Adria. A pesar de que el tratado de paz con los Jehammedanos sigue oficialmente vigente, los exploradores Anabaptistas han cruzado a territorio enemigo tratando de localizar a los leones díscolos y hacer dinero con los Neolibios en Roma. Laa situación es un polvorín a punto de estallar. Los jehammeranos han descubierto las huellas de los Anabaptistas en su territorio y exigen que los Kifos sean expulsados antes de llegar al derramamiento de sangre. Los boyardos por otro lado se niegan a delatar a sus camaradas africanos.

XII. DESAFÍO GEMELO

REQUISITO: Azotador, Moyo

EFECTO: Solo el Moyo más fuerte y más capaz completa su heroica búsqueda y no lleva la vergüenza a su Dumisai. Los desafíos son feroces, pero si el Moyo viene preparado, tendrá una ventaja.

REGLAS: El Moyo prepara su cuerpo y espíritu para soportar lo insufrible. Al lograr los ocho hechos heroicos tradicionales necesarios para que su Dumisai mantenga su reputación, añade +2D por nivel del potencial a cualquier tirada a la hora de cumplir sus tareas.

XIII. COSECHADOR FUNESTO

REQUISITO: Azotador, Primordial

EFECTO: Los Azotadores salvajes se vuelven locos en el fragor de la batalla. El instinto más puro los libera de sus ataduras humanas y convierten un conflicto en un baño de sangre.

REGLAS: Reduce el poder de combate del enemigo. Uno a la vez. No te hagas daño. Matar. Los Azotadores comienzan una ola de asesinatos. Cada vez que mata a un oponente, almacena (1) Desencadenante. Estos Desencadenantes se pueden usar en cualquier tirada de ataque futura dentro del mismo combate. Los Azotadores pueden almacenar una cantidad de Desencadenantes igual a su nivel del potencial x2.

XIV. AULLIDO DE BABUINO

REQUISITO: Azotador, Primordial

EFECTO: Los Azotadores intimidan a sus oponentes. Su gruñido retumba en eco a través de la jungla. Infunden miedo en aquellos que se cruzan en su camino desmoralizándolos antes incluso de que la batalla haya empezado.

REGLAS: Los ruidos de cacareo se aprenden en la infancia como una forma de burla. Un Azotador los domina a fin de pillar a los enemigos por sorpresa. Antes de lanzarse al combate cuerpo a cuerpo, el personaje puede realizar una prueba combinada de PSI+Dominación y CAR+Arte contra la Defensa Mental de sus oponentes. Los que no superan la prueba contra el Aullido del Babuino verán reducida la cantidad de puntos de Ego que pueden gastar en su próxima tirada de Iniciativa en el nivel del potencial. Este potencial solo se puede usar una vez por combate.

XV. RECIPIENTE DEL ESPÍRITU

REQUISITO: Azotador, Chaga, Concentración, PSI+Fe 8

EFECTO: El Chaga une el mundo espiritual con el mundo mortal e imbuye a su manada con la sabiduría de los antepasados. Bajo su guía, una manada no puede fallar.

REGLAS: Cuando los espíritus guían su mano, no hay nada que un Azotador no pueda lograr. El Chaga invierte (3) rondas de combate para invocar a los espíritus e imbuir a un compañero Azotador con sus poderes. El Chaga realiza una prueba de PSI+Fe contra una dificultad de (3) para imbuir (1) habilidad específica que el Azotador desee dominar. Este Azotador bendecido usará la propia PSI+Fe del Chaga en lugar de la habilidad elegida para cualquier tirada de acción que la use. Puede hacer esto una vez por el nivel del potencial del Chaga.

COMUNICACIÓN

Si bien podrían actuar como el enlace espiritual a los antepasados de la gente de África, los Azotadores no son del tipo que se sienta en un templo y reza tranquilamente a los espíritus rodeado de incienso y en silencio mientras recita una oración. En cambio, los guerreros cumplen con sus deberes bailando ruidosamente y cantando, azotándose en un frenesí hasta que el Warui comienza a manifestarse. A través del lenguaje primario, ellos son capaces de hablar con los que vinieron antes. Así es como determinarán la voluntad del espíritu.

ANUBIANOS

VISTADO DEL MÁS ALLÁ

Cada Anubiano que ha entrado en el Sueño de Sekhmet ha experimentado el estado de la vida después de la muerte y ha regresado con visiones que ningún ser vivo podría comprender. Runas en espirales interminables, imágenes brillantes de números condensados en geometrías perfectas y formas piramidales y fractales abstractas son el paisaje del reino de la muerte. La mayoría de los practicantes describen la sensación como algo similar al frotarse los ojos pero más vasta e intensa que cualquier otra cosa que pueda describirse con palabras. Muchos han escuchado la voz del Chacal hablándoles desde el otro lado, susurrándoles su verdadera intención y el potencial que sólo puede ser alcanzado a través del renacimiento.

I. EL SUEÑO DE SEKHMET

REQUISITO: Anubianos

EFECTO: El cabeza de león protege el cuerpo muerto con sus garras para que no puedan verlo los demonios ni la atenta mirada de Anubis.

REGLAS: El Anubiano cae en un rigor mortis que no puede ser interrumpido una vez comienza. Después de (4 - el nivel del potencial) días, despierta totalmente curado. Combinable con La misericordia de Anubis.

II. EL OMBLIGO DE NEFERTUM

REQUISITO: Anubianos

EFECTO: Y la yema de la flor de loto azul se elevó de las aguas primordiales, floreciendo con una belleza cruel en un mundo extraño y Nefertum era su dios. El loto, susurran los Hogones, no devorará a los que caminan en la sombra del dios.

REGLAS: El Anubiano desarrolla una resistencia contra los psicóvoros que también influye en la catálisis: cada nivel de El ombligo de Nefertum reduce la Dificultad a la hora de tratar con los psicóvoros (Defensa contra la Disgregación y catálisis de la medicina) en 1.

III. EL OJO DE HORUS

REQUISITO: Anubianos

EFECTO: El cabeza de halcón se eleva en el aire y toca con las puntas de las alas los confines de la tierra. Sus ojos —el ojo de la luna y el ojo del sol— observan sin pestañear cada perturbación de la onda.

REGLAS: Los Anubianos usan El ojo de Horus para sentir perturbaciones de la onda a distancias de kilómetros (nivel 1: hasta 100 m; nivel 2: hasta 1 km; nivel 3: hasta 10 km). Siempre son capaces de encontrar Psiconautas y ver la brillante red de líneas de fuerza en el cuerpo de los aberrantes (+1D por nivel al atacar a Psiconautas, variedades de esporas y léperos).

IV. LA MISERICORDIA DE ANUBIS

REQUISITO: Anubiano

EFECTO: La onda se rompe pero al Anubiano no le es concedida la profunda caída en el reino de Anubis. Aún no está listo.

REGLAS: Si el Anubiano cae en coma a causa de sus heridas (daño por trauma por encima del máximo), se levanta de nuevo y sigue luchando (1 ronda más por cada nivel antes de que se desplome muerto). La visión del cuerpo mutilado infunde terror en los corazones enemigos: cada ronda que La misericordia de Anubis imbuye el cadáver, deben hacer una tirada de acción de PSI+Fe/Voluntad con Dificultad = (número de rondas × 2).

V. EL FESTÍN DE AMMIT

REQUISITO: Anubiano, Primordial

EFECTO: Todas las barreras mentales se rompen y el devorador de almas se abre camino en la mente del Anubiano corrompiéndole, conduciéndole a un abismo de odio antiguo. Guía su mano, le obliga a cortar con la hoz a través de entrañas y romper la onda. Pronto habrá almas frescas chorreando sangre frente a Anubis, a la espera de ser juzgadas.

REGLAS: Los Desencadenantes generados en una tirada de ataque cuerpo a cuerpo (son necesarios 2DT) pueden provocar el frenesí en el Anubiano. Los Anubianos imbuidos por Ammit ya no se defienden activamente. Sin embargo, el estado de conciencia de Ammit es volátil y corrosivo: debe ser alcanzado de nuevo (activado con Desencadenantes) cada ronda y pagado con sangre cada ronda después de la primera (1 herida superficial). Cada ronda que el Anubiano permanezca en el frenesí, su ataque aumenta en 1D y su daño en 1. El máximo viene determinado por el nivel del Potencial: a nivel 3 es posible obtener +3D y +3 al daño. Si el frenesí se interrumpe, vuelven a su valor original.

VI. LA MIRADA DEL DESTINO

REQUISITO: Anubiano

EFECTO: Ni siquiera los dioses se atreven a mirar hacia el futuro, porque temen a los demonios más allá de los contornos del mundo, más allá de las puntas de las alas de Horus. Los que aún pueden llegar a atravesar el velo de la realidad, sienten fríos miembros tratando de agarrar la vida.

REGLAS: Los Anubianos con La mirada del destino prevén (o incluso viven) un período muy limitado de su futuro inminente una vez al mes: atacan a un enemigo o experimentan cómo sus compañeros tratan de abrir el mecanismo de cierre de alguna cripta. El hecho sucederá dentro de una cierta cantidad limitada de tiempo que depende del nivel del Anubiano. Éste se beneficia de +2D a la acción prevista por cada nivel del potencial.

NIVEL 1: Segundos; por ejemplo, un ataque o defensa.

NIVEL 2: Minutos; por ejemplo, el resultado de una discusión, preguntas sencillas.

NIVEL 3: Horas; por ejemplo, encontrar la solución a problemas difíciles.

VII. ESTADO ANCESTRAL

REQUISITO: Anubiano, INS+Percepción 10

EFECTO: Una vez que uno cruza al mundo espiritual el conocimiento es omnipresente. Cada piedra, cada criatura y cada ráfaga de viento cuenta una historia: es necesaria una mente abierta para comprender estos silenciosos susurros.

REGLAS: Una vez al día, con una prueba de INS+Percepción (6), el personaje recibe una críptica pista sobre un evento futuro. La dificultad se reduce en (1) por nivel del potencial. La visión del futuro siempre es de naturaleza simbólica y está abierta a la interpretación. Un personaje puede realizar una prueba de INS+Empatía (3) para descifrar la connotación como positivo o negativo.

VIII. EL ABRAZO DE APOFIS

REQUISITO: Anubiano, Primordial, CUE+Pelea 6

EFECTO: Algunos Anubianos practican ciertas artes marciales que logran bloquear el flujo de energía en el cuerpo de un enemigo haciéndolo incapaz de luchar.

REGLAS: La Defensa Pasiva de un practicante aumenta en (1) por nivel de potencial. Adicionalmente, las patadas, los apresamientos y los golpes se consideran ataques dirigidos a (+4) de dificultad. Por cada punto en el potencial, la dificultad disminuye en (1). Todos los golpes y patadas con el Abrazo de Apofis tienen las cualidades de Atudimiento (4) y Operatividad Óptima (2DT). Agarrar a alguien por el cuello tiene la cualidad de Aturdimiento (6) y Apresamiento (4).

IX. EL CORAZÓN MÁS OSCURO

REQUISITO: Anubiano, Concentración

EFECTO: La muerte es un reino de oscuridad. Un Anubiano que ahoga su corazón en la misma oscuridad logra el control sobre sus emociones en la batalla, poniendo su destino en las manos de Anubis.

REGLAS: El Anubiano tiene control sobre los lugares más recónditos de su mente. Invierte (3) untos de Ego y entra en meditación durante (3) rondas para desactivar todas las emociones, miedos y ansiedades. Al finalizar, es inmune a todas las formas de influencia mental de los Psiconautas durante un número de rondas igual a su nivel de potencial. Una vez que el efecto inicial desaparece, continúa añadiendo (1) éxito por nivel del potencial a sus pruebas de Defensa Mental durante el resto de la escena o combate.

X. EL HIJO DE LA MUERTE

REQUISITO: Anubiano, Primordial

EFECTO: Los Anubianos superan las limitaciones de sus cuerpos mortales canalizando las energías del más allá. Cuanto más cerca están de su propia muerte, más feroces son sus ataques. Anubis nunca ofrece perdón...

REGLAS: La venganza alimenta el alma del Anubiano y vigoriza su voluntad de sobrevivir. Por cada punto de trauma sufrido en combate, el Anubiano agrega (1) de daño adicional a todos sus siguientes ataques de pelea y cuerpo a cuerpo. La bonificación no puede exceder el nivel del potencial.

XI. VIDA FUTURA

REQUISITO: Anubiano

EFECTO: El reino de Anubis es un profundo pozo de conocimiento. Aquellos que viajan a través del más allá durante el Sueño de Sekhmet cosechan una increíble sabiduría y vuelven al mundo de los vivos con una profunda perspicacia.

REGLAS: Los sueños están llenos de enseñanzas. El Anubiano puede aprovechar sus lugares más ocultos en el reino entre la vida y la muerte. Una vez al mes por nivel del potencial, si el Anubiano entra en el sueño de Sekhmet, puede obtener una cantidad de puntos de experiencia igual a su nivel de Concentración o Primordial. Sin embargo, sólo gana esos puntos si entró en este estado mientras sufría daño de trauma.

XII. DRENAJE DEL ALMA

REQUISITO: Anubiano

EFECTO: El cuerpo es la fortaleza del alma, pero es el alma la que mueve el cuerpo. Uno no puede existir sin el otro. Algunos Anubianos agotan sus almas para reponer sus cuerpos, otros son capaces de infligirse dolor a sí mismos para reponer su alma.

RECIPROCIDAD

Contando con la buena voluntad obtenida por su aceptación pacífica de la delegación en Qabis, los Anubianos pidieron que se les permitiera hacer lo mismo: un solo Vidente del Alma enviado a cooperar con los médicos en el Spital. Los europeos aceptaron a regañadientes, y el Anubiano Saranen se abrió camino a través del Mediterráneo. Su llegada trajo consigo la burla de los Spitalianos, pero después de demostrar con soltura una comprensión detallada y avanzada de la ciencia que habían estado estudiando durante toda su vida, incluso más allá de su propio conocimiento, se ganó su respeto.

Así que, mientras los Ndulu se desviaban para ir a El Cairo, Saranen se adentraba sin ser visto en los niveles más bajos del Spital, rebuscando en cajones y archivos en busca de los oscuros secretos del colectivo. Después de todo, no son tan diferentes.

REGLAS: Para los Anubianos, la mente y el cuerpo son lo mismo. Un Anubiano orientado a la Concentración puede intercambiar (1) herida superficial autoinfligida por (1) punto de Ego.

Un Anubiano orientado al Primordial es capaz de aprovechar el poder de su mente para curarse. Por cada Punto de Ego gastado de esta manera, inmediatamente sana una herida superficial. En ambos casos intercambian (1) punto por ronda y no pueden intercambiar más de (2) puntos por día por nivel del Potencial.

XIII. LAS ENREDADERAS DE SETH

REQUISITO: Anubiano, Primordial, CUE+Pelea 6, INS+Percepión 6

EFECTO: Set guía el golpe de un Anubiano en la batalla, le muestra el punto más débil del caparazón mortal del oponente y lo ata para que no pueda huir. Las rodillas del oponente tiemblan, el cuerpo se convulsiona y los brazos pesan como el plomo.

REGLAS: Los cuerpos son máquinas delicadas. El Anubiano es capaz de dañar objetivos orgánicos. El Anubiano ataca con CUE+Pelea para golpear un punto de presión en el cuerpo del oponente. El golpe se considera un ataque dirigido con (+4) de dificultad. Si tiene éxito, el oponente sufre una penalización de -1D por nivel del Potencial a todas sus siguientes pruebas de Ataque y Defensa, durante un número de rondas igual al nivel del potencial. Además, el movimiento del oponente se reduce en (1) metro por punto de daño del golpe. Cada nivel del potencial reduce aún más la dificultad del ataque dirigido en (1).

XIV. LA PACIENCIA DE SOBEK

REQUISITO: Anubiano, Concentración

EFECTO: Sobek, el gran cocodrilo, sabe cuándo levantarse de las aguas profundas para morder a su presa. Es el dios de la paciencia deliberada, esperando su momento para asestar el golpe definitivo. El origen de su poder reside en la tranquilidad.

REGLAS: El Anubiano debe estar en combate y retrasar el gasto de cualquier punto de Ego al lanzar Iniciativa. Por cada (1) ronda que retrase el gasto, aumenta la cantidad máxima de Ego que puede gastar de una sola vez durante la siguiente ronda en (1) por encima del máximo de (3). Puede retrasar un número máximo de rondas igual a su nivel del potencial. Por ejemplo: un Anubiano que retrase el gasto de Ego durante las primeras (2) rondas. En la ronda (3) puede gastar hasta (5) puntos de Ego en su Iniciativa, (3) como límite estándar y (+2) de la Paciencia de Sobek.

XV. LA FORTALEZA DE OSIRIS

REQUISITO: Anubiano, Concentración, CUE+Resistencia 8, PSI+F /Voluntad 8

EFECTO: El dolor no es más que un vistazo a la vida después de la muerte. Aquellos que han viajado por el reino de Anubis ya no le temen. Abrazan el dolor y deciden cuándo dejar que reine en sus cuerpos.

REGLAS: A los ojos de los profanos, el Anubiano parece invencible. Nada parece herir al místico. Sin embargo, esto no es del todo cierto. El Anubiano ha aprendido a retrasar los efectos inmediatos del dolor durante largos períodos de tiempo. Por cada nivel del potencial en la Fortaleza de Osiris, el Anubiano puede retrasar el dolor y el daño que recibe en (1) ronda hasta un máximo de (3), dependiendo de su nivel en este potencial. Esto incluye todas las penalizaciones sufridas por trauma.

INFLUENCIAS DE OTRO MUNDO

Los Anubianos tienen una profunda conexión con el éter, siendo capaces de sentir perturbaciones o patrones en la onda desde muchos kilómetros de distancia a través de su vínculo espiritual con el mundo exterior. Esto se rompe en la Discordancia: las influencias retorcidas entre la Sepsis y los Psicóvoros chocando provocan deformaciones mutuas en extraños patrones distorsionados.

Viajar por la zona de Discordancia es una sensación extremadamente incómoda para un Anubiano y sólo crece en intensidad a medida que ascienden por los Círculos. Sienten la naturaleza perturbadora del área manifestándose a través de grotescos ruidos y subliminales ilusiones en sus mentes. Si un Anubiano debe cruzarlo al viajar a las tierras del Cuervo, lo hace lo más rápido posible.

JEHAMMEDANOS

LA LLAMADA DEL CARNERO

No es tan sencillo convertirse en un Ariano: está llamado a arrojar la piel del cordero y transformarse en un carnero. Esos Jehammedanos que son elegidos para seguir la llamada dejarán atrás su pasado, su familia, sus recuerdos y su visión del mundo en su conjunto. El viaje es una metamorfosis espiritual que termina en la isla de Creta, donde el carnero recién nacido se ve obligado a beber la leche de plata de Aries y fundirse en uno con lo divino. Tras ello, sus vidas cambian para siempre... Los que no atienden la llamada y rehúsan a participar están condenados. Como castigo por romper el pacto entre la tribu y el último profeta, los nueve cuernos cazarán al traidor eternamente hasta el fin del mundo si fuera necesario.

I. LA CÓLERA DE JEHAMMED

REQUISITO: Jehammedano, Fe

EFECTO: El enemigo mancilla el renombre de Jehammed y hasta la misma creación. El alma del guerrero embutida en fe hierve hasta que su furia termina por romper las cadenas y envuelve al enemigo.

REGLAS: Cuándo los Jehammedanos se enfrentan a enemigos blasfemos como Psiconautas, Apocalípticos, Anabaptistas o forajidos y presencian cómo resisten todos los embates del grupo, su furia crece. Van sumando todos los ataques del enemigo; si uno hiere a un amigo, cuenta como doble. Al llegar a diez, el Jehammedano estalla. Durante el resto de la batalla se beneficiará de +1D por cada nivel del potencial. El Ego aumenta en 1 punto por cada ataque realizado con éxito bajo los efectos del frenesí.

II. EL VELLOCINO DE ARIES

REQUISITO: Jehammedano, Ariano

EFECTO: Cuando el colectivo pasa por sus horas más oscuras, los que no tienen miedo de una oscuridad mucho mayor convocan a Aries el Carnero. El Jehammedano entra en un estado de meditación, se pone el vellocino alrededor de los hombros, se arrodilla y se encoge hasta que la piel lo cubre por completo. Algo entra en su mente, le hace gruñir y saltar.

REGLAS: El aliento de Aries ha tocado su alma y la cabra ha dado a luz a un lobo. El ritual lleva aproximadamente 15 minutos. En ese momento, el Jehammedano encarna a Aries. Todas sus habilidades de Carisma se reducen a 0 durante 1 hora. Sin embargo, puede gastar más puntos de Ego de lo normal: la capacidad de gasto de puntos de Ego se eleva en la misma cantidad que su nivel del potencial.

III. LA LLAMA DE JEHAMMED

REQUISITO: Jehammedano

EFECTO: Los Anabaptistas sólo gritan al atacar, tan inconscientes como un oso, reducidos a las emociones más simples. Por el contrario, las oraciones que gritan los Jehammedanos son aforismos cuidadosamente elaborados que celebran la vida, llegando al corazón y manteniendo la bestia tranquila. Nacen de una voz majestuosa y pueden determinar los acontecimientos de una batalla.

REGLAS: La persona que hace la llamada necesita 1 ronda de combate para llamar a sus amigos y compañeros e imbuirles con el espíritu de Jehammed: tira CAR+Arte añadiendo +1D por cada nivel del potencial. La Dificultad depende de la amenaza a la que se enfrenta el grupo: si la victoria está asegurada es 2; si están a punto de perder la batalla, la persona que realiza la llamada debe tirar contra una Dificultad de 6. El Director de Juego decide la Dificultad exacta. Si el Jehammedano realiza la tirada con éxito, rompe toda manipulación psíquica del enemigo. Si la tirada genera Desencadenantes, se añaden como dados adicionales a la Defensa Mental del grupo. Esta bonificación se reduce en 1 cada ronda de combate hasta que se utiliza.

IV. LA MALDICIÓN DE LOS ICÓNIDAS

REQUISITO: Jehammedano, Icónida u Oráculo

EFECTO: La voz del Icónida es como truenos y relámpagos. Habla con sabiduría divina y cada pensamiento que pronuncia es digno del mismo Jehammed. La gente humilde que avanza torpemente por la vida tiembla bajo el poder de su voz y su trascendencia espiritual. Es verdad que hay un hombre santo entre ellos.

Si desata la ira de Dios sobre su creación, hasta un Anabaptista tendrá dudas y bajará su arma, presa de la ansiedad e inseguridad.

REGLAS: La maldición de los Icónidas es un Ataque Mental sobre un grupo de enemigos humanos. Los animales, Psiconautas y SAMCOM son inmunes. El Icónida ataca la Psique de sus enemigos con una tirada de PSI+Fe/Voluntad +1D por cada nivel del potencial. Se pueden defender activamente. Si no lo logran, aplican -1D a todas las tiradas de acción por cada Desencadenante. La penalización se reduce en -1D cada ronda de combate.

V. LA BENDICIÓN DE LOS ICÓNIDAS

REQUISITO: Jehammedano, Icónida u Oráculo

EFECTO: Las estrellas están en posición; la sangre lunar de la Saraelita no ha fluido; hace horas que un mensajero trajo noticias de una victoria importante en el este: va a ser un día feliz. ¿Qué mejor día para que los Icónidas cumplan su destino?

REGLAS: El Iconida interpreta un evento importante como un presagio y puede bendecir todos los Iconos que le traigan ese día. Durante este día, cualquier Icono que elabore incrementa sus efectos en +1D por nivel del potencial.

VI. ORÁCULO

REQUISITO: Jehammedano, Oráculo

EFECTO: La forma de las nubes, de las entrañas o el resultado de lanzar los huesos entrañan verdades y futuros que sólo pueden percibir los elegidos. El Oráculo comprende los signos cuando se presentan. El Oráculo sabe cómo dirigirse a su público. Después de toda la parafernalia necesaria, describe el futuro y sugiere un posible resultado. El caso es que la audiencia se ve inspirada y trata de hacer realidad ese futuro.

REGLAS: Si un miembro de la audiencia se enfrenta a la situación descrita por el Oráculo durante el mes siguiente, aplica +1D por cada nivel del potencial a una acción cuyo resultado se aproxime a la realidad mencionada por el Oráculo. Éste puede hacer una profecía diaria.

CONVERSOS

No todo Jehammedano nace en una tribu. Algunos se convierten y se unen al colectivo después ser tocados por las enseñanzas del Último Profeta, otros porque no tienen elección. Las conversiones masivas son comunes en el Balján, Borca del Este e Hibrispania, especialmente en áreas de supremacía Jehammedana. Mujeres e hijos se casan entre la familias presentes mientras que los hombres que no se inclinan ante la voluntad del Último Profeta son expulsados o decapitados; los Pastores no pierden el tiempo con sujetos rebeldes. Para un converso, unirse a la fe Jehammedana al menos le otorga la seguridad de una tribu. Hay destinos mucho peores que una vida de servidumbre.

VII. COMPASIÓN

REQUISITO: Jehammedano, Icónida u Oráculo, PSI+Fe 10

EFECTO: Los Icónidas son los pilares de la confianza inquebrantable de Jehammed. Están rodeados de un aura de santidad que los protege de los peligros mundanos. Independientemente de la creencia, aquel osado que levante la mano contra un Icónida, levanta la mano contra un hombre de Dios.

REGLAS: Cualquier persona que ponga su mano sobre el Jehammedano debe realizar una prueba de Defensa Mental (4). Cada nivel del potencial después del primero añade (1) a la dificultad. Si no tiene éxito, el atacante pierde el nivel de potencial x2 en puntos de ego debido a este insoportable acto de sacrilegio. El atacante estará manchado de culpabilidad en su conciencia durante las próximas semanas.

VIII. LA AGONÍA DEL LOBO

REQUISITO: Jehammedano, Ariano, Primordial, PSI+Fe 10

EFECTO: El Ariano es un lobo con piel de cordero. Como vengador de Aries es imparable en su ira. Una vez es llevado al límite, araña y muerde todo lo que se mueve hasta que su deseo de venganza queda satisfecho.

REGLAS: El Ariano sacrifica (1) punto de Ego para activar el potencial. Si hace daño con su primera tirada de ataque, los puntos de Ego invertidos cuentan como dados adicionales para un segundo ataque dentro de la misma ronda de combate. Esto se puede usar una vez por combate y por nivel del potencial.

IX. PROTEGER AL HERMANO

REQUISITO: Jehammedano, Pastor, PSI+Fe 10

EFECTO: Un Pastor protege a su rebaño de los peligros y desvía los ataques de los lobos que vienen a matar a sus ovejas. No permitirá que hagan daño a sus hermanos y hermanas y luchará con la voluntad del último profeta para defender a sus parientes.

REGLAS: Proteger a su rebaño es la tarea más sagrada del Pastor. No vacilará. Como acción, el Pastor puede transferir sus propios puntos de Ego a un ser querido que lo necesite con urgencia. La cantidad máxima de puntos otorgados de una vez es igual al nivel del potencial x2.

X. OVEJA NEGRA

REQUISITO: Jehammedano, Dalila

EFECTO: Las ovejas negras son veneno para su comunidad, una mancha en el dogma religioso del colectivo. Allá por donde van les siguen malos augurios y florece la discordia.

REGLAS: La Dalila representa un colapso del valor moral. Su misma existencia contamina el marco frágil de una sociedad. Como tal, parecen inmunes al adoctrinamiento y sugerencia. La Dalila añade (1) Desencadenante por nivel del potencial a sus tiradas de Defensa Mental contra cualquier tipo de influencia. Si gasta (1) punto de Ego por aliado, puede extender esta bonificación a ellos antes de que hagan su prueba de Defensa Mental. Gastando (3) puntos de Ego, la Dalila incluso puede curar (1) punto de PSI perdido debido a una enfermedad mental o corrupción con una prueba de INS+Empatía contra una dificultad de (4).

XI. PARA BIEN O PARA MAL

REQUISITO: Jehammedano, Fe

EFECTO: Las bendiciones de la vida tienen un precio. El Jehammedano pone su destino en las manos de Dios para que pueda guiarlo al mañana. A su vez, debe pagar a su creador con una parte de sí mismo.

REGLAS: Este potencial se puede activar incluso cuando el personaje está a (0) puntos de Ego. El personaje sacrifica (1) punto permanente de su trauma máximo a cambio de restaurar completamente sus puntos de Ego. Entonces, ignora todas las penalizaciones de trauma durante un número de rondas de combate igual al nivel del potencial. Además, el personaje añade + 1D por nivel del potencial a la tirada de iniciativa durante el resto del combate.

MADRES Y ESPOSAS

El Abramita nunca lo admitiría. Los Pastores lo llamarán blasfemo pero son las mujeres las que fortalecen el colectivo desde dentro. Los vientres de las Agaritas portan el fruto de generaciones futuras, reponiendo las tribus con fuertes Ismaelitas mientras las Saraelitas dan a luz al santo Isaaquita. Sus manos se mantienen ocupadas con las armaduras de los Espadas de Jehammed cosiendo los pesados abrigos de invierno que los protegen del frío. Sostienen las sagradas palabras del último profeta y estrechan el vínculo familiar en tiempos de necesidad. Las mujeres son la sangre vital de los Jehammedanos y el colectivo dibuja su fuerza de sus madres y esposas.

XII. SACRIFICIO

REQUISITO: Jehammedano, Isaaquita

EFECTO: Es un derecho de nacimiento del Isaaquita convertirse en el último sacrificio. Él es el elegido para oponerse a todas las fuerzas que amenazan a la tribu, incluso si tiene que pagarlo con su propia vida. La muerte se cierne sobre su cabeza; sabe que todo depende de él, y solo de él.

REGLAS: Cuanto más poderosos son sus enemigos, más dedicado se vuelve el Isaaquita. El cordero no se deja matar sin luchar. Contra viento y marea, el personaje gana (1) punto de Defensa Pasiva y Armadura por nivel del potencial. También añade (1) Desencadenante por nivel del potencial a todas las pruebas de Defensa Mental.

XIII. DESCENDIENTE DEL CARNERO

REQUISITO: Jehammedan

EFECTO: Algunos Jehammedanos nacen bajo un auspicio divino. Han sido enviados por el mismísimo Aries para proteger a la tribu y juzgar a sus enemigos. En la tradición de los Jehammedanos, aquellos que son declarados descendientes del Carnero son considerados un regalo divino.

REGLAS: Al tratar con su propio colectivo, el Jehammedano añade + 1D por nivel del potencial a las pruebas relacionadas con PSI y CAR. Además, cada vez que adquiere un nuevo nivel de Descendiente del Carnero, sus trasfondos de Aliados y Autoridad suben al menos hasta su nivel del potencial, no no pudiendo descender por debajo de ese nivel.

XIV. FATALISTA

REQUISITO: Jehammedano, Fe

EFECTO: Un fiel Jehammedano impone la voluntad de Dios sobre el mundo. Su devoción es un ejemplo y otros siguen sus esfuerzos sin dudarlo.

REGLAS: Antes de arriesgarse en un duro esfuerzo, el Jehammedano se inhibe a sí mismo con una oración durante (4) rondas de combate. Al finalizar su oración, puede usar una combinación de PSI+Fe y cualquier habilidad que vaya a usar añadiendo +1D por nivel del potencial a la tirada. La oración se puede abreviar a (3) rondas en el nivel 2 y (2) rondas en el tercer nivel del potencial.

XV. INTERVENCIÓN DIVINA

REQUISITO: Jehammedano, Fe

EFECTO: Una mano guiada por la fe golpea con la precisión de un Dios y divide a los paganos. Los que se interponen en el camino del Jehammedano son golpeados por la desgracia y desorden.

REGLAS: Los fieles invocan la poderosa ira del propio Jehammed sobre sus enemigos. Realizan una prueba de PSI+Fe y añaden +1D por nivel del potencial contra la Defensa Mental del oponente. Durante el resto del combate, aquellos que no superaron su prueba de Defensa mental contarán sus resultados 2 en los dados comosi fuesen un 1. El Jehammedano recupera (1) punto de Ego por nivel del potencial por cada pifia del enemigo durante el combate.

JANITAS

A la guardia de élite de Osmán se les conoce como los janitas, una casta de guerreros secuestrados de niños y obligados a convertirse al colectivo. Crecen como Ismaelitas y Espadas de Jehammed hasta que son cuidadosamente seleccionados por el gran Gileabod Rubén Abraham, ascendiendo a los puestos más altos actuando como sus guardaespaldas personales o al aventurarse en misiones secretas de asesinato y sabotaje. Vestidos con uniformes negros inmaculados, los sombreros altos y los pañuelos rojos son temidos entre los clanes del este de Borca. Su presencia anuncia la santa ira de los Pastores.

APOCALÍPTICOS

I. APOSTARLO TODO

REQUISITO: Apocalíptico

EFECTO: ¡Hagan sus apuestas! En combate arriesgas la sangre y los huesos; sólo un Apocalíptico se atrevería a ir tan lejos como para arriesgar la vida. Ansía cobrar sus ganancias. El Apocalíptico decide no utilizar todos sus dados en una defensa activa, renunciando a un número de ellos hasta 2 veces el nivel del potencial.

REGLAS: Si se las arregla para defenderse, añade en su siguiente tirada de ataque un número de Desencadenantes igual a la cantidad de dados no utilizados. Con un potencial de nivel 3 pueden llegar a ser hasta 6 Desencadenantes.

II. LA CARTA DEL DESTINO

REQUISITO: Apocalíptico, Rango 3, Fe

EFECTO: Las cartas son una forma de manipulación. Pero cuando llevas mucho tiempo utilizándolas, sientes su verdadera fuerza, cómo funcionan los arquetipos y cómo proyectan las sombras del futuro en el pasado. Los que saben leerlas caminan a través del tiempo impregnados de conocimiento.

REGLAS: El adivino conoce su propia fortuna y por lo tanto determina su futuro. Interpreta la carta del destino y los nombres de sus piedras angulares: ¿dónde tendrá que enfrentarse a quién? El «quién» puede resultar incierto, pero al menos queda claro a qué colectivo pertenece el rival. Si la combinación exacta de «dónde» y «quién» se produce en los diez días siguientes, el adivino puede añadir el nivel del potencial como bonificación a todas las tiradas de Carisma y Psique en la situación anunciada.

III. EL NIDO DEL CUERVO

REQUISITO: Apocalíptico, Primordial

EFECTO: La bandada es más que una familia para el Apocalíptico. Es su origen, la parte viva y pulsante de sí mismo. Los que hacen daño a la bandada, le hunden una daga en las entrañas.

REGLAS: Mientras el Apocalíptico actúe a instancias de su bandada o la defienda contra los atacantes, puede invertir 1 punto de Ego por cada tirada de acción para añadir +1D por cada nivel del potencial en cualquier acción.

INTERPRETACIÓN

Todo Apocalíptico que se precie conoce el desastroso presagio que deviene del Tarot sólo una vez por generación, la Abominación sobre el Creador, pero son muchos menos los que dedican tiempo a aprender los diversos significados del resultado de las cartas. Existe un conjunto casi infinito de combinaciones, pero algunas tienen un significado especial: el Discípulo que aparece después de los Justos señala a un gran líder que llega al poder con un ejército a sus pies, mientras que el Sanador y el Mártir a su lado sugiere que se requieren grandes sacrificios para reparar las divisiones. Un Cuervo astuto usará el Tarot a su favor, ya sea leyendo realmente los signos o fabricando su propio mensaje.

IV. ESPEJO

REQUISITO: Apocalíptico, Concentración

EFECTO: El corazón del Apocalíptico late al unísono con el de su enemigo; observa, reacciona y repite los patrones de ataque del rival como si se hubieran entrenado juntos.

REGLAS: Un Apocalíptico con el potencial Espejo imita la forma de luchar de su oponente: activa el potencial con una defensa activa, si tiene éxito con 1DT. Mientras continúe luchando contra el mismo enemigo, su defensa pasiva aumenta en 1 por cada nivel del potencial. Si el oponente activa un potencial, el Apocalíptico lo puede imitar al mismo nivel y volverlo contra el enemigo.

V. LA PROFECÍA OSCURA

REQUISITO: Apocalíptico

EFECTO: Los adivinos de la bandada son capaces de ver los posibles futuros tras la cortina del presente, pero no allanan el camino para lo que ocurra. En realidad no es complicado. Un cuervo muerto envuelto en vendas presagia un desastre que acontecerá desde la oscuridad, de la misma forma que una cruz pintada con sangre en una puerta; piedras de negro azabache en la sopa anuncian una abdominalgia segura. Mucha gente ve en el salvajismo de los Apocalípticos un pacto con fuerzas primordiales que es mejor evitar. Los migrantes saben cómo utilizar este hecho en su beneficio; sus maldiciones son muy temidas.

REGLAS: La profecía oscura es un Ataque Mental. El Apocalíptico hace una tirada de PSI+Dominación y añade +1D por cada nivel del potencial. Sus oponente la contrarresta con PSI+Fe; si ha elegido Voluntad, es inmune al ataque. Si el Apocalíptico gana el Conflicto, su oponente sufre una penalización permanente igual al número de Desencadenantes generados +1. Para deshacerse de la maldición, el oponente tiene que limpiarse espiritualmente a través de la oración, rituales o una peregrinación.

VI. MIL MANERAS

REQUISITO: Apocalíptico, Sólo utilizable en combate cuerpo a cuerpo.

EFECTO: El Apocalíptico ha participado en numerosas peleas, estudiado muchos estilos de combate y los ha desechado. El combate no es un baile que siga ciertas reglas de ritmo y seducción. Lo que importa es el resultado; el camino para llegar al resultado puede ramificarse de mil maneras.

REGLAS: En el combate cuerpo a cuerpo, los golpes del Apocalíptico son casi impredecibles e imposibles de bloquear. Por cada Desencadenante en una tirada de ataque cuerpo a cuerpo, el oponente tiene -1D a la Defensa Activa, hasta un límite igual al nivel del potencial. Los Desencadenantes del Apocalíptico aún cuentan para el daño extra u otros efectos.

VII. DESTINO FINAL

REQUISITO: Apocalíptico, Cuervo, Halcón o Albatros

EFECTO: El Cuervo lee el alma de los demás con la visión de su ojo. Puede predecir la naturaleza de un contendiente por la forma en que se comporta, su postura y el tono de su voz. El Cuervo descubre el arquetipo de su víctima y cuando despliega el Tarot puede presagiar su muerte.

REGLAS: El Cuervo debe tener éxito una prueba de INS+Empatía contra la Defensa Mental de sus oponentes. Añade +1D por nivel del potencial buscando obtener un mínimo de (2) Desencadenantes. Si tiene éxito, puede adivinar el Concepto del oponente y obtener los correspondientes Arcanos Mayores de su Mazo de Tarot. Una persona confrontada con el correcto reparto de cartas pierde Ego igual al nivel del Potencial del Cuervo y quedará paralizado al ver su destino final por el mismo número de rondas. Este potencial funciona sólo una vez por persona pero si lo hace, el Cuervo tendrá un conocimiento sustancial del Concepto de la víctima, obteniendo +1D en cualquier Ataque Mental posterior.

PACTAR CON EL DIABLO

Los que piensan que los Apocalípticos consumen la Quemazón sólo por placer están cegados por los prejuicios. Las aves migratorias saben cómo utilizar el carácter sobrenatural de las esporas en su beneficio. La premonición, la manipulación subliminal, el dominio y la intimidación, junto con la fortaleza física y la resistencia son los beneficios que se obtienen al inhalar las esporas y abrazar la infestación. Para un colectivo tan empeñado en sacar el máximo a sus cortas vidas, apostar la cordura y la salud es un riesgo que vale la pena tomar para adquirir poderes más allá de lo que se considera humanamente posible.

VIII. MAL FARIO

REQUISITO: Apocalíptico, Fénix

EFECTO: Un Fénix es un presagio terrorífico. Aquellos que miran fijamente a su fuego se acaban quemando. Su presencia pone a todos en un estado subconsciente de alarma.

REGLAS: En presencia de un Fénix, los reflejos fallan y los patrones de comportamiento entrenados se convierten en respuestas automáticas confusas. Aquellos que fallan una Defensa Mental (4) fracasan automáticamente si tienen un número igual de éxitos que de resultados de 1 en los dados, incluso si la prueba hubiera tenido éxito. La dificultad se eleva a (5) en el nivel 2 del potencial y a (6) en el nivel 3.

IX. ÁNGEL DE LA MUERTE

REQUISITO: Apocalíptico, Lechuza, Concentración

EFECTO: Las Lechuzas son depredadoras y criaturas precisas. Veloces y silenciosas se deshacen de un enemigo y desaparecen mucho antes de que nadie se dé cuenta.

REGLAS: Los ataques dirigidos reciben una bonificación de +1D por nivel del potencial. Si la Lechuza usa puntos de Ego para impulsar su Iniciativa y su ataque mata al objetivo con el primer golpe o disparo, todos los puntos de Ego gastados en el ataque se recuperan al final de la ronda

X. MIMETISMO

REQUISITO: Apocalíptico, Cuco, CAR+Expresión 10, PSI+Engaño 10

EFECTO: Mantén a tus amigos cerca y a tus enemigos más cerca. Cualquier cosa que pueda ser imitada también puede ser conquistada. Los Apocalípticos que son maestros de la infiltración corrompen a sus enemigos desde sus propias filas.

REGLAS: Este potencial marca el clímax de las habilidades de un Cuco para disfrazarse. Por cada punto de Mimetismo, el personaje puede imitar (1) colectivo a la perfección. Conoce los detalles y clichés del colectivo y puede seguir personificándolo incluso bajo las circunstancias más adversas como interrogatorios y torturas. Por cada punto en Mimetismo, el personaje obtiene (1) éxito automático en cualquier tirada de PSI+Engaño y PSI+Astucia al personificar esos colectivos.

XI. TRAFICANTE

REQUISITO: Apocalíptico, Red 4

EFECTO: Los Apocalípticos conocen a todos, y saben cómo desplegar secuaces para el tráfico de sus bienes. Sus redes están llenas de corredores, intermediarios e informantes y usan el soborno y la intimidación para mantener a raya a estos pequeños ayudantes. Al menos hasta que ya no sean de valor...

REGLAS: En cualquier momento, el Apocalíptico debe estar preparado para cortar lazos con su red y venderlos para obtener grandes ganancias o tapar su rastro. Por cada nivel del potencial puede intercambiar (1) punto de Red por (1) punto en cualquier otro Origen para: cobrar sus bienes (Recursos); pagar a nuevos matones (Aliados); cimentar su liderazgo (Autoridad); aumentar su credibilidad (Renombre); o adquirir conocimiento de un mercado o comercio oculto (Secretos).

XII. LIBRE COMO UN PÁJARO

REQUISITO: Apocalíptico, Rango 2

EFECTO: Los Apocalípticos aprecian la libertad por encima de todo lo demás. Esto es igual de cierto para las bandadas con sus jerarquías horizontales. Cubierta con un vestido diferente de plumas, un ave migratoria puede asumir un papel y rango diferente si sirve a los propósitos de la bandada.

TRIBUTO

Cada bandada Apocalíptica debe entregar un impuesto anual a la Madre de Cuervos como tributo al mítico líder, aunque sólo un puñado de seres vivos hayan sido testigos de su presencia. Para algunos, es una criatura de leyenda pero sus leyes están grabadas en el tejido mismo de todo el colectivo. Como tal, cada bandada opera en multitud de formas para generar diferentes tipos de riqueza, y cada una se deja llevar en relación a cuán alto debe ser el tributo a la Madre de Cuervos. Los Apocalípticos pasan una cantidad de tiempo considerable en este proceso. Si la Madre de Cuervos está disgustada con su ofrenda, una Bandada puede fácilmente caer en desgracia y perder su posición dentro del colectivo.

REGLAS: Un Apocalíptico de rango 2 puede cambiar su identidad y asumir un nuevo rol dentro del rebaño. Una Urraca puede convertirse en un Grajo Guerero, una Lechuza puede asentarse y convertirse en un Pájaro Carpintero, y una Cigüeña puede ir por mar y convertirse en una Gaviota. Cada vez el personaje gana un punto en este potencial, puede cambiar su rango por otro del mismo nivel sin tener que cumplir ningún requisito previo. Sin embargo, después de alcanzar el nivel 3, debe conformarse con un rango final.

XIII. CLÍMAX

REQUISITO: Apocalíptico, CUE+Cuerpo a Cuerpo 6, PSI+Engaño 6
EFECTO: Los Apocalípticos son combatientes formidables. En cuerpo a cuerpo atraen a un enemigo a un falsa sensación de seguridad tan solo para desatar una devastadora ráfaga de cortes y rajaduras cuando el oponente menos se lo espera.
REGLAS: Cuanto más esperes, mayor será el placer. El Apocalíptico sabe cómo esperar su momento durante una pelea. Cada vez que gasta puntos Ego en una prueba de Iniciativa puede almacenar algunos de los dados de bonificación para tiradas posteriores en ese mismo combate hasta un límite de su nivel del potencial x2. No tiene por qué usar todos los dados almacenados en la misma tirada.

XIV. CIELO O INFIERNO

REQUISITO: Apocalíptico, Fe
EFECTO: ¿Qué es el destino sino un juego de cartas? La suerte de hoy puede convertirse en la desgracia de mañana. Algunos Apocalípticos aceptan de buen grado sus oportunidades para dar al destino un pequeño empujón en la dirección correcta.
REGLAS: El Apocalíptico sabe que el Karma es una putada pero prefiere vivir cada día como si fuese el último. Al comienzo de su turno, el Apocalíptico puede añadir Desencadenantes hasta su nivel del potencial a cualquier tirada. El Director del Juego realiza un seguimiento del número de Desencadenantes que el personaje añadió de esta manera. Por cada Desencadenante, después de cualquier tirada puede añadir un resultado de 1 a la reserva de dados del personaje.

XV. CORRUPCIÓN

REQUISITO: Apocalíptico, Cuervo, PSI+Dominación 8, INS+Empatía 8
EFECTO: Nadie tuerce la mente y tienta el alma como un Cuervo experto. En secreto, planta la semilla de la corrupción en el corazón de su víctima y la ve crecer.
REGLAS: Para tentar a alguien a hacer algo, el Apocalíptico realiza una prueba de INS+Empatía y añade +1D por nivel del potencial contra la Defensa Mental de su víctima. Si el objetivo vence en la prueba de Defensa Mental y elige resistirse a hacer la tentación del Apocalíptico, sus puntos máximos de Ego disponibles se reducen en el número de Desencadenantes que el Cuervo obtuvo en su tirada. Esta penalización dura mientras el deseo no se haya cumplido. Si el nivel de Ego baja a (0) de esta manera, la víctima pierde un punto permanente de PSI como resultado de un trauma mental. Sin embargo, la penalización del Ego desaparece. La corrupción puede ser usada varias veces en el mismo objetivo.

ANARQUÍA

La jerarquía plana y la estructura libre de las bandadas Apocalípticas parece que los convierte en un objetivo ideal para la infiltración de los Durmientes. Los soldados del Grupo de Recombinación deberían ser capaces de ascender por los pocos rangos de la organización con facilidad hasta llegar a la cima, listos para aprovechar la naturaleza caótica del colectivo y avanzar en los objetivos del Proyecto Tannhäuser. De hecho, es precisamente este sistema anárquico el que impide a los Durmientes hacer cualquier avance: las jerarquías y cadenas de mando en constante cambio frustran los intentos de manipulación y dispersan el condicionamiento memético antes de que se puedan plantar las cargas útiles. Es mejor intentarlo de nuevo en otro lugar...

ANABAPTISTAS

REENCARNACIÓN

La Neognosis dicta claramente el destino de quien no logra limpiar completamente su Pneuma de la mancha del Demiurgo y trascender más allá del mundo material; están condenados a ser arrastrados de nuevo a la Tierra arruinada y reencarnarse una vez más hasta que puedan purificarse completamente. Esto ha llevado a una curiosa actitud entre algunos de los Anabaptistas que se enfrentan a la muerte en las primeras líneas contra los Feromantes en Franka. «Si muero impuro, volveré y lo intentaré de nuevo, ¡así podré hacer lo que quiera en esta vida!» Así, se dan al vicio cada vez que pueden, van a la deriva entre burdeles Apocalípticos y casas de juego Neolibias, exprimiendo la vida al máximo antes de volver a los pantanos. Si van a perecer de todos modos, al menos se enfrentarán al Demiurgo con una sonrisa en la cara.

I. FANÁTICO

REQUISITO: Anabaptista
EFECTO: El Anabaptista se sirve de la austeridad, la meditación diaria y un montón de agua bendita para limpiar su cuerpo, luchar contra la carnalidad y liberar el Pneuma. Su cuerpo es un escudo en el campo de batalla; el dolor es sólo un indicador del daño recibido, pero ya no es un problema.
REGLAS: La penalización por trauma se reduce en el nivel del potencial.

II. GOLPE ASESINO

REQUISITO: Anabaptista
EFECTO: El enemigo levanta su lanza esperando golpear al Anabaptista con la hoja. Pero éste gira la espada a su alrededor, lanzándose sobre el contrincante y golpeándole con el mango en la cabeza. El golpe asesino (o Mordstreich) es un ataque especial con una espada contra una parte vital del cuerpo de un enemigo que está desprotegida, como la cabeza, el pecho o el abdomen.
REGLAS: La tirada de ataque se realiza aplicando -5D, pero el Anabaptista se beneficia de +1D por cada nivel del potencial. El Anabaptista balancea la espada y golpea con el mango o la guarnición. Si el ataque tiene efecto, el oponente pierde la conciencia al instante y con ella todos los puntos de Ego. Si por el contrario falla, el Anabaptista se desequilibra: durante 1 ronda de combate cuenta como si estuviera desarmado y no puede atacar.

III. PNEUMA

REQUISITO: Anabaptista, Concentración
EFECTO: Si el enemigo es golpeado por un ataque, de su cuerpo brota algo más que sangre y vísceras. Su carne se separa de su alma y un sagrado Pneuma fluye del cuerpo podrido. Sólo hay un pequeño paso hacia el Paraíso, pero el Anabaptista se siente fortalecido, energizado y elevado.

REGLAS: Si el Anabaptista causa una herida de al menos 5 - el nivel del potencial puntos de daño, recupera 1 punto de Ego al instante. El umbral de daño se reduce en (1) por nivel del potencial.

IV. EL REINO DE LAS EMANACIONES

REQUISITO: Anabaptistas PSI+Fe 8

EFECTO: La fe del Anabaptista es su estrella en medio de la oscuridad. Pero donde brilla la luz, revela partes podridas de la oscuridad, el miedo primigenio, los Psiconautas, cuerpos retorciéndose en campos de esporocarpios, ungidos con la infamia. Es aún peor por la noche. El Anabaptista se duerme como yaciendo en una cama de alquitrán líquido. Pero lo que le sucede en la noche no tiene efecto durante el día.

REGLAS: La sugestión Dusaní no le afecta; los confusos caleidoscopios de los Psicoquinéticos se hacen añicos como el cristal fino ante los ojos escrutadores del Anabaptista. Si se defiende de un fenómeno Psiconáutico y logra generar por lo menos 1 Desencadenante en la tirada, activa el potencial: tira un número de dados adicional igual al nivel del potencial. Puede sumar el mayor resultado como Éxitos a su tirada de defensa. Por ejemplo, si saca 1, 4 y 5 a nivel 3, obtiene otros 5 Éxitos.

V. PORTADOR DE LA ANTORCHA

REQUISITO: Al menos Elíseo o Furor

EFECTO: La proximidad del Anabaptista al enemigo ha desquiciado sus sentidos. Siente la corrupción por todas partes con la precisión que un molusco nunca podría alcanzar.

REGLAS: Su mente saca Psiconautas, léperos y campos de esporas de la oscuridad a la luz: aplica +1D por nivel del potencial a las tiradas de INS + Percepción para dar con ellos.

VI. LA SANGRE DEL PESCADOR

REQUISITO: Anabaptista, Primordial

EFECTO: Cuando los Jehammedanos ven a los Anabaptistas, se ríen y les gritan «¡Hijo del Pescador!», «¡Hijo del Pescador!». Muy inteligente. El Anabaptista se limita a responder «Si nos cortáis, ¿acaso no sangramos, también?». Asienten sin dejar de reír. El Anabaptista sonríe. «Pero si sangramos, ¿no os destrozaremos?».

REGLAS: Si el Anabaptista está herido y sufre más del 50% de la suma de las heridas superficiales y trauma que puede soportar, experimenta un frenesí hasta el final del combate. Puede utilizar cualquier cantidad de puntos de Ego; no se aplica ninguna restricción. Ya no puede defenderse activamente. El potencial La sangre del Pescador sólo tiene un nivel y no se puede mejorar.

VII. DESENCADENADO

REQUISITO: Anabaptista, Furor, Primordial

EFECTO: En la batalla, el Furor es una bestia de furia desencadenada cubierta de sangre y vísceras e imparable en su sed de venganza. Su ira se acumula en sus manos y sale de su cuerpo en un ataque devastador.

REGLAS: Un solo golpe bien dirigido puede decidir toda una pelea. Si un Furor quiere poner toda su furia en la balanza, debe anunciar el uso de Desencadenado antes de la tirada. A cambio de 3 untos de Ego puede doblar la cantidad de Desencadenantes que ha obtenido en su ataque de CUE+Cuerpo a cuerpo. El Anabaptista solo puede usar Desencadenado un número de veces al día igual al nivel del potencial.

GÉNESIS

Ningún colectivo adopta nuevos seguidores más rápido que los Anabaptistas. Un anillo en la nariz y una frente tatuada son suficientes para ser arrojados a las manos protectoras del colectivo. Los Tocados se reúnen alrededor de los Elíseos realizando bautismos públicos, dando la bienvenida a los recién llegados día tras día. El proceso es simple, pero el simbolismo es fuerte. Una vez que el aro de la nariz ha sido colocado, el alma de un Tocado se encadena a su cuerpo y el Demiurgo ya no tiene influencia sobre ellos. Los tres puntos entintados en la frente representan la trinidad de cuerpo, mente y alma, mostrando la alineación de los Anabaptistas con el Pneuma. El cabello está cubierto de aceites y sujetado con una cinta para la cabeza, así que ni una sola raya colgante oscurece la verdadera creencia de un seguidor.

UN TOQUE DE INFIERNO

Una vez que la mano emerge de la caja de Nulidad y el Sublime convence al Concilio de Emanaciones de la veracidad de su fe y dignidad, es invitado a la antecámara de Rebus, una guarida escondida bajo la Catedral. Aquí, al aspirante se le presentarán los ríos de los muertos, en el que debe ser ungido para convertirse en un Aquerón; el último bautismo de su vida. A partir de ahí se le cuenta entre los caídos, una personificación de la muerte desatada para anunciar la perdición y acabar con los enemigos del colectivo. Hay algo que la mayoría de los Anabaptistas no saben: han sido los Aquerones quienes han mantenido el colectivo limpio de la infiltración de los Durmientes a lo largo de los siglos, adquiriendo a cambio el conocimiento prohibido del condicionamiento memético.

VIII. INOCENCIA

REQUISITO: Anabaptista

EFECTO: Las personas que son puras de corazón son raras y no representan ninguna amenaza. Con la mirada baja y las manos levantadas en defensa ejercen su inocencia como un escudo protector. ¡Malditos sean todos aquellos que aún levantan la mano contra ellos con ira!

REGLAS: Inocencia es un Ataque Mental. Los Anabaptistas realizan una prueba de INS+Empatía y añaden +1D por nivel del potencial. El oponente contrarresta con su Defensa Mental. Si el Anabaptista gana, su oponente recibe una penalización en un número de dados igual a los Desencandenates obtenidos +1 a todas las acciones de combate físico contra el personaje hasta el final de la escena. Inocencia se mantiene activa mientras el Anabaptista no inicie un combate por sí mismo.

IX. RÍO NEGRO

REQUISITO: Anabaptista, Aquerón, PSI+Dominación 8

EFECTO: El Aquerón ha aprendido a hablar en la retorcida lengua de Exáltar. El río negro fluye de su boca, ahogando al oyente en sus rápidos. Esta técnica memética prohibida sólo se enseña en los círculos más oscuros del colectivo.

REGLAS: El Aquerón conoce un conjunto específico de fonemas que le hablan directamente al alma. Puede intentar influir en el comportamiento de un oponente pronunciando los sonidos del Río Negro. Como acción, el personaje añade +1D por nivel del potencial a una prueba de PSI+Dominación contra la Defensa Mental de cada oponente. Si la defensa falla, cada Desencadenante obtenido por el Aquerón resta 1D a las tiradas del oponente durante la siguiente ronda de combate.

X. AL SUR DEL EDÉN

REQUISITO: Anabaptista, Sublime, CUE+Cuerpo a cuerpo 8, PSI+Engaño 8

EFECTO: Entre los Anabaptistas, uno de los ataques más siniestros con la Bidenhänder se conoce comúnmente como el Sur del Edén. Esta técnica se enseña a los Sublimes que muestran una extraordinaria habilidad con la espada y son hábiles para engañar a sus oponentes en el fragor de la batalla.

REGLAS: Para aplicar la maniobra de combate al Sur del Edén, el Anabaptista necesita dos acciones en la misma ronda de combate usando su Bidenhänder. Con la primera, finge una acción de PSI+Engaño contra el INS+Percepción de su objetivo. Si falla, su segunda acción se pierde y necesita reposicionarse. Sin embargo, si tiene éxito añade +1D por nivel del potencial a una prueba de CUE+Cuerpo a cuerpo con una dificultad añadida de (+4), Aterrador (2), Impacto (4DT), y todo el daño es considerado con la cualidad «Fatal». El golpe es mortal y corta al oponente por la mitad.

XI. GRACIA DIVINA

REQUISITO: Anabaptista, Elíseo, Fe

EFECTO: El Elíseo es un médium. El Pneuma puro fluye a través de sus manos y su tacto cura las dolencias y limpia el espíritu. Los seguidores se reúnen a su alrededor anhelando la redención que su toque ofrece.

REGLAS: El Elíseo está sintonizado con los caminos de la energía dentro del cuerpo humano y es capaz de hacer que el Pneuma divino fluya de nuevo. Siempre que el Elíseo intente curar a alguien con sus conocimientos debe realizar una prueba de INT+Medicina, pero puede añadir +1D por nivel del potencial a una prueba combinada de PSI+Fe e INT+Medicina. El Elíseo puede elegir curar los puntos Ego en lugar de las heridas superficiales de esta forma.

XII. SENTENCIA DE MUERTE

REQUISITO: Anabaptista, CUE+Resistencia 10, PSI+Fe/Voluntad 10
EFECTO: El sonido de proclamación de la muerte es la llamada del Paraíso. Pero el Anabaptista sabe que su tiempo aún no ha llegado y que debe permanecer encadenado al plano material hasta que se enfrente al Demiurgo en la batalla final.
REGLAS: Para aquellos dispuestos a sacrificar todo, la muerte debe esperar otro día. Una vez el Anabaptista alcanza su nivel máximo de trauma, debe elegir un atributo con una puntuación de al menos (2). Al sacrificar (1) punto de este atributo, el máximo nivel de puntuación de este atributo quedará reducido permanentemente, pudiendo recuperar (1) punto de trauma por nivel del potencial al instante.

XIII. MANZANA PODRIDA

REQUISITO: Anabaptista, Primordial
EFECTO: El Anabaptista está rodeado de serpientes. Puede sentir las mentiras goteando de las fauces de los seguidores del Demiurgo. Se le revelan como el destello de una Emanación y se asegura de cortar estas manzanas podridas del árbol de la vida.
REGLAS: El Anabaptista sabe instintivamente cuándo el Demiurgo está hablando a través de uno de sus engendros. Al tirar INS+Empatía +1D por nivel del potencial contra la Defensa Mental de un oponente, puede sentir si le están mintiendo. Si entonces hace una prueba combinada exitosa de INS+Empatía e INS+Primordial y obtiene un mínimo de (2) Desencandenantes, su intuición lo alarma de acuerdo a su nivel del potencial y le permite sentir:
NIVEL 1: Léperos, Zanganos
NIVEL 2: Portadores de la Semilla, Infiltrados
NIVEL 3: Consumidores de Quemazón, Durmientes

XIV. LA PERDICIÓN DEL DEMIURGO

REQUISITO: Anabaptista, Concentración
EFECTO: El Anabaptista se ha enfrentado al Demiurgo en sus muchas formas. Sabe dónde golpear al gran impostor y hacer que cuente.
REGLAS: Uno no se limita a luchar contra el Demiurgo. Estudiando cuidadosamente la anatomía del Psiconauta y con la ayuda de lo divino, el Anabaptista ataca la misma corrupción que hay en su carne. Por cada 3 puntos de daño infligido a un Psiconauta, el objetivo también pierde 1 punto de infestación de esporas. En el nivel 2 del potencial, la cantidad se reduce a (2):(1), y en el nivel 3 a (1):(1).

XV. PARAÍSO PERDIDO

REQUISITO: Anabaptista, Fe
EFECTO: El Anabaptista sabe cómo llamar la atención de Dios sobre sus acciones. Ahí no hay término medio bajo tal escrutinio. Si falla, su entrada al paraíso se pierde.
REGLAS: Paraíso Perdido puede ser usado una vez al día por nivel del potencial. El Anabaptista debe sacrificar (1) punto de Ego para activar el potencial y declarar su uso antes de una tirada. Para esta tirada, los resultados de 5 en el dado se consideran Desencadenantes adicionales pero los resultados de 2 cuentan como un 1.

CASTIGO

Traidores de la Neognosis, prisioneros de guerra, y otros individuos etiquetados como blasfemos por el Concilio de Emanaciones están todos condenados a la limpieza en el purgatorio y trabajos forzados en Severinus, el propio campo de detención de los Anabaptistas al sur de Ciudad Catedral. Especialmente en las regiones occidentales del Protectorado, donde los Anabaptistas comparten jurisdicción con los Jueces, los criminales convictos nunca llegan a ver la infame hendidura del Justiciano.

En su lugar, marchan hacia el sur, donde están encerrados en lo profundo de las bóvedas carbonizadas de Severinus, esperando que el Demiurgo sea expulsado de sus mismas almas. Los exorcismos son realizados por una orden de los Elíseos locales llamadas las Hermanas de la Gracia y temidas por sus crueles métodos de tortura.

PÁLIDOS

I. PESADILLA

REQUISITO: Pálido

EFECTO: La sombra se desprende de la pared, tomando forma al chocar contra el enemigo como una ola de cuchillas, cortando y acuchillando.

REGLAS: El Pálido acecha en las sombras, ganando +1D por nivel del potencial a AGI+Sigilo. Si supera en una prueba combinada de AGI+Sigilo e INS+Percepción de su enemigo, su próxima tirada de ataque no puede ser defendida activamente. Si el ataque tiene éxito, añade un número de Desecadenantes igual al nivel del potencial.

II. LAMENTO

REQUISITO: Pálido, Primordial

EFECTO: Un chillido como el sonido de uñas arañando una pizarra resuena por los pasillos, las uñas penetran profundamente en el cerebro de las personas que están cerca, destrozándolo.

REGLAS: El Pálido vierte todos sus temores en este grito y tira INS+Primordial +1D por cada nivel del potencial. El resultado es la dificultad contra la que tienen que defenderse mentalmente todos los combatientes desprotegidos. Los que fallen, pasarán incapacitados al menos 1 ronda de combate. Pasarán otra ronda de combate incapacitados por cada 3DT que obtenga el Pálido. Los compañeros de éste también están sujetos al chillido y tienen que protegerse con tapones para los oídos.

III. ALIAS

REQUISITO: Pálido

EFECTO: La noche enfría la mirada ardiente de los habitantes de la superficie y oculta los movimientos de los Pálidos. Pero el día es difícil e ir saltando de sombra en sombra no es digno de un siervo de los divinos. El potencial Alias permite que el Pálido imite los movimientos de los habitantes de la superficie. Flota en la corriente de ignorantes. Las miradas inquisitivas pasan de largo ante su ostentosa normalidad.

REGLAS: Aplica +1D por cada nivel del potencial a las tiradas de PSI+Engaño al intentar ocultar su verdadera identidad.

SUPERFICIE
NIVEL DE LIBERTAD

Es difícil para los Pálidos integrarse en la vida de la superficie, pero no imposible. Pequeños grupos de cónclaves del búnker que han abandonado su llamada misión divina salpican el paisaje del Balján, soportando el abuso desenfrenado de cualquier Clan que pase. Afirman estar libres de sus compulsiones y operan por iniciativa propia, pero bajo la superficie de sus mentes, un abismo de programación memética espera ser activado.

IV. EL SOL DE MEDIANOCHE

REQUISITO: Pálido, Concentración

EFECTO: La niebla oculta al enemigo y la noche devora todos los colores: la imagen en la retina suele ser tan engañosa que nos lleva a creer que estamos a salvo. Algunos Pálidos sólo necesitan cerrar los ojos. Así perciben su entorno con los oídos, sienten cada movimiento como una brisa en la cara.

REGLAS: Todas las penalizaciones debidas a las malas condiciones visuales, ceguera u oscuridad se reducen en un 1 por cada nivel del potencial.

V. ELEGIDO

REQUISITO: Pálido, Aureola

EFECTO: El profeta durmiente camina entre sus aureolas. Todos parecen tan similares, mezclándose en una masa sin rasgos. Resulta aceptable. Ese de ahí, sin embargo, destaca. El Profeta Durmiente vacila brevemente, enfocando sus ojos y bendiciendo la aureola con su mirada. Este Aureola ha sobresalido y será recompensado.

REGLAS: El reconocimiento del Profeta Durmiente aumenta con el nivel del potencial y conlleva una bonificación a los trasfondos Autoridad y Secretos igual al mismo.

VI. SUGESTIONADOR

REQUISITO: Pálido, Demagogo

EFECTO: La voz en su cabeza le incita y adula. Es la familia, el amor, el dolor apasionado. Es el gusano creado por las palabras de un Demagogo que va introduciéndose por las circunvo-luciones cerebrales.

REGLAS: Si el Demagogo consigue coger desprevenida a una víctima inocente (AGI+-Sigilo), puede sugestionarla para generarle pensamientos extraños. La víctima «oye» estos pensamientos como una voz en la cabeza: la suya propia.

La víctima lucha por hacerse con el control: el Demagogo aplica +2D por cada nivel del potencial para sugestionarla e inducir una opinión, enfrentando su CAR+Negociación contra el CUE+Resistencia de la víctima.

VII. FUEGO BRILLANTE

REQUISITO: Pálido, Aureola, INT+Concentración 8, INS+Orientación 10

EFECTO: Los Aureolas pueden sentir cuando alguien está usando artefactos y tecnología a su alrededor. Cuanto más alto es el nivel de tecnología del objeto,más fuerte siente el Aureola su actividad en la forma de cosquilleo en la base de su columna vertebral.

REGLAS: El Aureola añade (1) éxito por nivel del potencial a todas las pruebas de INS+Orientación para señalar la tecnología desconocida. El Aureola no conoce necesariamente la función u origen del objeto, pero es testigo de la fuerza de su impulso.

VIII. MEMETICONO

REQUISITO: Pálido, INS+Empatía 6

EFECTO: Criado bajo la carga del Demagogo y los mensajes subliminales de los Dispensadores, el Pálido ha aprendido a reconocer los elementos básicos de la memética, así como a proteger su mente de su influencia.

REGLAS: Al evaluar patrones, acciones o dispositivos dirigidos a la sugestión añade (1) Desencadenante por nivel del potencial a una prueba de INS+Empatía. Cuando se opone a la sugestión o a la influencia memética subconsciente, añade (1) Desencadenante por nivel del potencial a su tirada de Defensa Mental.

ENCRIPTACIÓN

Los Profetas Durmientes no pueden actuar abiertamente en demasía, o de lo contrario se enfrentarían a las represalias tanto de Merodeadores como de los propios Durmientes. Por lo tanto, se comunican con sus Aureolas a través de dispositivos encriptados. Paredes de imágenes esparcidas por los páramos, escondidas en regiones remotas, pantanos o ruinas subterráneas, se iluminan tan pronto como un Pálido las activa con la combinación correcta de códigos implantados.

Los Aureolas reciben orientación a través de medios sutiles: un *dead drop* que contienen información y órdenes, señales de corrientes encriptadas que sólo un cierto cifrado puede computar, o mensajes que contienen desencadenantes meméticos ocultos que no parecen tener sentido para los demás.

CONTROL MENTAL

El chasquido y el canto de otro mundo que impregna la oscuridad en los búnkeres de los Pálidos no fue un invento natural. La estructura misma de los túneles subterráneos fue diseñada para forzar el desarrollo de la adaptación vocal del Pálido: largos túneles curvos que portan un tono sin distorsión, superficies duras perfectas para dar golpecitos, y la ausencia de luz para aislar al individuo, dejando la mente abierta a la imaginación del sonido.

Todo esto tenía un objetivo: eliminar uno de los sentidos del guardián y potenciar otro. Los Pálidos se han convertido en maestros del sonido, capaces de realizar hazañas casi sobrehumanas solo con sus voces. En combinación con esto, incluso la limitada comprensión de la memética que se les ha concedido a los Demagogos los convierte en una amenaza aterradora para cualquier habitante de la superficie que se interponga en su camino.

IX. NEGADOR

REQUISITO: Pálido, Primordial

EFECTO: Para los Cronistas no hay nada más irritante que un Pálido que parece haber desarrollado inmunidad a la electricidad. Esta anomalía se ha registrado en múltiples enfrentamientos entre ambos colectivos. Como tal, los Negadores son excelentes saboteadores y se despliegan mucho más allá de las líneas enemigas.

REGLAS: Ya sea porque recibió demasiadas descargas para arreglar el mal funcionamiento de los paneles solares del Dispensador o porque aprendió a bloquear la descarga del Cronista, el Pálido es menos susceptible a los daños eléctricos. El personaje niega 3 puntos de daño eléctrico por nivel del potencial.

X. FLUORURO

REQUISITO: Pálido, AGI+Movilidad 8

EFECTO: Los Pálidos son ágiles, rápidos y difíciles de golpear. Escapan a través de los más pequeños túneles y pueden evitar la detección incluso a plena luz del día. Algunos de ellos son tan flexibles que se contorsionan a través de grietas en las que apenas cabe su cabeza.

REGLAS: Las articulaciones del Pálido son increíblemente flexibles, sus huesos se doblan pero rara vez se rompen. El personaje puede añadir (+1) por nivel del potencial a su Defensa Pasiva y +1D por nivel del potencial a sus tiradas de Defensa Activa. Si la cabeza del Pálido entra por una grieta, todo su cuerpo también podrá pasar por ella. Añade (+1) éxito por nivel de Potencial a AGI+Movilidad cuando se contorsiona.

XI. PANDEMONIUM

REQUISITO: Pálidos, Cíclope, INT+Ingenieía 8

EFECTO: Un Cíclope puede causar estragos en cualquier sistema de seguridad y anular la electrónica con facilidad. Es la encarnación de la peor pesadilla de cualquier Cronista, causando que los sistemas se apaguen y friendo los artefactos más allá de toda reparación.

REGLAS: El Pálido parece una especie de gremlin, rompiendo todo lo que toca. Por muy errática que parezca su forma de tratar con la tecnología, su precisión es innegable. Drena los módulos del Cronista, anula las consolas de seguridad y bloquea la electrónica de alta frecuencia. Cuando se trata de electrónica de NT V o inferior añade (1) Desencadenante por nivel del potencial a sus tiradas de INT+Ingeniería.

XII. CABLE TRAMPA

REQUISITO: Pálido, Concentración

EFECTO: Los Pálidos aprenden pronto cómo derrotar a los habitantes de la superficie con astucia de precisión. Juegan a ser débiles sumisos, retirándose cada vez más del combate. Hasta que llega el momento perfecto, cuando entierran a su oponente con un solo contrataque bien dirigido.

REGLAS: El Pálido no es de los que se apresuran a pelear. Se defenderá lo justo para identificar un punto débil en la defensa del oponente. El Pálido añade +1D por nivel del potencial a sus tiradas de Defensa Activa. Si logra realizar un contrataque, cuenta como un ataque apuntado sin incurrir en el aumento de la dificultad.

XIII. XENOS

REQUISITO: Pálidos, Secretos 4, INT+Leyenda 6

EFECTO: Algunos Pálidos pasan años estudiando los hábitos de los habitantes de la superficie. Se mezclan en las comunidades con facilidad escondiéndose a plena vista sin llamar la atención sobre su presencia. Algunos van más allá y son capaces de infiltrarse en otros colectivos.

REGLAS: Cuando se hace pasar por alguien, el tono correcto vale tanto como el mejor disfraz. A través de mentiras y sugerencias el Pálido es capaz de infiltrarse en otros colectivos. El personaje elige (1) colectivo por nivel del potencial. Cuando se hace pasar por un miembro de este colectivo, añade +1D por nivel del potencial a sus pruebas de PSI+Dominación y PSI+Engaño.

XIV. LUCHADOR DE LA CRIPTA

REQUISITO: Pálido, AGI+Movilidad 6

EFECTO: Una vida en la oscuridad en el vientre de la tierra, en bóvedas estrechas y serpenteantes ha convertido al Pálido en un formidable oponente en condiciones de cercanía. Mientras que sufre desventajas en el plano de la superficie, cambia las tornas a su favor cuando se encuentra en un espacio limitado.

REGLAS: El Pálido es un gusano acostumbrado a un espacio muy reducido. Afuera no vale nada, pero en un estrecho túnel desata el infierno. Cualquier penalización por combate en espacios reducidos es anulada. En su lugar, el personaje añade su nivel del potencial x2 a su Defensa Pasiva y +2D por nivel del potencial a sus pruebas de Defensa Activa en tales condiciones.

XV. PLAN MAESTRO

REQUISITO: Pálido, PSI+Astucia 6

EFECTO: Un Pálido nunca entra en combate sin una estrategia. Dirige el altercado y prevé el resultado. Cada elemento de su entorno es parte de su plan maestro. Si tira de las cuerdas correctas, todo caerá en su lugar.

REGLAS: Tal vez la lucha se esté llevando a cabo en su territorio o puede que se esté escondiendo entre las sombras mientras urde un plan. Después de pasar 3 rondas de combate estudiando el entorno, el personaje es capaz de influir en las circunstancias de la lucha. Añade +1D por nivel del potencial en una tirada de PSI+Astucia contra una Dificultad de (2) para cambiar las condiciones de combate del terreno: apagando las bombillas para añadir una penalización de oscuridad para sus oponentes, dificultando su movimiento derribando barriles de aceite o cortando una cuerda para derribar una pared. También puede realizar una prueba de Dificultad (4) para terminar el combate: disparar un generador de energía para que se convierta en metralla, cargar el suelo con una corriente mortal o descubrir una nueva ruta de escape son ejemplos de ello.

INDISTINGUIBLE

Los mejores Redentores, los que se aventuran en territorio enemigo en su búsqueda de los pocos búnkeres que quedan sin abrir, han dominado el arte de mezclarse hasta el punto de que casi deja de ser un engaño. Su piel pierde su tonalidad Pálida, ya sea por un proceso natural o por la cobertura con capa sobre capa de maquillaje y pastas extrañas. Se entrenan para hablar y regodearse como los habitantes de la superficie, caminan como ellos, hasta que finalmente son indistinguibles de cualquier otra gente de la ciudad.

POTENCIALES COMUNES

I. ASCETISMO

REQUISITO: Común

EFECTO: El personaje puede sobrevivir durante días a base de líquenes y escarabajos, masticando tiras de cuero y lamiendo el rocío de las piedras. Siente hambre y sed, pero no sufre por ello. Cuando por fin encuentra algo de comer, no se pone exquisito ni su estómago se muestra muy sensible.

REGLAS: El personaje puede sobrevivir durante un tiempo sin alimentos ni agua: puede saltarse una comida por cada nivel del potencial (por lo menos una vez al día) sin penalizaciones.

II. LA LLAMADA DEL ÉTER

REQUISITO: Común

EFECTO: Más allá del mundo acústico, el éter vibra con las canciones de los chakras y ondas cerebrales que se desplazan libres. La infestación de esporas abre la puerta, deja que las emociones alcancen el éter, disfruten de las vibraciones, acaricien la intoxicación.

REGLAS: Los que escapan del caos y separan las corrientes, leen el éter como un intérprete lee las nubes. Nada es obvio, pero hay probabilidades. El personaje con este potencial debe sufrir una infestación de esporas de al menos 5 puntos para sentir la acción de Psiconauta y otras personas infestadas de esporas. Esto le proporciona una ventaja en el combate y las tiradas de percepción: añade +1D por cada nivel del potencial en cada conflicto con un oponente infestado por las esporas.

III. MOVER MONTAÑAS

REQUISITO: Común

EFECTO: Cuando los obstáculos parecen insuperables y el coraje se desvanece, el personaje empieza por controlarse a sí mismo y luego al desafío gracias a su pura fuerza de voluntad.

REGLAS: En una situación desesperada, obtiene +1 Éxito por cada nivel del potencial para 1 acción en concreto (sólo se puede utilizar una vez cada 3 días).

IV. PIEL DE ELEFANTE

REQUISITO: Común

EFECTO: Las tormentas de arena y el frío han agrietado y bronceado su piel; la carne ha sido hendida un centenar de veces y después se ha encostrado en duro tejido cicatricial. No es una visión bonita, pero sí más difícil de cortar con un cuchillo.

REGLAS: Esta piel de elefante actúa como una protección natural contra ataques: +1 de protección por cada nivel del potencial. También sufre -1D por cada nivel del potencial en las tiradas de CAR + Seducción.

V. ONDA CEREBRAL

REQUISITO: Común
EFECTO: La selva intrincada de la meditación fuerza a que los pensamientos vayan en círculo. Sólo una idea genial arroja algo de luz y muestra una posible solución.
REGLAS: El personaje con el potencial Onda cerebral puede confiar en esta gracia salvadora: una vez al día, obtiene una bonificación de +1D por cada nivel del potencial en una tirada de INT.

VI. SENTIR EL PELIGRO

REQUISITO: Común
EFECTO: Todo es una amenaza para el personaje. Por esa razón se muestra asustadizo y responde a gestos amistosos con golpes defensivos. Da la impresión de estar tenso y agitarse fácilmente, pero también de ser un vigía de confianza cuyos reflejos funcionan cuando existe la amenaza de un peligro real.
REGLAS: Es difícil cogerle por sorpresa: +1D por cada nivel del potencial a las tiradas de INS + Percepción. Sólo lo aplica cuando un peligro lo amenaza.

VII. FLEXIBLE

REQUISITO: Común
EFECTO: El personaje estira sus articulaciones hasta el punto de arrancar gritos y aplausos cuando lo hace en público.
REGLAS: Si un oponente trata de agarrarle, se ha quedado atascado o le han encadenado, tiene una oportunidad de liberarse: añade +1D por cada nivel del potencial a la correspondiente tirada de acción.

VIII. PODRÍA SER PEOR

REQUISITO: Común
EFECTO: Se suponía que el dolor sirve para proteger a las personas, no para obstaculizar su supervivencia. Un personaje con el potencial Podría ser Peor sentirá la herida y el dolor, pero no sucumbirá por ello.
REGLAS: Las penalizaciones por trauma se reducen en el nivel del potencial.

IX. MARATÓN

REQUISITO: Común
EFECTO: El cuerpo es una máquina que se obliga a seguir imparable por un camino determinado. El personaje tiene la resistencia de un gendo de caza: no se cansa cuando corre.
REGLAS: Se beneficia de una bonificación de +1D por cada nivel del potencial en todas las tiradas de CUE+Vigor relacionadas con correr.

X. INQUEBRANTABLE

REQUISITO: Común, Voluntad
EFECTO: Los músculos pueden ser entrenados, haciéndose más fuertes, más duros, más capaces de soportar el castigo. ¿Qué es la mente, sino sólo otro músculo, reforzado contra los ataques a través de la fuerza de voluntad y la paz interior.
REGLAS: El personaje puede contrarrestar un Ataque Mental a través de la fuerza de voluntad una vez por conflicto añadiendo +1D por nivel del potencial a su Defensa Mental al hacerlo.

XI. MENTE MATEMÁTICA

REQUISITO: Común, INT 4
EFECTO: El mundo se compone de relaciones e imágenes lógicas y el personaje reconoce correlaciones en todas partes que pueden ser expresadas numéricamente.
REGLAS: Aplica una bonificación de +1D por cada nivel del potencial a todo lo que se puede resolver matemática o lógicamente.

XII. HASTA LA MUERTE

REQUISITO: Común, CAR+Liderazgo+10
EFECTO: Está en la cima de la jerarquía, imponiendo el respeto de las masas. Aquellos que usan su posición para gobernar sabia y justamente se ganan la devoción inquebrantable de sus seguidores. Esta aura de dignidad y poder impone el respeto de los demás, hasta el punto de que algunos de ellos incluso recibirían una bala por su líder.
REGLAS: Los seguidores que van a la batalla por un personaje con este potencial mientras el personaje está presente recuperan (1) punto de Ego por ronda de combate. Además, añaden (1) a su puntuación de iniciativa en la primera ronda de combate.

XIII. OJO DE HALCÓN

REQUISITO: Común, AGI+Proyectiles 8, INS+Percepción 8
EFECTO: Respira. Aprieta el gatillo. Exhala. El proyectil se arquea hacia su objetivo. Golpe directo. Los personajes con Ojo de Halcón han aprendido a tener en cuenta instintivamente la dirección del viento, las cualidades del arma, el movimiento del objetivo, y un sinfín de pequeños ajustes necesarios para disparar desde una gran distancia.
REGLAS: Al disparar a un objetivo más allá de su distancia efectiva, el personaje obtiene +1D por nivel del potencial a AGI+Proyectiles.

XIV. IDIOMA PRIMORDIAL

REQUISITO: Infestación permanente de esporas, INS+Orientación 4, INS+Primordial 4
EFECTO: Los léperos nadan en la lengua del Éter. En cada momento de vigilia, sus agudos sentidos se comunican con los chakras. Los fragmentos primarios de comunicación son una lluvia de impresiones sensoriales, distancias y órdenes compartidas entre los Feromantes, los zánganos y los enjambres de Franka.
REGLAS: Aquellos que puedan descifrar el Idioma Primordial nunca se perderán. Siempre encontrarán agua corriente y podrán oler comida. Un personaje con este potencial obtiene (1) éxito en todas las habilidades del INS por nivel del potencial.

XV. LEGUA VIPERINA

REQUISITO: Común, CAR+Seducción 9
EFECTO: Cuando el veneno de la víbora haya alcanzado el corazón de su objetivo ya será demasiado tarde. Los personajes con este potencial son maestros de la seducción que pueden manipular a un objetivo elegido a todos los niveles para lograr sus metas.
REGLAS: Una vez que un personaje ha logrado seducir a una víctima, la mente de la víctima se nubla cada vez más. La Defensa Mental de la víctima contra la influencia del personaje se reduce en -1D por nivel del potencial.

XVI. INVENCIBLE

REQUISITO: Común, Primordial, CUE+Pelea o CUE+Cuerpo a cuerpo 10, AGI+Movilidad 10

EFECTO: En el frenético caos de una pelea, no hay tiempo para detenerse a pensar. Si piensas, pierdes. No puedes permitirte perder. La gente con este potencial nace luchadora. Han estado en innumerables peleas y saben cómo responder a cada ataque.

REGLAS: En el combate cuerpo a cuerpo, el personaje intuitivamente prevé las acciones de su oponente. Pueden aumentar su Defensa Pasiva en (1) por nivel del Potencial, con un coste de (1) punto de Ego por nivel del Potencial por cada ronda de combate.

XVII. PARANGÓN

REQUISITO: Común, Liderazgo CAR+8

EFECTO: Juntos contra el enemigo por un futuro más brillante. Los que siguen un modelo son invariablemente arrastrados por su cándida devoción. Cuando los aliados luchan de su lado, automáticamente cierran filas en torno a él para formar un frente unido.

REGLAS: Todos los que peleen bajo el mando del parangón reciben +1D a todas las tiradas de acción para defenderlo o apoyarlo. Además, el parangón puede animar a sus luchadores a través de breves discursos incendiarios. En una tirada de acción exitosa de CAR+Liderazgo (3), todos los aliados recuperan inmediatamente una cantidad de puntos de Ego igual a su nivel del potencial.

XVIII. AMBIDIESTRO

REQUISITO: Común, AGI+Movilidad 6

EFECTO: Pocas personas tienen el don de usar ambas manos con igual precisión. Sin embargo, alguien que entrena la ambidexteridad puede mejorar su coordinación y convertirse en un hábil luchador que empuña dos armas a la vez.

REGLAS: Luchar con un arma en cada mano es como pedir que te maten. Algunos se las arreglan para hacerlo sin sacrificar sus vidas. La penalización de combate a dos manos se reduce en (1) por nivel del potencial. Sin embargo, el personaje todavía tiene que dividir los dados de su acción entre ambas tiradas de ataque.

XIX. DURO COMO EL ACERO

REQUISITO: Común, CUE+Resistencia 8

EFECTO: Algunos luchadores nunca se rinden. No importa cuán fuerte les golpees el cráneo y los derribes en el suelo, siguen levantándose pidiendo más.

REGLAS: El personaje es imposible de noquear. Si el personaje está a punto de perder el conocimiento debido a la pérdida de Ego, añade +1D por nivel del Potencial a una prueba de Defensa Mental (4). Si tiene éxito, la pérdida total de Ego queda anulada.

XX. LUMINARIA

REQUISITO: Común

EFECTO: Algo salió mal en la forma en la que procesa la información. Su obsesión por un tema o habilidad en particular ciega a todo lo demás. Como un animal sobreespecializado, sobresalen en una cosa en particular y tienen carencias en muchas otras.

REGLAS: Cuando un personaje obtiene este potencial debe elegir una habilidad en particular en la que quiera sobresalir. A partir de ese momento, añade (1) Desencadenante por nivel del Potencial a cualquier tirada relacionada con esta habilidad. Sin embargo, debe restar 1D por nivel del Potencial a todas las tiradas de las cinco Habilidades adyacentes compartidas bajo el mismo atributo.

XXI. ENGAÑAR AL DESTINO

REQUISITO: Común

EFECTO: La estúpida suerte es a veces una mejor opción para la supervivencia que cualquier entrenamiento o preparación. Una persona afortunada no es necesariamente buena en nada, las cosas simplemente encajan para ellos más a menudo.

REGLAS: Para el personaje, el dominio de cualquier habilidad está sobrevalorado. La suerte es lo único que importa. Después de cualquier tirada de acción puede gastar (2) puntos de Ego por cada 1D que quiera volver a tirar. La cantidad de dados lanzados de nuevo no puede exceder su nivel de potencial. El personaje sólo puede usar el potencial una vez por tirada: pase lo que pase, tendrá que conformarse con los nuevos resultados.

XXII. MAESTRO DE LAS BESTIAS

REQUISITO: Común

EFECTO: Los animales son mejores personas. Para un Maestro de las Bestias, esto es un hecho: está en sintonía con las criaturas de la naturaleza y ellas no le temen.

REGLAS: Los animales se sienten atraídos por el personaje y puede crear un vínculo mental con ellos. Añade + 1D por nivel del potencial a sus tiradas de INS+Doma. Cada vez que el personaje gana un nivel en este potencial puede crear un vínculo con un animal si así lo decide. Para las criaturas con las que se ha unido, añade (1) Desencadenante por nivel del potencial a sus pruebas de INS+Doma.

XXIII. OJO RÁPIDO

REQUISITO: Común, INS+Percepción 8

EFECTO: No se puede engañar a un ojo rápido con un juego de manos. Se da cuenta de todo, ya sea un despreciable truco de cartas jugado por un Romano, o contar las balas que acaban de ser disparadas en su dirección.

REGLAS: Los ojos del personaje son rápidos como un rayo y su cerebro procesa la información más rápido de lo normal. Niega un punto de todas las penalizaciones relacionadas con la velocidad por nivel del potencial. Esto incluye actuar en movimiento, golpear objetivos activos o en movimiento y las penalizaciones relacionadas con la velocidad del vehículo.

XXIV. TOPO

REQUISITO: Común

EFECTO: En el páramo no hay vergüenza en esconderse. Los que luchan a la intemperie no vivirán para contar su historia.

REGLAS: Si no buscas refugio, mueres. El personaje lo sabe muy bien. Es un experto cuando se trata de explotar la cobertura en toda su extensión. Por cada ronda de combate completa gastada bajo la cobertura de sus enemigos, puede añadir (1) a su Defensa Pasiva. Esta bonificación no puede exceder el nivel del potencial y se restablece cuando se pierde la cobertura.

XXV. LUCHADOR DE FOSO

REQUISITO: Común, CUE+Pelea 8

EFECTO: Entrenados y criados para luchar en los fosos de Justiciano, donde sólo los más duros sobreviven a las pruebas del combate cuerpo a cuerpo, los luchadores de los fosos aprenden rápidamente a convertir sus puños en instrumentos de destrucción y a sobrevivir hasta el siguiente combate.

REGLAS: Hay rumores de que un puñetazo de un Luchador de Foso es como ser golpeado por un muro de ladrillos. El personaje es un luchador competente y sus golpes desarmados son letales. Al dar un golpe, una patada o un cabezazo tiene dos opciones. Si intenta noquear al oponente, añade su nivel del potencial a su nivel de fuerza al calcular la calidad de aturdimiento del daño. O puede tratar de romper los huesos de su oponente quitándole la cualidad de aturdido.

XXVI. GOLIAT

REQUISITO: Común, CUE+Fuerza 6

EFECTO: Nacido con un cuerpo gigantesco, un metabolismo rápido y una altura inhumana, un Goliat le saca una cabeza hasta a los más altos del yermo.

REGLAS: Obviamente no se trata solo de entrenar. El personaje es una verdadera fuerza de la naturaleza. La genética y una vida de trabajo duro lo hicieron crecer inusualmente fuerte. Añade +1D por nivel del potencial a todas sus pruebas de CUE+Fuerza. Además, niega 1 punto de impedimenta por nivel del potencial. Finalmente, cuando está en el combate cuerpo a cuerpo, añade el nivel del potencial a su bonificador de Fuerza al calcular el daño. Por contra, el Goliat debe pagar el doble del coste de la comida para mantener su metabolismo funcionando. Su hambre es legendaria. Este potencial sólo puede ser añadido durante la creación del personaje.

XXVII ADAPTABILIDAD

REQUISITO: Común

EFECTO: Cuanto más rápido se aclimata uno a su entorno, mayores son las posibilidades de supervivencia. Algunos lo hacen absorbiendo el conocimiento como una esponja, otros a través de la observación atenta y la repetición.

REGLAS: No sucede a propósito. Algunos pueden pensar que el personaje es un sabelotodo. En realidad es bueno cuando se trata de recordar cosas y aprender a través del ensayo y error. Cuando se compran atributos o habilidades no preferenciales, el multiplicador del coste de experiencia se reduce. En el nivel 1 del potencial disminuye el multiplicador de habilidades no preferenciales en (1), en el nivel 2 disminuye el multiplicador de atributos no preferenciales en (1), en el nivel 3 ambos disminuyen en (2).

XXVIII PARIA

REQUISITO: Común

EFECTO: No todo el mundo tiene un lugar en la sociedad. Algunos son rechazados sin razón, otros son desterrados por sus crímenes y están los marginados de su comunidad por su apariencia. Los parias siempre anuncian malos augurios para el colectivo al que una vez pertenecieron.

REGLAS: Dijeron que tenía que irse. Sin embargo, regresaron por su cuenta. Cualquiera que sea el motivo, ya sea un Exaltado desterrado, un Azotador albino o una Dalila, el personaje pasó toda su vida buscando aceptación para convertirse en un compañero socialmente apto y digno de confianza. Cuando está tratando con su propio colectivo o clan, resta 1D por nivel del potencial de sus tiradas de PSI y CAR. Sin embargo, cuando se trata de cualquier otro colectivo o clan, en su lugar añade +1D.

XXIX. HERALDO

REQUISITO: Común, Liderazgo CAR+6

EFECTO: Algunas personas anuncian un nuevo amanecer. Dondequiera que aparezcan, inspiran esperanza y dan significado a las cosas. Luchar junto a una persona así fortalece la propia convicción. Sus seguidores exhiben su vigor.

REGLAS: El Heraldo es el alma del equipo. Si se rompe, todo el grupo se derrumbará. Añade +1D por nivel del potencial a las pruebas de Defensa Mental. Cuando todo el grupo tiene que realizar una prueba de Defensa Mental, cada miembro puede elegir independientemente sacar provecho de la tirada del Heraldo. Por cada Descencadenante que obtenga, el grupo añade (1) éxito a su propia tirada de Defensa Mental. Sin embargo, si falla la tirada, todos los que dependen de él también fallarán automáticamente la suya.

XXX. REBELDE

REQUISITO: Común

EFECTO: Allá donde los rebeldes caminen los problemas le persiguen. Son instigadores, y la gente ama sus discursos y su actitud desafiante. Cuanto más prominentes se vuelven, mayor es el riesgo de que se encuentren colgados de un árbol por la mañana.

REGLAS: El Rebelde es un aguijón en el flanco de cada opresor. Desafía a la autoridad para encender el anhelo de libertad de otras personas. Cuando hace que la gente se una a la lucha por su causa, obtiene +1D por nivel del potencial en todas las pruebas de PSI y CAR. Cuando gana (1) punto de Renombre por sus acciones desafiantes, también gana (1) punto en Aliados. Además, por cada punto de Renombre que gana, el Director de Juego elige (1) colectivo/clan con el que sus relaciones se deterioren. Todas las tiradas de PSI y CAR con el colectivo némesis elegido por el Director de Juego recibirán una penalización igual a su nivel de Renombre actual.

CAPÍTULO 11

ARTEFACTOS

ARTEFACTOS

Artefactos, son el sempiterno susurro de los antecesores. Nos saludan desde tiempos inmemoriales, forjados por el intelecto de gentes con enorme ingenio, gente que doblegó las leyes de la naturaleza a su voluntad. Son un faro de esperanza, la chispa de la que una civilización destrozada renacerá. Sus legendarios poderes provocan guerras y erosionan mentes llenas de codicia. Durante 500 años han sido el combustible de una renacida economía, que en última instancia ha dividido a los supervivientes de la tierra en norte y sur, cuervos y leones. Se han formado colectivos cuyo único propósito radica en la búsqueda de artefactos: aquellos que los recuperan, los que los acaparan y los que los utilizan.

El mundo ya no es como solía ser. El Escatón trajo cambios de tal magnitud que generaciones de supervivientes no tuvieron más remedio que confiarse a los restos de un tiempo perdido, en el interior de sus microscópicos circuitos y discos de recuperación podrían encontrarse ocultas las soluciones a la difícil situación en la que se encuentra la humanidad en estos tiempos oscuros o hundirla aún más en las sombras de la extinción.

ACTIVACIÓN

La cara de Zarpa se ilumina con una sonrisa ansiosa mientras los Tasadores le miran fijamente. "Tú, ¿quieres saber como funciona? ¡Claro, te lo mostraré!" Tenía el extraño objeto cuadrado en sus manos sosteniéndolo por una de las muchas protuberancias que salpicaban su superficie. " Primero agarra esta especie de púa por aquí…" Zarpa agarró una de las protuberancias, "Ahora tira hacia ti y hacia abajo, pero no demasiado o no funcionará, y después lo empujas ¡solo una muesca!". Los Chatarreros reunidos alrededor del artefacto se sorprenden del silencio que les rodea. El ruido de la multitud se atenúa hasta lo inaudible mientras la caja zumba suavemente. Zarpa sonríe a los Tasadores, "¿Ves?, mola ¿no? La única respuesta de los Tasadores son unas sonrisas de lobo que muestran los dientes. "Si, Zarpa, cojonudo. Pero ahora sabemos como funciona, no te necesitamos". A Zarpa se le hiela la sangre. Con manos temblorosas abandona su tesoro. Mejor eso que la paliza que se llevaría de no hacerlo.

Antes de que un artefacto pueda usarse, primero ha de comprenderse su funcionamiento y su método de activación. Para activarlo se necesita una tirada de INT+Artefactos con una dificultad igual al rango de activación de la reliquia en cuestión. Si la tirada falla, el artefacto no se activa. Un dial o un interruptor no están en la posición correcta o un cable no está en su lugar. El usuario simplemente debe intentarlo de nuevo. Si la tirada de INT+Artefactos es una pifia, algo ha ido catastróficamente mal. Saltan chispas, el acre olor de los circuitos quemándose emana del aparato o simplemente muere en silencio: no puede volver a usarse. Tras cada activación con éxito, el usuario comienza a entender el proceso y gana +1 éxito en la siguiente prueba de INT+Artefactos. Este bonificador puede beneficiar a otros si el usuario les explica el proceso de activación.

ACTIVAR UN ARTEFACTO:
INT+Artefactos (Activación)

PIFIA: El artefacto se queda inservible

Tras cada activación con éxito: +1 Éxito a activación

DEFECTUOSO

Tornillos desgastados, cableado corroído o alimentado por una fuente que no ha sido encendida en siglos: algunos artefactos apenas son capaces de aguantar una única activación, y aunque lo fueran sería algo arriesgado. Cualquier artefacto puede encontrarse defectuoso, lo que representa un viaje particularmente duro hasta las manos del personaje. Un artefacto con la característica defectuoso quedará inservible si el usuario falla la tirada de activación, aunque el resultado no sea una pifia.

ANCEV

Dolor, era lo único que sentía. Un dolor intenso justo en el centro de su pecho. Un grito surgió de su garganta cuando miró con horror hacía abajo. El extraño objeto cilíndrico que sacó del montón de chatarra y que estaba enganchado a su arnés de carga había penetrado a través de su ropa para enterrarse en su espalda. Sus extremidades tiemblan agónicamente, sus músculos convulsionan bajo la piel. Minutos después, la sangre se seca y el dolor empieza a remitir, remplazado por una sensación de... poder. Sus brazos se tensan, su corazón late como un motor en su torso, sus piernas palpitan deseosas de ponerse en movimiento. Aprieta sus puños mientras una extraña mueca asoma en su rostro. ¿Así se siente un Dios?

ACTIVACIÓN: Dificultad (2)

FUNCIONAMIENTO: El Ancev es un pequeño implante que se aloja en el torso del personaje cuando se coloca contra él. Cuando está completamente insertado extiende unos zarcillos mecánicos que punzan el corazón del huésped bombeando en su interior hormonas artificiales y adenosina extra: su atributo CUE aumenta en (2) puntos hasta un máximo de (6) y solo necesita dormir unos minutos cada noche para recuperarse por completo.

El Ancev requiere un tremendo aporte energético para producir sus efectos. El personaje no puede pasar un día entero sin comer ni beber. Si lo hace, el efecto del Ancev desaparece de inmediato y el personaje sufre (1) punto de daño. Cada día que pase sin alimento sufrirá un daño igual al número de días que lleva sin alimentarse.

Tras un mes de uso, los suministros del Ancev se agotan y queda inservible. El personaje vuelve a la normalidad, perdiendo los puntos extra en el atributo CUE. Su habilidad de Resistencia baja en (1) punto a no ser que vuelva a implantarse un Ancev funcional, y se curan con más lentitud, añadiendo un día. Quitar el Ancev es un proceso complicado: requiere una prueba de INT+Medicina (4). El personaje con el Ancev sufre (6) puntos de daño en cada intento de retirarlo, pero cada Desencadenante en la prueba de INT+Medicina resta un punto al daño. Una vez retirado el Ancev inservible, el personaje vuelve a la normalidad en una semana.

◈ Artefactos

AUTOTUNE

La ambrosía surge de las venas de los Durmientes y los Merodeadores laten con energía secreta: cada nanorrobot contiene una pequeña cantidad de carga, generada por el calor corporal y el movimiento del huésped, y si se extrae correctamente esta carga puede ser utilizada para realizar acciones increíbles. Cuando se vierten sobre un artefacto, los nanorrobots lo repararán en concordancia a sus bases de datos, restaurando circuitos, puliendo superficies conductoras y usando sus cuerpos metálicos para cerrar huecos en el cableado.

ACTIVACION: Dificultad (4)

FUNCIONAMIENTO: Un Autotune es un dispositivo a modo de inyectable que contiene una serie de transmisores capaces de conectar con los nanorrobots en el torrente sanguíneo, o en una muestra de Ambrosía. Cuando el fluido blanco lechoso se aplica a un artefacto, este se mueve como una ameba, introduciéndose entre la maquinaria y circuitería y comienza a repararlas. (8) puntos de Heridas superficiales con nanorrobots o un frasco de Ambrosía reparará cualquier artefacto inservible, incluso si la tirada para activarlo fue una pifia. El valor de este artefacto no tiene parangón.

◈ Artefactos

OMNITRADUCTOR

El Omnitraductor es un pequeño disco semitransparente con un juego de puntas en uno de sus lados combinado con un auricular. Cuando se coloca en la laringe, este artefacto envía impulsos eléctricos a todo el sistema vocal para traducir las palabras que se pronuncian a cualquier idioma utilizado a su alrededor basándose en las señales enviadas por el cerebro y sus propias grabaciones de audio. Mientras, el auricular filtra cualquier idioma que escuche y lo traduce con una voz robótica al idioma nativo del usuario. Aunque esto provoque la pérdida de ciertos matices como la entonación y las emociones, la traducción es mejor de lo que podrían lograr la mayoría de traductores de profesión.

ACTIVACIÓN: Dificultad (2)

FUNCIONAMIENTO: El uso del Omnitraducctor permite hablar cualquier lenguaje siempre y cuando se le den algunas frases para ajustarse al idioma del interlocutor elegido. El auricular que lo acompaña permite al usuario escuchar las palabras del interlocutor en su propio idioma; Sin embargo, los circuitos del Omnitraductor no pueden manejar más de un idioma simultáneamente, y cualquier idioma adicional hablado en su alcance hará que la traducción no sea más que un montón de palabras inconexas saliendo de su boca. El auricular elimina el contenido emocional de la voz del emisor, dando al usuario -1D a las pruebas para detectar y manipular las emociones de su interlocutor.

◈ Artefactos

CODICIA

El fusil zumba en sus manos (al menos él cree que es un fusil). Chipper no ve ningún agujero para que salgan las balas, ni tampoco por donde meterlas, pero tiene una empuñadura y un gatillo, y a los ojos de un niño es más que suficiente para ser un fusil. Sea lo que sea, tropezarse con esa cosa es lo más emocionante que le había pasado desde que su padre volvió de luchar junto a los Anaba-lo-que-sea esos hacía unos meses. Acomodó el pesado y cuadrado fusil contra su hombro, apuntó al espantapájaros y apretó el gatillo. El arma zumbó expulsando un sonido chirriante, pero a la figura rellena de paja no le pasó nada. El viento solo le trajo el crujido de las hebillas metálicas. Chipper soltó un pequeño suspiro de molestia, nunca encontraba nada bueno. Levantó la cabeza al oír a su padre llamándole. El chico se giró para ver a su viejo desfilar con la armadura con la que los Anaba-lo-que-sea le habían premiado por su valor. Chipper frunció el ceño, su frustración por su inútil hallazgo aumentó mientras dirige el artefacto hacia su padre y tirando del gatillo susurra "¡Mira esto papá!". Crunch.

ACTIVACIÓN: Dificultad (3)

FUNCIONAMIENTO: El Codicioso o simplemente Codicia, tiene forma de fusil, pero su cuerpo está repleto de poderosos electroimanes que llegan hasta su "cañón" junto a una serie de módulos de energía y un "gatillo" en su base. Los Cronistas afirman que se trata de una herramienta industrial para mover metales, pero su auténtico poder yace en su devastadora eficacia. Debe escogerse una de cuatro opciones al activar el arma, lo que añade un numero de unos (1) a la tirada igual al nivel escogido y aumenta la cantidad de energía gastada en cada disparo, el arma debe enfriarse un número de rondas igual al nivel de energía.

- Nivel de Energía 1: Tira del arma metálica en las manos del enemigo, obligándole a realizar una prueba de CUE+Fuerza (3) para retenerla. Si falla, el arma volará hasta el "cañón" del artefacto
- Nivel de Energía 2: (Consumo x2) Arrastra a un objetivo vestido con una armadura metálica hacia el artefacto. La víctima debe tener éxito en una prueba de CUE+Fuerza (5) para resistir sin ser arrastrado.
- Nivel de Energía 3: (Consumo x3) Lanza a un objetivo vestido con armadura metálica lejos del artefacto, causando (4) Heridas Superficiales, Aturdidora (10).
- Nivel de Energía 4: (Consumo x4) Aplasta la armadura metálica del objetivo sobre él, causando múltiples fracturas y la asfixia provocando daño Fatal (3).
- Artefactos

CODICIA

ANTICITERA

Este objeto esférico del tamaño de una cabeza humana tiene dos caras planas, una a cada lado con cuatro patas en cada cara como soporte integrado. Cuando es alimentado con un E-Cubo, proporciona docenas de lecturas de información de lo que le rodea: coordenadas, presión atmosférica, temperatura, velocidad del viento, calidad del aire y mucho más. Toda esa información se muestra en una pequeña pantalla en el artefacto, pero también puede leerse a través de la Corriente.

Muchos de estos dispositivos han llegado dañados hasta la actualidad y los datos que muestran son algo imprecisos. Los datos pueden cambiar erráticamente o quedarse bloqueados en algún punto del momento en el que se rompieron. Algunos Anticitera solo muestran el 2^{16}: los Cronistas encuentran estos casos como muestras de mala suerte.

A pesar de su valor, la información que suministran puede obtenerse de dispositivos más baratos y menos inusuales.

La razón de su alto precio es su capacidad para hacer predicciones. Cada unidad contiene una compleja red de formulas y software predictivo que puede mostrar avisos de terremotos, diagramas del tiempo durante la próxima semana o indicios de cualquier otro fenómeno natural. También muestran la contaminación atmosférica, química, biología y radiológica: los Spitalianos matarían por estos pequeños dispositivos si supieran que proporcionan información exacta sobre la concentración, localización y vector de dirección de las esporas de Sépsis en el aire circundante.

ACTIVACIÓN: Dificultad (1)

FUNCIONAMIENTO: Un Anticitera puede ser usado para analizar el entorno con una prueba de INT+Ciencia (3). Informará de todos los datos atmosféricos y de cualquier movimiento tectónico significativo que vaya a tener lugar en las próximas 6 horas. También detecta la dirección relativa de cualquier campo de esporas en 5 km a la redonda, mostrando un marcador rojo parpadeante en la pantalla, pero no especifica la distancia a la que se encuentra.

◇ Artefactos

IMPOSTOR

El Impostor tiene la forma de una resplandeciente joya que brilla de manera antinatural engarzada en un collar, pendiente o cualquier otra pieza de joyería. Para un ojo inexperto, estos brillos se deben a una piedra excelentemente pulida o a un material exótico, no puede estar más lejos de la realidad. En el interior del Impostor hay un poderoso mecanismo computerizado que escanea dispositivos

de grabación en su entorno y les transmite una imagen "corregida", creada en el etéreo brillo de la superficie de la joya.

ACTIVACIÓN: Dificultad (3)

FUNCIONAMIENTO: El Impostor se activa presionando sus caras de un modo específico. Una vez en funcionamiento permanece activo durante 3 horas. Durante este periodo de tiempo, cualquier dispositivo de grabación de imagen será incapaz de enfocar debidamente la cara del usuario. Incluso si el dispositivo es capaz de reconstruir imágenes distorsionadas o con estática, en la grabación aparecerá una cara completamente diferente a la del usuario, ya que el Impostor transmite un rostro genérico basado en su base de datos. Ni SAMCOM ni sistemas de reconocimiento facial serán capaces de detectar la cara del usuario mientras el Impostor esté activo, pero la gente que interactúe con él le verá tal y como es.

◈ Artefactos

RESET

El dron se eleva sobre Noret, sus verdes reflectores parpadean por encima de la oscura ciudad. De repente, vira su rumbo hacia las afueras, adentrándose en el perímetro exterior varios kilómetros dentro de la zona de seguridad hasta que detecta un SAMCOM en estado crítico. Sus motores zumban mientras cruza las ruinosas y desiertas calles aproximándose a la máquina averiada. Pero al entrar en la plaza sus fotorreceptores no detectan un SAMCOM sino un amasijo de metal y cable en el suelo conectado a un pulsante núcleo vital. El Reset extiende su soplete y sus cables de alimentación siguiendo su programación para examinar al hombre máquina, pero la sacudida de un disparo le aparta del protocolo. El proyectil impacta en la chapa y penetra en su armazón. Los circuitos de reparación del dron enloquecen mientras gira para enfocar con sus reflectores a una mujer de piel oscura envuelta en elaborados ropajes que recarga rápidamente un fusil más grande que ella. El Reset cambia sus parámetros operativos: [INICIAR MODO MATAR]. El dron avanza rápidamente hacia la mujer con su soplete de plasma encendido y listo. Nadie entra en el perímetro exterior de Noret.

ACTIVACIÓN: Dificultad (6)

FUNCIONAMIENTO: Los Reset son drones de reparación diseñados para encontrar SAMCOM dañados o inoperativos y poner en funcionamiento sus núcleos de nuevo, reparando toda la robótica posible en el proceso. Cuando un Reset encuentra un SAMCOM dañado e intenta repararlo, el dron realiza una prueba de INT+Ingeniería (3) con un número de acción efectivo de (12). Cada Desencadenante repara (1) punto de la estructura del SAMCOM. Estos drones son buscados con ahínco tanto por Cronistas como por Neolibios: Los primeros quieren recolectar cualquier resto de los SAMCOM que puedan encontrar y los segundos por que hay pocas cosas más satisfactorias y desafiantes que cazar a un hombre maquina activo. Estas máquinas voladoras no están indefensas, en situaciones de peligro usarán sus sopletes de plasma como arma.

PERFIL: RESET

INICIATIVA: 6D / 0 Puntos de Ego

ESPECIALIDAD: INS+Percepción 4D, INT+Ingeniería 12D

ATAQUE: Soplete de Plasma, 5D, Alcance 2m, Daño 12, Perforante (5), Incendiaria.

DEFENSA: Pasiva 3 (Vuelo errático), Activa en Cuerpo a Cuerpo (-) Activa a Distancia (Acrobacia aérea), AGI+Destreza 6D, No puede ser influenciado mental o socialmente.

MOVIMIENTO: 20 metros.

PROTECCIÓN: Carcasa SAMCOM, protección 8, SAMCOM, Masiva (10)

CONDICIÓN: 15 (Estructura: 4)

SUPRESOR

El Supresor es un pequeño grupo de conos plateados del diámetro de un dedo cada uno aproximadamente, encajados unos dentro de otros. A pesar de ello, los conos no pueden separarse sin romper el dispositivo. Cuando se clava en el cuerpo de un Durmiente, interfiere en los nanorrobots de su torrente sanguíneo. Si se sintoniza adecuadamente usando un dispositivo de interfaz sincronizándolo a él, como los recolectados por los Cronistas, el Supresor puede tomar el control de las nanomaquinas en su sangre retorciendo su programación, eliminando la capacidad del Durmiente para curarse, causando una intensa agonía en el proceso o incluso cristalizando la sangre en el corazón.

ACTIVACIÓN: Dificultad (5)

FUNCIONAMIENTO: Cuando el Supresor entra en el cuerpo de la víctima, se abre paso hasta los órganos y huesos. Durante los primeros (5) rondas puede sacarse sin demasiado esfuerzo, pero con el tiempo, cualquier intento de retirar el Supresor causa un daño de trauma al huésped igual al número de horas que el dispositivo lleve en su cuerpo, redondeado hacia arriba, hasta un máximo de (10). Tras (2) horas en el cuerpo de la víctima, el Supresor está suficientemente implantado como para intentar hackear los nanorrobots. Para iniciar el hackeo, la interfaz debe estar conectada con el Supresor y será necesario superar una prueba combinada de INT+Ciencia e INT+Ingeniería, con una dificultad igual a su nivel de cascada (los siglos que el Durmiente debería haber estado dormido): por ejemplo, un 600 tendría una dificultad de (6).

Si el hackeo tiene éxito, puede intentarse anular la programación de los nanorrobots con una prueba de INT+Artefactos (4). Si la tirada tiene éxito, el Durmiente pierde su capacidad para curarse: solo podrá recuperar heridas superficiales o trauma mediante otros mecanismos. Si se obtiene (3) Desencadenantes se activarán todos sus receptores de dolor, aplicando un penalizador de -4D a todas sus acciones. Con (5) Desencadenantes la sangre se cristaliza en su sistema circulatorio, causando (3) de daño de trauma.

La única manera de extirpar el Supresor cuando ya ha penetrado en los huesos es la cirugía. Necesita de una acción compleja de INT+Medicina (15), con un intervalo de 15 minutos, y el Supresor usará mecanismos de defensa para impedir la extracción: cada resultado de 1 en los dados causa (1) de daño al huésped.

◇ Artefactos

CONFLAGRACIÓN

Incluso en lo más profundo de los bunkers del Grupo de Recombinación, donde la escarcha todo lo cubre, hay un punto libre de hielo. En la cámara principal de crioestasis hay un panel de cristal rotulado: "Resucitación de emergencia" con un modesto dispositivo en su interior. Dos sondas conectadas a un cilindro central de un blanco inmaculado. Siempre caliente al tacto sin importar las condiciones de temperatura del exterior, las sondas desprenden aún más calor hasta el punto de poder causar quemaduras. Unos diagramas en el interior de la puerta descoloridos por el paso de los siglos explican su uso. Las sondas se insertan en el pecho, se actúa sobre un interruptor en el cilindro, y en apenas unos minutos cualquiera en crioestasis despertará para pedir cuentas a aquel que le ha despertado de su sueño.

ACTIVACIÓN: Dificultad (2)

FUNCIONAMIENTO: El dispositivo de Conflagración está diseñado para sacar a los Durmientes del estado inactivo en caso de emergencia con un abrupto despertar. El Durmiente será resucitado de la crioestasis (5) minutos después de que las sondas sean insertadas en su pecho, causando en el proceso (2) de daño de trauma. El Durmiente tendrá un penalizador de -1D a todas sus acciones durante una hora hasta que su cuerpo se acostumbre.

Un uso poco ortodoxo pero efectivo es proporcionar una curación exprés a un personaje que esté bajo los efectos de la hipotermia o la congelación. Recuperará (15) puntos de Ego perdidos por el frío. Sin embargo, perderá (4) puntos de heridas superficiales al calentar el cuerpo desde su interior.

◈ Artefactos

LLORONA

Solo han sobrevivido unas pocas de estas pequeñas granadas, pero cualquiera que haya experimentado sus efectos no la olvida jamás. La Llorona está diseñada para destrozar los sentidos. Su cuerpo cilíndrico tiene una anilla en la parte superior que debe girarse y retirarse para dar comienzo a una cuenta atrás de cinco segundos hasta que comience la abrumadora cacofonía sensitiva.

Los reflectores negros de su superficie emiten cegadoras luces estroboscópicas de forma errática y unos terroríficos gritos y lamentos tan fuertes que los que están cerca sentirán la sangre brotar de sus oídos, de donde proviene el nombre del dispositivo. Un humo cáustico pero invisible llena el aire causando vómitos e irritación en los ojos. La pesadilla dura más de un minuto e incluso más en un entorno cerrado o con poca ventilación. Solo entonces las luces comienzan a apagarse y los lamentos a cesar.

ACTIVACIÓN: Dificultad (2)

FUNCIONAMIENTO: Cuando la Llorona es arrojada, el infierno se desata en unos pocos segundos. Cualquier corriente estática cercana a la explosión queda dañada. Datos erráticos e incoherentes remplazarán a los anteriores. Cualquier dispositivo receptor dentro del alcance también quedará afectado por la granada. ¡Pobre del Hellvético cuyo Rastreador sea inutilizado por una Llorona!, los mandos de la Fortaleza Alpina no se lo tomarán muy bien. Si la granada no explota, quedará reducida a chatarra ya que es de un solo uso. La electrónica que provoca el estallido de luces y sonido quda dañado irremediablemente al iniciar la reacción interna, quemando el interior de la granada.

◈ Artefactos

GUARDIÁN

El Cuervo mira fijamente al extraño que ha entrado en sus dominios sentado al otro lado de la mesa. Sus ropas son una mezcla desparejada de estilos de diferentes lugares de Europa, su acento irreconocible, una mezcla de todos los idiomas conocidos. No importa cuanto se esfuerce el Cuervo, le es imposible hacer una lectura fiable de su invitado. Todas las preguntas que normalmente le sirven para descubrir las intenciones de sus interlocutores, ahora solo le han llevado a más confusión. Una respuesta le habla de una persona conteniendo su violencia y la siguiente de una persona llena de paz interior. Normalmente no le supondría un problema pero el extraño había entrado con una oferta difícil de rechazar: la localización de un nicho Cronista lleno de armas, equipo y quién sabe que más, si le ganaba a las cartas. El juego en cuestión era viejo, pero el Cuervo era una maestro en todo lo que implicara cartas y apuestas, y hace años que nadie era capaz de ganarle. Así era, hasta ahora, cuando el extraño mostró sus cartas con una sonrisa que esta vez sí parecía genuina. El Apocalíptico bajo la cabeza avergonzado mientras el desconocido se levantaba victorioso dispuesto a reclamar su premio: la bandada del Cuervo.

ACTIVACIÓN: Dificultad (2)

FUNCIONAMIENTO: El Guardián es un pequeño dispositivo con forma de moneda que en una de sus caras tiene varias conexiones afiladas. Cuando se presiona contra la piel tras la oreja, estás conexiones interfieren con la musculatura facial mediante impulsos de una manera imperceptible al ojo humano pero suficiente para impedir a cualquiera adivinar las emociones o intenciones del usuario. Esto también interfiere en la tonalidad de la voz, dificultando aún más determinar su estado emocional. Un día después de la activación del dispositivo, cualquiera que intente interpretar las intenciones o sentimientos del usuario tendrá un penalizador de -6D a cualquier intento.

◈ Artefactos

DISPARIDAD

El Durmiente cae al suelo, la sangre emana de las heridas de bala de su costado. "¡Para, para..... me rindo! Te diré lo que quieras saber..." suplica entre quejidos con una mano apretando contra su estómago. Dos Ultimadores se le aproximan, uno de ellos se agacha a su lado, se quita la

máscara y le agarra la mano derecha cubierta por un extraño guante. "...400.". El Ultimador, impasible, se inclina hacia él "¿Donde se esconde el resto de la escoria?". El Durmiente espera hasta que el Ultimador está suficientemente cerca. ¡Ahora o nunca! Con la mano enguantada agarra salvajemente la cara de su oponente, los dedos entran en las cuencas de sus ojos mientras la fuerza vital del Cronista fluye hacia él. El Durmiente se levanta de golpe y se lanza contra el otro Ultimador derribándolo con una lluvia de golpes que no cesa hasta que su oponente no emite sonido alguno. Se quita el guante para volver a colocarse sus destrozados nudillos revelando un 600 adornando su muñeca. "Idiotas...."

ACTIVACIÓN: Dificultad (5)

FUNCIONAMIENTO: Las unidades de Cazadores entre los Durmientes de la cascada 500 en adelante están equipadas con guantes de Disparidad, artefactos de brutal eficacia para cambiar el rumbo de un combate. Si un Durmiente es herido de gravedad en un enfrentamiento y consigue agarrar con el guante de Disparidad una parte expuesta del enemigo, puede transferir su nivel de trauma al objetivo. Como el guante de Disparidad activa los nanorrobots dentro del cuerpo del Durmiente como si este hubiera vuelto a la crioestasis, su temperatura desciende notablemente y sus venas muestran un brillo azulado. Como los nanorrobots necesitan una fuente de energía para implementar el proceso de curación crioestática, drenan la energía vital de la víctima alimentando el cuerpo del Durmiente, absorbiendo el calor corporal del objetivo y causando terribles hemorragias internas. Cada ronda que el Durmiente sujete a la victima se cura 1 punto de trauma y causa 1 punto de trauma al objetivo. El Durmiente recupera sus fuerzas mientras su rival sucumbe al abrazo mortal de la Disparidad.

◇ Artefactos

SEPULCRO

El Chatarrero excavó a través de las ruinas del edificio sin importarle las señales que lo rotulaban todo, no las reconocía "no es el símbolo de los putos Spitalianos, así que no importa". Llegó hasta una sala fría, las paredes seguían de un blanco inmaculado a pesar del paso del tiempo, un pedestal en el centro con una gran caja negra sobre él. Le picó la curiosidad y se acercó, examinando el exterior. Lo primero que vio fue una junta a lo largo de uno de sus lados, pero por mucho que lo intentara no conseguía meter los dedos para abrir la caja. Lo siguiente que le llamo la atención fue un pequeño hueco que parecía hecho para alojar un E-Cubo. Suspiró al sacar de su arnés el último E-Cubo que le quedaba y lo encajó, esperando que hubiese merecido la pena el gasto en el maldito artefacto.

Con un silbido y mientras expulsaba una niebla blanca, la caja se abrió para mostrar un montón de viales llenos de fluidos extraños con anotaciones incompresibles. "¡Valiente mierda!", exclamó maldiciendo su suerte. Lanzó los viales a un lado, saco el E-Cubo y comprobó que se había consumido por completo. Las muestras estaban destrozadas por el suelo pero no le importaba lo más mínimo. Cuando salió de las ruinas con la caja, pensó que quizás con suerte sacaría algo por ella. Comenzó a toser pero no pensó mucho en ello, ignorando la enfermedad que ya se había apoderado de su cuerpo. No era consciente de que era preferible morir antes de alcanzar la civilización.

ACTIVACIÓN: Dificultad (2)

FUNCIONAMIENTO: El Sepulcro no parece ser más que una caja de un negro azabache. Pero cuando se le conecta un E-Cubo en la abertura que hay en uno de sus laterales, se abre, dejando salir una espesa niebla. Solo puede abrirse cuando es alimentada con un E-Cubo, consumiendo toda su carga en el proceso que dura apenas unos segundos.

Cualquier cosa dentro del Sepulcro se conserva en perfectas condiciones. No se ha encontrado nunca un Sepulcro tan grande como para albergar nada mayor que un niño pequeño, cualquier criatura viva dentro de uno de estos artefactos entra en una especie de animación suspendida hasta que se abra. Un miembro amputado empezará a sangrar al abrirse la caja, una pieza de fruta estará fresca tras siglos dentro de un Sepulcro. Se cuenta que hay Sepulcros que guardan muestras de enfermedades y medicinas de los antecesores en las cámaras más profundas del Spital, pero está prohibido abrirlas. Quién sabe qué supervirus puede almacenar uno de estos artefactos... Cualquier material infectado por el Elemental que se introduzca dentro de un Sepulcro sufrirá un curioso fenómeno: la infección alienígena se vuelve inerte al desconectarse totalmente de los Chakras terrestres. Cualquier cosa que cause infección por esporas al consumirse pierde su efecto al meterse en el Sepulcro, aunque no aquellos que poseía de forma natural. La excepción a esto es la Quemazón, que solo se desactiva mientras está dentro del Sepulcro.

◇ Artefactos

AQUILES

Mientras el bastardo enmascarado se acercaba, Isla podía oír la estática de su sintetizador de voz aproximándose a su escondite en un callejón de Justiciano. Había estado jodidamente cerca de entrar en el mismísimo corazón de lo que ellos llaman Clúster, lista para insertar el dispositivo de memoria y descargar su vírica carga, pero se lo habían impedido...

Aún le dolía el costado de la descarga eléctrica que le habían dado cuando se desató el caos en el complejo subterráneo. Como medida de seguridad, sacó de su bolsillo un dispositivo similar a un pequeño altavoz. No era su primera opción pero era necesario. Presionó el artefacto contra su brazo, justo sobre el tatuaje que indicaba su "cascada", y tras accionar un pequeño interruptor, Isla sintió los nanorrobots que tenía en su cuerpo iniciando la sobrecarga. Su cuerpo entró en acción, no había tiempo que perder. Se abalanzó inmisericorde desde la pila de chatarra donde se escondía hacia los dos Cronistas. Rapidez y precisión, los mataría antes de que los efectos del Aquiles se disipasen o la matarían. No hay otra opción. Vamos. Vamos. Vamos.

ACTIVACIÓN: Dificultad (4)

FUNCIONAMIENTO: El Aquiles interfiere la frecuencia de control de los nanorrobots del Durmiente iniciando un proceso de sobrecarga por estrés. Solo debe usarse en situaciones extremas. Un Durmiente que active el Aquiles tendrá una fuerza sobrehumana. Su atributo CUE se dobla y su cuerpo comienza a curarse a una velocidad asombrosa: (2) heridas superficiales por ronda. Sin embargo, tiene unos efectos secundarios que lo hacen extremadamente peligroso. Cuando se disipa el efecto del Aquiles, tras (6) rondas, el Durmiente queda debilitado durante (6) días sin poder hacer otra cosa que no sea comer, dormir y recuperarse. Su atributo de CUE se reduce a la mitad redondeado hacia abajo. Lo mismo ocurre con su trauma máximo. En este estado es más vulnerable que nunca, algo que aterroriza a los Durmientes.

◇ Artefactos

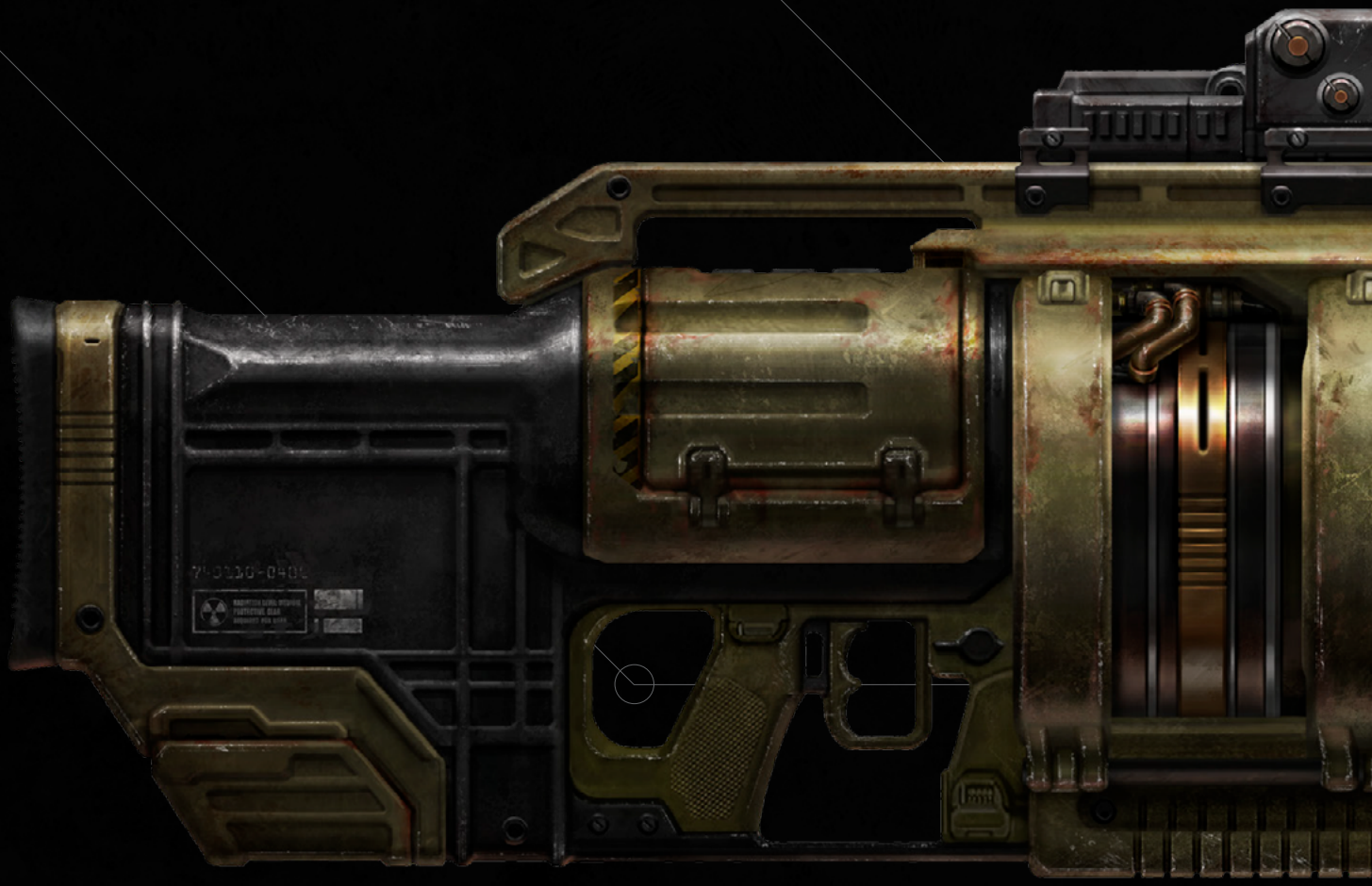
RENACIDO

El Renacido es como un gorro más largo que ancho y adaptable a la mayoría de los cráneos. El interior está forrado con almohadillas conductoras formando un arco a lo largo del artefacto. Tiene un barbuquejo para ajustarlo a la mandíbula y que se mantenga en su sitio cuando el sujeto comience a convulsionar por la intrusión mental. Cuando se coloca en la cabeza de alguien y se conecta a una fuente de energía, el usuario será arrojado de golpe dentro de los recuerdos y experiencia de otra persona, de otra época.

ACTIVACIÓN: Dificultad (1)

FUNCIONAMIENTO: Cuando el Renacido se coloca en la cabeza de una persona, se activa inmediatamente: será necesario realizar una prueba de Defensa Mental con una dificultad de (3) para no perderse en los recuerdos que acaban de empezar a fluir a través de su mente. Un personaje atrapado en las memorias del Renacido pierde (1) punto de su nivel máximo de Ego. Si el personaje fue el último en usar el Renacido, esta tirada no es necesaria. El Renacido graba los recuerdos de su usuario y los reproduce sobre el siguiente. Para codificar un nuevo recuerdo y poder elegir memorias almacenadas en sus circuitos, será necesario una prueba de INT+Concentración o INS+Primordial (2), siempre y cuando se conozcan las funciones y el manejo del artefacto. Si el usuario falla esta tirada, el Renacido seguirá almacenando un recuerdo, pero no será el elegido por el usuario. El dispositivo almacena hasta diez recuerdos individuales en orden cronológico y el más antiguo será eliminado al grabar uno nuevo. Un Renacido recién recuperado puede almacenar información perdida, aumentando el trasfondo Secretos del personaje al ponérselo. A veces se usan para transmitir información con la máxima discreción y fidelidad, permitiendo a un conspirador ver a través de los ojos de su compañero mientras le explica un plan o sigue los pasos de un objetivo. La duración exacta de los recuerdos almacenados puede variar: recuerdos más largos son grabados con menos detalle, pero pueden grabarse hasta tres minutos de consciencia plena. Esto permite acceder a textos que han sido leídos previamente, situaciones que se han visto, e incluso al estado emocional del usuario anterior y pensamientos superficiales durante la grabación del recuerdo.

◈ Artefactos



RESPLANDOR

Cada cierto tiempo, una devastadora arma se recupera de las profundidades de antiguos almacenes militares secretos. Este es un fusil bastante tosco pero sorprendentemente ligero para su tamaño. Lo más característico es que en lugar de tener una recámara o un alojamiento para el cargador, tiene huecos para 5 E-Cubos en el lateral para su alimentación. El haz que dispara es prácticamente invisible, y lo único que indica que está en funcionamiento es una pequeña luz parpadeando en su parte superior y un ligero zumbido. Una pantalla adosada al arma localiza los blancos e informa de los impactos con un sonido de campana.

ACTIVACIÓN: Dificultad (4)

FUNCIONAMIENTO: El objetivo es impactado por una radiación aguda, por la que sufre daño unas horas más tarde. Esto hace imposible saber cuándo ni cómo fue provocado el daño, aunque la mayoría de los afectados por el arma notan un sabor metálico al pasar por el haz de radiación.

ESPECIAL: El haz traspasa al objetivo causando daño a cualquiera en su trayectoria. Por cada persona o barrera física que tenga que atravesar, el daño se reduce en (1). El arma solo puede dañar a objetivos orgánicos o dispositivos electrónicos sensibles. El arma pierde efectividad contra seres infectados por la Sépsis: el ADN contaminado del huésped le hace resistente a los efectos del haz. Si el arma es usada contra Léperos o Psiconautas, pierde su cualidad Fatal.

El uso del arma es prácticamente indetectable excepto si se dispone de equipo especializado, siendo el único signo distinguible un ligero brillo azulado en la zona de alimentación, visible cuando hay noche cerrada pero indetectable a plena luz del día.

◇ Artefactos

MEMORÁNDUM

El puño del oponente de Mandelin iba directo hacia él, pero estaba listo para bloquearlo. El rugido de la multitud asistente a la pelea se disipaba mientras todo se ralentizaba, las lecturas en el interior de sus gafas se movían con un patrón extraño. En el último instante, justo cuando el puño de su rival toca la mano adelantada, con la otra mano conecta un gancho por debajo del ataque, impactando en la mandíbula del luchador de extrañas gafas. A Mandelin se le apagaron las luces y cayó al suelo entre los vítores de la multitud. Sin embargo, una mueca de satisfacción se dibuja en su rostro. Su mente se llenará de todo el conocimiento de combate de su rival, cada movimiento

será grabado en su memoria muscular. Ya veremos a quién aplauden la próxima vez.

ACTIVACIÓN: Dificultad (2)

FUNCIONAMIENTO: El Memorándum son unas gafas negras cuya cinta de sujeción para la cabeza esconde varias sondas de conexión a las sienes del usuario. El Memorándum analiza habilidades y potenciales usados por alguien a la vista, almacenándolos en su memoria y enviando impulsos electromagnéticos al cerebro del usuario cada noche para alentar su aprendizaje. Para usar el Memorándum, el usuario debe ver a alguien usando una habilidad o un potencial, que queda almacenado en su interior. Antes de dormir, el usuario puede activar el artefacto para aprender una habilidad o potencial almacenado en él, con lo que reduce el coste de PX de la habilidad a un cuarto de su coste normal redondeado hacia arriba, y el coste de PX de un potencial un 20% redondeado hacia arriba. Solo puede elegirse una habilidad o potencial por período largo de sueño. Si el usuario ve a un Psiconauta usando algún Fenómeno o a un Durmiente usando un protocolo memético, el Memorándum lo archivará. El usuario no podrá aprender a usar estas acciones pero si a contrarrestarlas: todas las tiradas para resistir, impedir o evitar la acción aprendida con el Memorándum obtiene un bonificador de +2D.

Los Durmientes no pueden usar un Memorándum ya que los nanorrobots reaccionan a los impulsos electromagnéticos del artefacto provocando cristalizaciones en su interior y causando (1) punto de daño de trauma.

◇ Artefactos

KERES

Un uniforme pálido cubría un desvencijado maniquí tirado en una esquina de la habitación. Las paredes de hormigón están llenas de inscripciones, el legado de generaciones de Guardianes. Los niveles superiores del búnker han sido saqueados durante siglos por Chatarreros, provocando una mueca de desprecio en la alta figura que limpia el polvo de la pared con un brazo adornado por un 500. Ahriman vagabundea por los túneles horrorizado por la incompetencia de los supuestos protectores, los Pálidos, quienes habían fallado en su única tarea porque eran incapaces de recordar la profecía de su destino.

No importa. Los saqueadores no habían identificado correctamente los tesoros almacenados en el búnker. Fue

hasta el maniquí para quitarle la armadura al cuerpo de cerámica, se quedó mirando la tela brillante. Los recuerdos se agolpaban en su mente, balas, cuchillos, todo desviado por ese material que sostenía en su mano. En la oscuridad del búnker se desvistió antes de enfundarse el traje blindado. Sintió los nanorrobots de los servos de acoplamiento ajustarse a sus antebrazos, quitarse el traje es un proceso difícil pero vale la pena ponérselo. Finalmente estaba cubierto por una cromada armadura surcada por intrincados patrones. Estaba preparado para poner el mundo a sus pies.

ACTIVACIÓN: N/A

FUNCIONAMIENTO: El sistema Keres es una poderosa y flexible armadura, pero su auténtico poder reside en los circuitos integrados en el material del que está compuesto. La armadura otorga un bonificador de (3) puntos a CUE+Fuerza cuando recibe un impacto que provoque un daño de al menos (5) puntos antes de aplicar el valor de Protección. Al final de cada ronda, el bonificador se reduce en (1) a no ser que se reactive con otro impacto, con lo que volvería a ser (3).

◈ Artefactos

JERARCA

Casi nadie prestó atención al extraño medallón que colgaba entre los pliegues de la ropa del Pastor mientras gesticulaba pausadamente ante los Espada de Jehammed. La piedra negra cambiaba sutilmente de color, de un antracita mate a un azul ultramar. Sin embargo, todos los Espada de Jehammed sentían el impacto de las palabras del Pastor en lo más profundo de sus almas: Algunos escuchaban exactamente lo que necesitaban oír para alcanzar un estado de paz interior mientras otros "sabían" que las palabras del predicador estaban imbuidas de la palabra divina, incitando a alzarse en nombre del último profeta en una tormenta de sangre y violencia.

ACTIVACIÓN: Dificultad (5)

FUNCIONAMIENTO: El Jerarca se activa con un "conjuro", una serie de palabras que definen uno de los 22 conceptos elegibles. Tras la activación, el collar adquiere un tono azulado y empieza a emitir ultrasonidos y pulsos de frecuencia que penetran de forma subliminal en la conciencia de cualquiera que encaje en el concepto elegido como personaje. Durante (2) horas desde la activación, el usuario recibe un +3D a todas las interacciones sociales con aquellos cuyo concepto sea el elegido, siempre y cuando intente influenciarles para que actúen de la manera indicada en el arquetipo del concepto de una manera aún más intensa: aumentando la codicia del corruptor, la temeridad del aventurero, o puro odio en el destructor. El usuario del Jerarca debe definir la emoción específica sobre la que quiere actuar y cada activación está limitada a un solo concepto, sin limitar el número de personas a las que puede influenciar.

◈ Artefactos

DECATHLÓN

Mordió el bucal metálico y sus dientes penetraron en los rebajes de su superficie. La primera inhalación impulsó su cuerpo a la acción, su corazón martilleaba en su pecho mientras se internaba en la oscuridad de la noche. Los gendos aullaban pegados a sus talones, debía mantener el ritmo hasta que se rindieran o por la mañana solo quedarían sus huesos. Su respiración silbaba al atravesar el bucal que oxigenaba su sangre manteniendo su musculatura en acción. Tras un rato solo quedó el sonido de sus zancadas y el latido de su corazón. Antes de que se diera cuenta, el sol rompía el horizonte haciéndole desviar la mirada. Aminoró el paso hasta pararse al percatarse de que los gendos habían abandonado la persecución, aunque no sabía exactamente cuando. Se quitó el bucal y una repentina debilidad se apoderó de su cuerpo y le hizo desplomarse en el suelo. Se había ganado un descanso.

ACTIVACIÓN: Dificultad (2)

FUNCIONAMIENTO: El Decathlón permite al usuario absorber mayor cantidad de oxígeno en el torrente sanguíneo, aumentando la capacidad de sus músculos para mantener una actividad física de alta intensidad durante más tiempo: durante (2) horas tras la activación, el usuario añade 2 éxitos a cualquier prueba de CUE+Atletismo o CUE+Resistencia. Además, puede forzar su metabolismo más allá de los límites normales recuperando (2) puntos de Ego a cambió de (1) punto de heridas superficiales. Esta resistencia aumentada pasa factura a sus músculos, y durante la semana posterior el usuario sufre un pérdida temporal de (1) punto al atributo CUE.

◈ Artefactos

SIMULADOR

Silenciosamente emerge un anillo del dispositivo portátil fijado a la muñeca de Uri, el cual utiliza para apuntar a su objetivo al otro lado de la plaza. Comprueba las lecturas que le proporciona el dispositivo, la mayoría incomprensibles para el Apocalíptico, pero entiende lo importante: una marca de verificación verde en la esquina inferior y un mensaje de "Sujeto reflejado". Asintió en silencio, comprobó otro botón y presionó el Simulador contra su frente. Apenas es capaz de mantener el dispositivo contra su frente cuando la descarga sacude sus músculos faciales que comienzan a deformarle la cara. El proceso dura unos pocos segundos. Cuando la sensación desaparece, Uri se mira en la superficie de plata pulida que tenía a su lado,

dejando escapar una exclamación cuando una cara que no era le suya le devolvió la mirada. Mirando con atención, no era completamente diferente, su mandíbula era igual, sus pómulos eran más pronunciados que los del hombre que estaba imitando, pero no podía negar que la simulación era impresionante. Se levantó alisándose su recién robado traje y empezó a caminar hacia su destino. Solo tenía unas horas hasta que la máscara desapareciese, había que hacer que mereciera la pena.

ACTIVACIÓN: Dificultad (3)

FUNCIONAMIENTO: El Simulador funciona en dos fases. Primero debe grabar las características faciales de un objetivo con una prueba de INS+Percepción (4). El Simulador añade +2D si la persona está a 20 metros o menos. Tras unos minutos de escaneo, el Simulador indica que está listo para usarse. Poniendo en contacto el dispositivo con su cara, el usuario experimenta una descarga que obliga a sus músculos faciales a contraerse transformando sus facciones para parecerse al objetivo. La imitación está lejos de ser perfecta: el Simulador no hace que te crezca barba, que se te caiga el pelo ni cambia el genero o el color de la piel. El usuario obtiene un bonificador de +4D a todas las acciones sociales mientras intenta simular ser el objetivo, pero se reduce en 1D por cada (2) puntos de diferencia en los atributos de CUE y CAR entre usuario y objetivo. Tras (6) horas, el efecto se disipa y el rostro del usuario vuelve a la normalidad.

◈ Artefactos

ECO

Vatra tiembla de miedo, oculta en la oscura cueva en la que se ha visto obligada a refugiarse. Con manos temblorosas se despoja de la máscara mostrando el código de barras de su frente y saca del morral su último recurso. Los enloquecidos aullidos de los salvajes se acercan. Vatra está asustada. Esos animales vienen a devorar su alma, lo cuál no está tan lejos de la realidad, aunque más bien es su carne lo que ansían. En la oscuridad de la cueva inspecciona el dispositivo que parece una cinta negra para la cabeza cubierta de circuitos. Se le acaba el tiempo. Debe ponerse manos a la obra sea como sea. «¡Ahora!» exclama recordando los pasos para activarlo mientras se coloca la cinta en la frente. "Presionar el interruptor rojo 3.5 segundos, hecho, sujetar ambos extremos, hecho, sostener con el brazo extendido, hecho, mover el dispositivo 1.2 metros arriba y abajo 3 veces..." Vatra inspira profundamente. "Ajustar posición". Se lleva el dispositivo a la frente... "hecho".

Tras unos instantes. Nada. De repente, un parpadeo llama su atención a la entrada de la cueva: ¡se ve a si misma de pie, saliendo de la cueva! Está de pie caminando (su reflejo repite sus mismos movimientos a diez pasos de ella). Quizás tenga una posibilidad.

ACTIVACIÓN: Dificultad (4)

FUNCIONAMIENTO: Cuando se activa adecuadamente, este artefacto crea una imagen perfecta del usuario a diez metros en la dirección a la que apunta su cabeza cuando el Eco esta ajustado a su frente. La imagen holográfica del usuario replica con exactitud su patrón de movimiento con un retardo de unos pocos milisegundos, copiando hasta el más mínimo detalle. La imagen es indistinguible de la persona real a la que replica a más de 20 metros de distancia, e incluso si se está más cerca de esa distancia debe realizarse una prueba de INS+Percepción (4) para percatarse del engaño. Si alguien toca el holograma o una bala lo atraviesa, este parpadeará revelando la verdad. El Eco debe tener linea de visión directa con el holograma para poder proyectar la imagen.

También es capaz de engañar a SAMCOM, drones y a la mayoría de Psiconautas. Sin embargo, un Psicoquinético se dará cuanta al instante del engaño: su inusual sentido del olfato desvelará el engaño.

◈ Artefactos

VIDENTE

Un martes, la caja simplemente apareció. Justo en medio del Atrio de Justiciano, encima de un pedestal fuera del Centro de Intercambio. Los ciudadanos no prestaron mucha atención; una muestra más de la locura de los Cronistas. Nadie se dió cuenta del autentico propósito de aquel dispositivo custodiado por varios Observadores. Cada interacción a su alcance, cada expresión, cada emoción que asomaba en los rostros era catalogada y añadida al cálculo de la fórmula de la realidad. Superordenadores bajo tierra hierven de actividad analizando los datos recopilados, la Corriente fluye llena de vida en un pestañeo. ¿podría ser hoy el día en el que desentrañaran todos los secretos?

[ERROR: DATOS FRAGMENTADOS, DETECTADO EXCESO DE ENTRADA DE DATOS] No será hoy.

ACTIVACIÓN: Dificultad (1)

FUNCIONAMIENTO: El Vidente se enciende deslizando una ranura de su poliédrico marco negro e insertando en el alojamiento un E-Cubo. Entonces empieza a grabar todo lo que pasa a su alrededor de forma detallada. Cualquiera con un dispositivo de lectura conectado a la Corriente y el interfaz adecuado podrá acceder a los datos. Este dispositivo es más poderoso de lo que parece y hace algo más que grabar datos. También evalúa su entorno e influye en él.

Mensajes subliminales son enviados por sutiles láseres a los ojos de quien mire directamente al Vidente en un radio de quince metros, evaluando su respuesta emocional cotejándola con los datos almacenados.

A cada individuo se le asigna un perfil ajustado a su estado psicológico, se extrapolan datos biométricos según su apariencia física y se elaboran datos psicométricos. El elemento más importante del sistema es su capacidad para identificar el arquetipo de un transeúnte. Esto funciona como una acción compleja con el Vidente realizando una prueba de 8D como si fuera un personaje intentando una acción. La acción compleja necesita (8) éxitos en total, con un intervalo entre intentos de un día de observación. El Vidente puede llevar a cabo esta función con hasta veinte sujetos simultáneamente, y puede almacenar datos de más de mil personas antes de empezar a borrar datos antiguos.

El Vidente también percibe emociones a un nivel superficial como la ira, la ansiedad, la felicidad o la confianza. Cualquiera puede realizar una prueba de INS+Empatía relaciona con un sujeto que el Vidente esté analizando y tenga acceso a los datos. Añade sus dados a la acción compleja del Vidente para analizar el concepto de la persona en cuestión. Se realiza una vez por cada sujeto al añadir datos sobre sus relaciones e interacciones sociales al flujo de datos. También graba vídeo de baja resolución y bandas de audio de las situaciones que observa, intentando optimizar los archivos y poniendo el foco en individuos y conversaciones. En lugares poco transitados como un cruce de caminos en los desiertos de ceniza de Purgare, el Vidente puede conservar datos durante meses, mientras que en una plaza de Trípol tendría que sobrescribir datos en unas pocas horas.

◈ Artefactos

MATRIZ DE ENGAÑO

La Matriz de Engaño es un set de brazaletes que se ajustan a las muñecas del usuario e insertan pequeñas sondas afiladas bajo la piel. Cada plateado brazalete contiene un conjunto de sensores que escanean el área cercana, y si detectan algún dispositivo codificado biométricamente comienzan a modificar el cuerpo del usuario para engañar al sistema. Una descarga eléctrica sacude la carne y con un intenso hormigueo los dedos empiezan a contraerse mientras las huellas dactilares son modificadas. Para engañar sistemas de seguridad biométricos más sofisticados, los brazaletes pueden modificar el flujo sanguíneo en las

manos, inyectando químicos adecuados para el sistema al que pretende engañar.

ACTIVACIÓN: Dificultad (3)

FUNCIONAMIENTO: Cuando se activa la Matriz de Engaño, esta modifica las huellas dactilares del usuario para ajustarse a las archivadas en el dispositivo de reconocimiento biométrico, enviando impulsos eléctricos a la piel y los músculos para imitar hasta la forma de la mano más extraña. Durante (5) horas desde la activación, cualquier dispositivo con la cualidad «codificación biométrica» podrá ser usado por el portador de los brazaletes sin restricciones. Cuando se pasa el efecto, las manos vuelven dolorosamente a su estado normal, causando (5) puntos de heridas superficiales al reajustarse la estructura interna de la mano.

◇ Artefactos

VISUALIZADOR

Una corriente eléctrica entrando en un campo magnético crea una perturbación, y es esa perturbación la que mide el Visualizador. Un par de lentes de contacto crean un débil campo magnético alrededor del usuario, midiendo hasta la más pequeña perturbación y mostrando al usuario un punto de acceso visual. Los pequeños mecanismos ocultos en las lentes distorsionan el iris, haciendo impreciso cualquier escáner de retina. Las lentes se encuentran dentro de una caja llena de un fluido que impide que los mecanismos del Visualizador dañen los ojos.

ACTIVACIÓN: Dificultad (3)

FUNCIONAMIENTO: El dispositivo se activa tan pronto se sacan de la caja y se colocan en los ojos, generando un campo magnético de (15) metros de radio con el usuario como epicentro. Si un objeto o dispositivo con carga eléctrica entra en el área, se verá como un punto parpadeante en su visión, con una intensidad equivalente a la carga eléctrica del objeto. Esto permite al usuario determinar la cantidad de carga eléctrica del objeto con una prueba de INS+Percepción (3). El campo magnético puede llamar la atención de SAMCOM o drones: mientras el usuario tenga el Visualizador activo, las máquinas ganan un bonificador de +3D a cualquier intento de localizarle. Después de (4) horas de uso, las lentes se secan y deben volver a guardarse en la caja durante al menos (1) hora hasta su siguiente uso.

◇ Artefactos

CAPÍTULO 12

MEMÉTICA

MEMÉTICA

El estudio y la aplicación de la memética desafía conceptos simples. Una combinación de arte y ciencia desarrollada para crear mensajes mentales que pueden influenciar subliminalmente a otros. La memética no es un campo de estudio común, solo aquellos que son psicológicamente fuertes como para manejar el arma suprema y tienen una mente aguda para entender a los demás pueden usarlo en su favor: es una fuerza que toma el carisma de dictadores y salvadores y lo condensa en mensajes que tienen sentido por sí mismos. Haz. Siente. Acepta.

El proceso de acondicionamiento suele ser multifacético: es más fácil cuando el sujeto está dispuesto o desprevenido. Para que la carga se implemente correctamente, el practicante debe profundizar en la mente del objetivo. Una vez hubo dispositivos que ayudaban en esta tarea, pero con el colapso de la Corriente, las pocas herramientas restantes que se han recuperado de la tierra apenas son funcionales, y muchas de las que funcionan están en manos de quienes no entienden el potencial que atesoran en su interior estos artefactos.

Los conceptos reflejados en el Tarot Apocalíptico y los patrones de personalidad recopilados por la Corriente Estática de los Cronistas han permitido detectar e incluso utilizar la memética sin las antiguas herramientas. Todos los conceptos reflejan patrones psicológicos, motivaciones e impulsos. Comprender el arquetipo subyacente de un objetivo permitirá a alguien con las habilidades correctas ejecutar protocolos meméticos más precisos y complejos.

RECONSTRUCCIÓN SOCIAL

Entre fragmentos y Corrientistas es ampliamente aceptado que los Merodeadores son los progenitores de la memética, y que el Grupo de Recombination otorgó a sus cruzados dormidos poderes que les permitían iniciar la era dorada del Proyecto Tannhäuser.

Por lo tanto, desde que emergieron por primera vez de sus dispensadores, los Durmientes se extendieron por las tierras baldías, viajando en pequeños grupos comandados por un Sociocibernético. Se infiltran en clanes, asentamientos, regiones e incluso cultos incipientes, avanzando lentamente en cualquier jerarquía existente y desplegando sus memes en el proceso. Se implantan en la cúspide de poder de una sociedad preexistente, donde puedan tener mayor impacto y dan forma a la comunidad de acuerdo con lo que pueden recordar del plan en el que se formaron hace 500 años. Toman a sus víctimas cautivadas metéticamente y las enfrentan una contra la otra, hasta que solo queda la civilización más fuerte y viable. Luego, la siguiente cascada se despierta y el proceso se repite.

Este objetivo requiere que el mundo esté en un estado de conflicto casi permanente, con un constante ir y venir de gobernantes y líderes hasta que solo quede la sociedad humana ideal. Esto introduce patrones caóticos y perturbaciones en el análisis del Clúster de la gente del mundo y ralentiza el progreso de los Cronistas para reiniciar la Corriente, algo inaceptable. Como tal, dondequiera que los Cronistas tengan una fuerte presencia, los Durmientes deben ser cautelosos.

PINÁCULO

Los Cronistas han estado librando una guerra en la sombra contra los agentes del Proyecto Tannhäuser durante medio milenio. Si su evaluación de la situación está en lo cierto, cada nueva cascada arrojada por los dispensadores ha sido más poderosa que la anterior. Las conclusiones derivadas del análisis de sangre nanorrobótica que circula a través de los envoltorios mortales de los Durmientes se utilizan para medir el alcance de su capacidad. El pronóstico del Clúster es preocupante. La Ambrosía se está fortaleciendo, y también sus propiedades de regeneración. Más allá de eso, los protocolos meméticos manejados por los heraldos y cruzados del Grupo de Recombinación se han vuelto más diversos y difíciles de rastrear, desviarse o resistir.

A ojos de los Cronistas, este aumento de poder aún no está cerca de su punto máximo, ya que el Clúster solo ha tenido la oportunidad de examinar a los Durmientes hasta la cascada 600. Lo que hay más allá está envuelto en misterio y el colectivo se prepara para lo peor. De hecho, la cascada de un Durmiente es la pura definición de su fortaleza física y mental. Las heridas superficiales se regeneran a un ritmo de (1) por cada siglo que un Durmiente fuese programado para permanecer en criostasis, por hora. Además todos los Durmientes regeneran (1) punto de trauma por día.

La cascada también determina la cantidad de protocolos meméticos disponibles que un Durmiente puede usar, agregando (1) protocolo por siglo. Por último, la cascada define cuántas heridas superficiales puede sacrificar un Durmiente por turno para aumentar un protocolo memético.

Por tanto, un 500 regenera hasta (5) heridas superficiales por hora y (1) de trauma al día, tiene acceso a (5) protocolos meméticos y puede gastar hasta (5) heridas superficiales por turno para aumentar sus protocolos meméticos.

MEMÉTICA APLICADA

Cuando un Durmiente usa la memética, los nanorrobots fluyen a través de su sangre a toda máquina, modulando su ser para que explote al máximo la capacidad humana, o incluso más allá. Las palabras quedan entrelazadas con sugestiones por encima de la percepción general, las respuestas son anormalmente rápidas y cada estímulo recorre una red de máquinas por todo el cuerpo del Durmiente.

Un Durmiente enraíza a su objetivo con protocolos meméticos al aumentar sus propias habilidades con sus nanorrobots, representadas por sus heridas superficiales. Cada protocolo memético tiene un nivel asociado que determina la dificultad de la prueba de activación para el Durmiente.

Activación de un protocolo
Heridas superficiales = número de la acción
Nivel del protocolo = dificultad

Si el Durmiente desea aumentar la efectividad de sus protocolos, puede ordenar a sus nanorrobots que vayan más allá de los límites de seguridad. Las pequeñas máquinas se adhieren a las cuerdas vocales y las cargan con energía friendo sus nanocircuitos, o se enraízan a lo largo de los receptores nerviosos para disminuir el tiempo de respuesta a reacciones inesperadas. Esto aumenta la efectividad, pero por cada aumento utilizado, el Durmiente debe sacrificar algunas de sus heridas superficiales a medida que su cuerpo se desestabiliza. Un Durmiente no puede gastar más heridas superficiales en aumentos que la cantidad de siglos de su cascada. El número reducido de heridas superciciales también reduce el número de la acción.

Número de la acción = Heridas superficiales - aumentos

Cada protocolo memético tiene una duración de rondas de combate, minutos, horas o días. Esta duración marca el tiempo desde la activación del protocolo hasta el efecto de desgaste.

No es necesario que el protocolo memético se active de inmediato. Un Durmiente puede decidir que tenga efecto después de un tiempo: "Al amanecer" o "un par de minutos después de que me vaya". Los retrasos se basan en la percepción del tiempo del objetivo. También pueden surtir efecto después de una circunstancia particular, por ejemplo, "cuando le de la señal" o "si muestra debilidad durante la negociación". Sin embargo, si el protocolo no se ha activado después de una semana, la mente se sacude la implantación; el protocolo tendrá que volver a aplicarse.

Los Durmientes carecen de protección contra la memética, pudiendo verse afectados por esta de la misma forma en la que pueden afectar a sus víctimas. Cuanto menor sea la cascada de un Durmiente, más fácil será ser manipulado por los efectos meméticos hostiles de una cascada superior. La idea de hacer resistentes a la memética a los Durmientes nunca estuvo en la mesa del Grupo de Recombinación. Ciertos elementos inestables pueden ser considerados aptos para el reacondicionamiento memético.

RESISTIRSE A LA MEMÉTICA

Después de que un protocolo memético se intenta implantar y tiene éxito, el objetivo tiene la oportunidad de hacer una prueba de Defensa Mental contra sus efectos.

La dificultad de la Defensa Mental queda determinada por el nivel del protocolo memético. Por norma general, un personaje solo puede resistir la memética cuando se la aplican por primera vez. Después de la implantación, la compleja red de ideas se afianza en el subconsciente y comienza a dar forma a la psique en su conjunto, dificultando su erradicación. La defensa contra los efectos meméticos no requiere una acción. Ciertos eventos pueden llevar a que un personaje realice una prueba de Defensa Mental contra la memética después de la primera implantación:

1 Si la acción que va a realizar pone en peligro su vida

2 Si la acción viola el ideal de su concepto o colectivo

Ten en cuenta que esto solo es causado por memética que compele al objetivo afectado a llevar a cabo acciones, las penalizaciones no se pueden evitar de esta manera.

En esta situación se lleva a cabo una prueba normal de Defensa Mental contra una dificultad igual al nivel del protocolo memético. Puede darse una condición más en los protocolos meméticos cuando un personaje pueda defenderse contra su influencia, suplantando acciones o creencias complejas implantadas.

RESISTIENDO LA MEMÉTICA: Defensa mental contra nivel del protocolo

Una prueba cuando ponga en peligro su vida o violen sus ideales. Algunos protocolos tienen situaciones particulares

EJEMPLO: Vesper, un miembro del clan de los bosques del este de Borca, ha estado escuchando atentamente las enseñanzas del extraño profeta que apareció en su pueblo hace una semana. El mensaje que condena a los extraños Cronistas en sus altas torres es convincente, especialmente porque el predicador, un Durmiente disfrazado, ha introducido un protocolo memético en uno de sus ardientes sermones.

El protocolo que usa el predicador solo tiene nivel (3), no ha podido crear un vínculo suficiente para reducir la capacidad de resistencia de Vesper y no desea dañar su propio cuerpo gastando heridas superficiales en aumentos. Como tal, Vesper necesitará tener éxito en una prueba PSI+Fe (3), y obtiene un resultado de PSI+Fe de (5). Logra (3) éxitos, evitando la influencia del predicador. Por ahora.

AUMENTO DE PROTOCOLOS MEMÉTICOS

Los nanorrobots transmitieron cursos de acción a través de su sangre mientras se preparaba para hablar con el público, las máquinas se engancharon a sus cuerdas vocales. Cuando comienza su discurso, una vibración brota de su garganta, frecuencias especialmente elegidas se abren paso hacia la subconsciencia de la multitud reunida y las predisponen aún más hacia sus palabras. El dolor le quema la garganta con cada sílaba, pero el dolor no significa nada para un Durmiente. El plan es lo único que importa.

Un Durmiente puede optar por aumentar uno de sus protocolos meméticos quemando su sangre nanorrobótica, forzando a las máquinas a amplificar los efectos de la carga útil memética. Antes de intentar implantar una carga útil memética, puede optar por sacrificar heridas superficiales a cambio de bonificaciones. Los siguientes aumentos comunes se pueden aplicar a cualquier protocolo, pero cada una también tiene un aumento específico solo disponible cuando está en uso y cuyos efectos se aplican antes de cualquier aumento común.

Cada aumento tiene un coste asociado en heridas superficiales. Cada uno de los ejemplos que siguen se puede aplicar más de una vez a cada protocolo, pero los aumentos específicos de protocolos particulares pueden seguir sus propias reglas. Un Durmiente nunca puede gastar más heridas superficiales de las que indica su cascada.

Los Durmientes pueden sacrificar una cantidad de heridas superficiales para aumentar hasta su cascada

Aumentos comunes pueden ser aplicados más de una vez
Cada protocolo tiene su propio aumento

AUMENTOS COMUNES

*HS=Heridas superficiales

BUCLE (2 HS)

Un protocolo memético en el que los bucles pueden tener su efecto activado por segunda vez mediante distintos estímulos: una víctima bajo su efecto recae inmediatamente sin posibilidad de defensa. Si el objetivo había logrado liberarse previamente, no está sujeto al bucle. Si es capaz de resistir gracias a su Defensa Mental o a través del protocolo en particular, tiene otra oportunidad de liberarse.

EXTENDER (1 HS)

La duración de los efectos del protocolo se duplica. Se aplica cada vez que se activa el efecto, si el protocolo memético también se ha visto afectado por un aumento de Bucle.

IMPONERSE (1 HS)

El Durmiente se impone al objetivo: cada vez que se elige este aumento, la tirada de Defensa Mental del objetivo recibe una penalización de -1D.

SUMERGIR (1 HS)

Cada vez que se elige este aumento, el Durmiente obtiene la capacidad de aplicar su conjunto completo de bonificaciones de conexión a un objetivo adicional cuando usa un protocolo memético.

CONEXIÓN

Para que la memética funcione, el objetivo debe tener una razón para adoptar las nociones que se le imponen. Algunos protocolos meméticos menores pueden implantarse utilizando trucos, simples ataques cerebrales o manipulaciones sutiles que son difíciles de notar y funcionan de manera que escapan a la vista: agresión elevada, dificultad respiratoria momentánea, distracción momentánea mientras ocurre un evento importante.

Para que la memética genere un poder real de creencia arraigada, la conexión tiene que ser más profunda. Un simple truco de salón de charlatán no será suficiente. Se puede usar una droga para mejorar el efecto, como Quemazón o la programación sensorial para sobrecargar las defensas de la mente. Cualquier pantalla en una habitación oscura puede funcionar para las pequeñas cosas, pero los antecesores usaban habitaciones especiales llamadas Salas Meméticas, diseñadas específicamente para aislar a las personas del mundo exterior. Cuando se exponen a nada más que los estímulos de la programación memética, los sujetos pueden ser orientados por aquellos caminos que sus agentes deseen.

Las conexiones son un conjunto de criterios que aumentan la capacidad de un Durmiente para implantar su carga útil memética en un objetivo. Por cada criterio que se aplica al Durmiente, gana un aumento adicional sin gastar una Herida superficial, sin contar para el límite de su cascada.

Conexiones permiten aumento gratuito

MAESTRÍA MEMÉTICA: Todos los Durmientes reciben una conexión automática para el entrenamiento memético que han recibido.

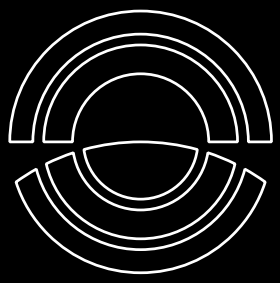
ADOCTRINAMIENTO: ¿Ha recibido el objetivo adoctrinamiento memético, como el que soportaron los Pálidos?

AUTORIDAD: ¿Tiene el Durmiente infiltrado en un colectivo un trasfondo de Autoridad más alto que su objetivo?

CONCEPTO: ¿El Durmiente sabe el Concepto del sujeto?

FAMILIARIDAD: ¿El Durmiente ha conocido e interactuado con su objetivo durante una semana o más?

TALISMANES: ¿Está el Durmiente usando un talismán o un icono que tiene un significado espiritual o religioso para el objetivo?



DEFENSA NANORROBÓTICA

Cuando se perfora la punta de una semilla de Quemazón y se inhalan sus blancas esporas, la Sepsis intenta inundar el torrente sanguíneo, mezclándose con el flujo para transportarse por todo el cuerpo, comenzando la fase de intoxicación a medida que el Chakra de la Tierra se extiende a través del éter conectando con el quemado. Sin embargo, la sangre de los Durmientes se ha fortalecido con defensa nanorrobótica, destruyendo todos los patógenos y enfermedades y atacando activamente a organismos desconocidos que ingresan al sistema. La Sepsis es solo otro elemento más de esta lista. Los nanorrobots se adhieren a las esporas escamosas y las rompen en pedazos, destruyendo cualquiera de sus componentes activos. Los Durmientes no obtienen ningún beneficio al inhalar Quemazón y no pueden recibir infestación de esporas.

HOSTILIDAD

Cuanto más sospechoso sea un objetivo de un Durmiente, más fortificadas serán las barreras mentales contra la implantación memética. Las penalizaciones de hostilidad reducen la dificultad de la tirada de Defensa Mental del objetivo para resistir el protocolo, su desconfianza y sospecha le permite ver a través de las complejas redes meméticas del Durmiente. Alguien que vea al Durmiente como un simple extraño sin tener idea de su verdadera naturaleza reducirá la Dificultad en (1), mientras que alguien que conozca la verdadera naturaleza del Durmiente y sepa que está siendo manipulado incurrirá en una penalización de (5).

Si el Durmiente está en combate con su objetivo, es mucho más difícil inocular un protocolo: se aplica una penalización de Hostilidad de (3) además de cualquier otra penalización por Hostilidad.

Hostilidad reduce dificultad de Defensa Mental contra memética

IDENTIFICANDO CONCEPTOS

Descubrir el Concepto de una víctima no es tarea fácil. La memética más profunda y poderosa requiere una comprensión del arquetipo del objetivo fallando si se aplica incorrectamente. Un Durmiente que intente identificar el Concepto de otra persona debe realizar una prueba de INS+Empatía con dificultad (4) después de pasar (8) horas observando a su objetivo. El tiempo requerido para intentar identificar el Concepto se reduce en una cantidad de horas igual a la cantidad de siglos indicado en la cascada del Durmiente: un 600 solo necesitará (2) horas para averiguar un Concepto. La dificultad de la prueba se reduce en (1) si el objetivo puede ser observado durante más de un día. Incluso si la prueba tiene éxito, el Durmiente no estará seguro de haber acertado hasta que intente implantar un protocolo.

Si la prueba inicial falla, entonces será necesaria una observación más larga para el próximo intento. El Durmiente debe realizar una acción compleja de INS+Empatía (20). Se requiere un intervalo de (1) día de observación pasiva o (2) horas de conversación directa para cada prueba.

Es imposible que un objetivo ayude a un Durmiente a identificar su Concepto, ya que es un elemento subconsciente de su propia mente.

IDENTIFICANDO CONCEPTOS: INS+Empatía (4) después de (8) horas

Tiempo reducido por la cascada del Durmiente

Dificultad (1) si es observado por un día completo

Si falla, acción compleja de INS+Empatía (20)

INTERVALO: (1) Día pasiva o (2) horas activa

LLAMADA DE ATENCIÓN

Eos se despierta sobresaltada. El sistema de alarma de emergencia zumba en su cabeza mientras su cápsula de criostasis purga su gel de enfriamiento, dejando escapar un siseo de aire al abrirse. Un escalofrío recorre la habitación mientras un trío de figuras sombreadas derriban la puerta de seguridad de la cámara del Durmiente. Voces musitando confusas y distorsionadas, provienen de rostros oscurecidos por extrañas máscaras. Eos mira su mano, el 400 marcado en su piel. La Durmiente de repente recuerda cuál es su propósito, el que se le implantó hace siglos y lo que debe hacer.

El plan se dibuja en su cabeza en milisegundos: hay un compartimento de armas a unos pasos atravesando la habitación, debe coger un fusil y eliminar a los intrusos antes de que puedan obstaculizar el plan. Se están acercando, debe detenerlos en seco para ganar algo de tiempo.

Se para frente a las figuras y recuerda todo su entrenamiento, junto con una extraña fuente de conocimiento que no recuerda haber aprendido. Usando el protocolo Congelar, intenta sobrecargar las mentes de estos intrusos y evitar que sigan moviéndose. Al haber múltiples objetivos, elige gastar (2) heridas superficiales para aplicar su bonificación de Conexión completa a los tres con el aumento de Sumergir. Obtiene (1) de Conexión al ser una Durmiente, lo que le otorga un aumento de forma gratuita.

Necesitará unos segundos para llegar al compartimento del arma, y otros tantos más para apuntar. Congelar incapacita a sus objetivos durante (1) ronda, pero puede aumentarse con aumentos, gastando (1) de heridas superficiales por cada ronda adicional. Puede gastar (3) heridas superficiales más en aumentos, debido a su límite de cascada, y tiene un aumento gratis por su Conexión.

Gasta (2) heridas superficiales para aumentar la duración del efecto a (3) rondas, (1) herida superficial para usar el aumento de Imposición para reducir las Defensas Mentales de sus objetivos en -1D, y usa el aumento gratuita para imponer nuevamente, llevando la penalización hasta -2D. Con (20) heridas superficiales en total, y (4) gastados en aumentos, su número de la acción es (16), teniendo éxito (4) en la prueba de nivel de Congelar con facilidad.

Los intrusos ahora deben realizar una prueba de Defensa Mental contra el nivel, con una penalización de -2D, o de lo contrario quedarán congelados en su sitio durante (3) rondas mientras la Durmiente recién despierta recupera con calma su fusil de flechillas y orienta sus disparos...

MEMÉTICA RUDIMENTARIA

A lo largo de la historia, las personas atrevidas han podido descifrar los códigos de memética. Cuervos, Aquerones, Hipocráticos, Paradigmas y Dalilas han echado un vistazo tras el velo, ya sea rompiendo las cadenas meméticas que han sido implantados por los agentes del Proyecto Tannhäuser, o captando los fundamentos de estos poderes para volverlos directamente contra los Durmientes.

Es imposible para un ser humano replicar los poderes meméticos que ejercen los Durmientes o los Espíritus Libre, ni siquiera décadas de estudio pueden igualar siglos de adoctrinamiento y entrenamiento. Aun así, aún pueden comprender los conceptos básicos de este arte. Esta memética rudimentaria está disponible para los personajes jugadores como potencial que puede adquirirse como cualquier otro con puntos de experiencia. A diferencia de otros potenciales, este conocimiento no se enseña a través de ningún colectivo ni está disponible como potencial común, y como tal, no pueden adquirirse en la creación del personaje. En cambio, deben descubrirse explorando el mundo. El personaje debe estudiar las maquinaciones del Grupo de Recombinación, examinar las instrucciones contenidas en antiguas pantallas o libros ocultos, y expandir su mente a través del ensayo y error.

POTENCIALES

ENSEÑANZAS MEMÉTICAS

REQUISITOS: INT+Leyendas (8), Secretos (5), Encuentro con un usuario de memética

Miró más allá del velo y abrió el tercer ojo de su espíritu para complementar los del cuerpo y la mente. Las fuerzas impulsoras que mueven hacia adelante a la humanidad son solo olas que se extienden por el mundo hacia él: han perdido su misterio, convirtiéndose en meras interacciones de gravedad, energía y materia. Llora, porque a pesar de que este conocimiento le promete poder más allá de toda imaginación, no le ha traído paz. En cambio, cada uno de sus momentos de vigilia estará lleno de tormentos mientras observa la verdadera naturaleza del mundo que le rodea.

REGLAS: Una vez que se ha adquirido el potencial de Enseñanzas meméticas, el personaje ha aprendido el arte divino de interpretar los Conceptos y ha entendido las teorías fundamentales detrás de la memética, y ahora puede ponerse a practicar en serio. Cada nivel de Enseñanzas Meméticas permite que un personaje aprenda un solo protocolo memético elegido de cualquiera de las esferas, dando como resultado tres protocolos conocidos a nivel 3.

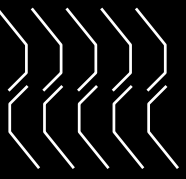
Al carecer de la poderosa Ambrosía que circula por sus venas, un personaje normal no puede usar sus heridas superficiales para activar sus protocolos. En su lugar, usa la habilidad PSI asociada con el protocolo que está intentando implantar. Además, no puede aumentar ningún protocolo excepto a través de aumentos gratuitos obtenidas a través de la conexión con su objetivo calculadas normalmente.

Los personajes de los diferentes colectivos tendrán diferentes medios para identificar el Concepto de un objetivo. Los Apocalípticos usarán el Tarot, los Cronistas intentarán ubicar el arquetipo de la víctima en la base de datos del grupo y compararlo con el movimiento predicho y los patrones emocionales, y un Spitaliano podría usar métodos tales como hipnosis o anestésicos para obtener datos para correlacionar con notas en un cuaderno de campo.

PANÓPTICO

REQUISITO: Enseñanzas Meméticas (2), Secretos (5)

La mente funciona cada vez más rápido, prediciendo y extrapolando posibles respuestas a cualquier estímulo conocido. El mundo se ralentiza a medida que las palabras salen de la boca, un dolor de cabeza penetrante que late en el fondo de la mente. Nunca se pensó que el cerebro tuviese que manejar el nivel de información necesaria para implantar adecuadamente las técnicas meméticas, e incluso los usuarios más hábiles apenas pueden arañar la super-



COMANDO DISCORDANTE

Los zánganos se arrastran a través de los pantanos de Franka, encerrados en una esclavitud feromántica que no deja lugar para todo pensamiento independiente que no sea el culto a los divinos Feromantes. Los Spitalianos que tropezaron con la red de sonido Dusaní salen del Balján, atrapados en sus propios cuerpos e incapaces de hacer incluso los movimientos más simples sin el impulso de su pasajero mental. Los Durmientes que no hayan podido orientarse en este nuevo mundo podrían verlos como objetivos ideales para su programación memética, sus defensas mentales son fáciles de ser quebradas por otras influencias. Sin embargo, cuando un Durmiente intenta controlar a uno de estos esclavos no se enfrenta a las barreras mentales del objetivo sino al control del Psiconauta. Si alguien bajo el efecto de un fenómeno de control mental, como la Semilla de Corrupción Dusaní, es objetivo de un protocolo memético, el objetivo usa la sobrecarga del Fenómeno como el número de dados en su tirada de Defensa Mental.

ficie de lo que es capaz un Durmiente.

REGLAS: En lugar de que la Ambrosía bombee a través del cerebro de un Durmiente, los humanos deben forzar su mente a comprometerse con una tarea que exceda lo que normalmente puede manejar. El personaje puede usar aumentos en sus protocolos meméticos, pero debe gastar (3) puntos de Ego a cambio de cada (1) herida superficial incluida en un aumento. Cada nivel de este potencial permite al usuario gastar (3) de Ego adicional, hasta un máximo de (9) puntos en el nivel 3.

EL PODER DE LA QUEMAZÓN

MUSA

El predicador se llevó la pequeña semilla a los labios, las esporas escaparon de la punción en su punta. Inhala los blancos copos y pasan unos segundos antes de que comience a sentir los efectos. Los sonidos a su alrededor empiezan a oscilar, encendiendo y apagando su percepción, su visión comienza a ondularse en forma de ondas en movimiento. Podía escuchar la forma en la que los miembros de los clanes se reunieron ante él, escuchó las miradas en él y se esforzó por captar los susurros de sus pensamientos. Sus pensamientos murmuraron en el límite más alejado de su percepción como una corriente, y con un suave zumbido de su garganta se estiró para sumergir su mente en la corriente. Sus emociones se apoderaron de él como una pared de música discordante, pero podía ver los patrones, sabía cómo trasladar el caos a una sinfonía orquestada, una sonrisa se dibujó en su rostro cuando abrió la boca para tomar su lugar como director.

La Quemazón Musa libera la mente en un reino de sonido, permitiendo que aquellos bajo sus efectos extiendan su mente a través del éter para afectar directamente a sus objetivos. Los conceptos, ideas y órdenes encuentran su camino en los pensamientos del objetivo tan naturalmente como si fueran los suyos, lo que lo convierte en una herramienta poderosa para aquellos que desean implantar los más poderosos protocolos meméticos. Cualquiera en la fase de estímulo de Musa recibe una bonificación a su tirada de activación igual a la potencia de la Quemazón en dados.

Fase de estímulo de la Quemazón Musa

Añade potencia de Quemazón como dados extra a pruebas de activación

UNIDAD

La Quemazón Unidad permite a aquellos bajo sus efectos comprender intuitivamente las emociones y las respuestas primarias de los demás. Por esta razón es increíblemente efectiva para aumentar los efectos meméticos. Con una inhalación de esporas, el quemado puede modular su voz y palabras con tanta precisión ante las preocupaciones e inquietudes de sus oyentes que no pueden más que asentir a lo que dice, incluso si estaban a punto de entrar en conflicto. Si un quemado en fase de estímulo de Unidad intenta implantar un protocolo memético, todas las penalizaciones de Hostilidad se reducen en un número igual a la potencia de la Quemazón.

Aquellos bajo sus efectos también son mucho más difíciles de influenciar con memética, ya que su atacante se encuentra completamente incapaz de argumentar las respuestas emocionales que necesita para implantar correctamente sus protocolos. Cualquier persona bajo el efecto de Unidad gana una bonificación a su Defensa Mental para resistir la implantación memética en una cantidad de dados igual a la potencia de la Quemazón.

Penalización por hostilidad reducida en la potencia
Bonificación a Defensa Mental en +d igual a la potencia

PROTOCOLOS MEMÉTICOS

ASOCIACIÓN

Los protocolos meméticos basados en Asociación son aquellos que se basan en la formación de vínculos entre dos ideas. Asociación se usa para trazar vínculos en la mente de un objetivo: plantar una idea de que un evento debe seguir a otro, favoreciendo que se olviden de las cosas que han visto, pongan límites en torno a ideas para vincular o desvincular el consciente y el subconsciente, o para capturar o liberar una mente bloqueada.

Asociación se rige por PSI+Astucia.

SINTONIZAR

Los ojos del seguidor son conscientes del camino que deben seguir: han sido iluminados. El peso de sus propios pensamientos escapa de su comprensión del presente. Están tan cerca del mundo que los rodea como le es posible.

NIVEL: 3

EFECTO: Un Durmiente usa este protocolo para sintonizar a un objetivo con un sujeto en particular: "desconfía del comerciante cuyo puesto está más cerca de la puerta" o "presta mucha atención a la chica con abrigo rojo en la reunión de esta noche". El objetivo gana +2D a pruebas de INS+Percepción e INS+Empatía dentro del contexto particular definido por el Durmiente. Los objetivos sintonizados son espías e informantes perfectos, ya que su conocimiento está fijado en un tema o tarea específica.

DURACIÓN: (3) horas.

AUMENTO: Gasta (1) herida superficial para aumentar la bonificación en +1D. Es posible invertir más heridas superficiales de esta manera.

CAMARADERÍA

¡Un viejo amigo acaba de llegar! Su aspecto cambió mucho a lo largo de los años, tienen una altura completamente diferente y hay un brillo desconocido en su inusual color de ojos, pero no hay duda de que es él.

NIVEL: 4

EFECTO: El objetivo considera que el Durmiente es un viejo amigo o un huésped bienvenido: no desconfían y nunca intentarán dañarlos, aunque pueden no estar dispuestos a traicionar sus propias convicciones. Los Durmientes usan este protocolo para obtener contactos dentro de las filas de un colectivo, facilitando su infiltración en él.

Incluso si algo se interpone entre el Durmiente y el objetivo, no habrá penalización de Hostilidad a Conexión cuando se usen más protocolos meméticos. El objetivo no está obligado a actuar de manera amigable. Si hay una pelea, el objetivo será propenso a ponerse del lado del Durmiente, pero se puede poner fácilmente del lado contrario.

DURACIÓN: (4) horas.

AUMENTO: Gasta (1) herida superficial para aumentar la duración en (1) hora. Es posible invertir más heridas superficiales de esta manera.

MENTE MAESTRA

La extraña y reluciente caja en el suelo desaparece como si nunca hubiera existido. El Chatarrero parpadea, tratando de recordar lo que estaba mirando, pero ya no parece importante. Se mueve a través de las ruinas sin percatarse de la figura que merodea entre las sombras a su paso.

NIVEL: 5

EFECTO: Los efectos del protocolo Mente Maestra equivalen a beber una caja de sedantes. El objetivo no recuerda algo que haya presenciado, que esté presenciando o que presenciará próximamente: por ejemplo, la presencia de un Durmiente o la identidad del hombre que acaba de pasar por la puerta. Los efectos funcionan tanto para eventos pasados como futuros, pero no se especifica cómo reaccionará el objetivo ante el suceso olvidado al instante.

DURACIÓN: 5 minutos para evitar recordar un suceso; la pérdida de memoria es permanente.

AUMENTO: Aumenta el tiempo en el que no se recordará el suceso en 10 minutos con (1) herida superficial. Solo se puede aumentar una vez.

EMPODERAR

La cansada Orgiástica se espolea sabiendo que es capaz del acto heroico para cumplir con lo que se espera de ella. Las palabras del Sublime resuenan en su cabeza: "¡Lucha! Hacia la gloria! Levanta su Bidenhander una vez más y carga de nuevo en la refriega.

NIVEL: 4

EFECTO: El Durmiente empodera a su víctima para llevar a cabo una tarea específica. Al intentar llevar a cabo esta tarea, el objetivo ignora todas las penalizaciones de trauma y lesión hasta -4D, y recupera una cantidad de Ego igual al número de puntos de penalización por trauma o lesión negada de esta manera. Este Ego se pierde una vez que el efecto desaparece. Durante la duración del efecto, la víctima ve al Durmiente como una figura de mentor. Este cambio en la percepción persiste incluso después de que termine el efecto. Tras finalizar el periodo de bonificador de Conexión de familiaridad entre ellos proporciona un aumento adicional gratuito.

DURACIÓN: (5) Minutos.

AUMENTO: Gasta (1) herida superficial para otorgar al objetivo (1) punto de Ego. Este Ego extra se pierde cuando el

protocolo memético se desvanece. Es posible invertir más heridas superficiales de esta manera.

FORTALECER

La imagen mental sirve como un rayo de esperanza, un refugio contra los tormentos que atenazan la mente. El objetivo se vuelve más resistente mientras sera guiado por un rostro ardiente que lo aleja de la desazon y pesimismo en los rincones más oscuros de su psique.

NIVEL: 6

EFECTO: El objetivo gana +2D a las pruebas de Defensa Mental a medida que su mente se protege a través del protocolo. Esto se aplica a otros protocolos meméticos, además de a los efectos Psiconáuticos. Los Durmientes en particular usan estos escudos mentales para fortalecer a sus secuaces Pálidos contra la influencia memética de los Merodeadores.

DURACIÓN: (5) minutos

AUMENTO: Aumenta la bonificación a la resistencia en +1D y proporciona (+1) a defensa pasiva. Solo se puede aumentar una vez.

EROSIONAR

La mente se bloquea cuando de repente todo es demasiado importante como para pasar página. Los recuerdos están dispersos, el significado permanece pero se pierde el sentido. Los detalles pasan, los nombres se desvanecen. La emoción es la única guía que queda, y es una amante voluble.

NIVEL: 7

EFECTO: La capacidad del objetivo para usar el atributo INT queda desactivada. Durante la duración del protocolo, cualquier tirada que use el atributo INT utilizará el atributo INS para calcular el número de acción, con una penalización de -2D. Si el número de acción resultante es menor que (0), la habilidad no se puede usar.

DURACIÓN: (5) minutos

AUMENTO: Aumenta la penalización en -1D a cambio de (1) heridas superficiales. Solo se puede aumentar una vez.

LÍMITE

La mente está bloqueada, congelada. Los nuevos estímulos están más allá de los límites de lo que es aceptable y permisible. Nada nuevo está permitido. Ya no son significativos. El pasado es cómodo. El pasado está a salvo. El pasado es lo único que importa.

NIVEL: 7

EFECTO: Los objetivos limitados no pueden reunir ninguna experiencia nueva. Sus mentes simplemente se borran y no pueden responder adecuadamente a su entorno. Dichos objetivos tienen prohibido ganar o gastar PE.

Los Infiltradores suelen utilizar este protocolo memético, evitando que cualquiera de sus objetivos aprenda sus estrategias y desarrolle contramedidas.

DURACIÓN: (2) días

AUMENTO: Gasta (1) herida superficial para aumentar la duración del protocolo en (1) día. Es posible invertir más heridas superficiales de esta manera.

MANTO

Mira las estrellas, ellas te guiarán. Si no existe en las estrellas, entonces seguramente no debería existir en tu mente, ovejita. Déjame ser tu pastor, déjame llevarte hacia el más verde de los pastos. La ignorancia es grata. No prestes atención a los charlatanes.

NIVEL: 5

EFECTO: El objetivo pierde todo interés en un aspecto en particular de su entorno elegido por el Durmiente, desde algo como "aquellos con capa roja" a "todo edificio con un cartel pintado de azul en su puerta". Lucharán por recordar detalles del tema designado, y lo ignorarán por completo si pasa. Si el objetivo intenta hacer tiradas de INS+Percepción o INS+Empatía relacionadas con el asunto, debe hacerlo con una penalización de -2D.

DURACIÓN: (3) rondas

AUMENTO: Gasta (2) heridas superficiales para aumentar la duración a (3) minutos.

LIMPIAR

Los clanes observan el vacío más allá de la vista como si estuvieran hipnotizados. Incluso cuando el fuego ruge en el corazón de su pequeño asentamiento no les importa: sus mentes dispersas están tan vacías y limpias como sus ojos, a pesar de que se alejan del fuego sin sentir una pizca de emoción, como un zángano de los Feromantes.

NIVEL: 8

EFECTO: El objetivo es despojado de toda motivación. Está tan distraído que no puede gastar Ego cayendo en un estado depresivo y catatónico, dependiendo de la situación en la que se encuentre. Si se les deja a su suerte, simplemente se sientan, actuando solo si sucede algo particularmente dramático o peligroso, y haciéndolo con el esfuerzo mínimo como para mantenerse a salvo.

DURACIÓN: (6) Horas

AUMENTO: Gasta (2) heridas superficiales para aumentar la duración a (1) día. Solo se puede aumentar una vez.

OBSESIÓN

La memética basada en la obsesión enfoca los ojos del alma en una dirección diferente a la que alguna vez enfrentaron. Miedo, esperanza, amor, ira, son obsesiones. Los afectados en el fondo siguen siendo ellos mismos, pero los estímulos cambian. Lo que una vez fue humilde se vuelve poderoso, y lo que fue grande acaba colapsando.

La Obsesión está regida por PSI+Engaño.

ENEMISTARSE

"Esos jodidos Pastores son los peores pecadores en la historia de la humanidad, ¿no estás de acuerdo? ¡Tenemos que tratarles con fuego y acero!" El objetivo asiente, ardiendo en odio hacia aquellos que alguna vez fueron sus vecinos.

NIVEL: 4

EFECTO: El objetivo percibe a los miembros de otro colectivo, clan o cultura como indeseables: añaden +1D a pruebas de PSI+Astucia para ver a través de sus mentiras, y -1D a todas las habilidades de CAR cuando interactúan con ellos a medida que su odio crece. Pueden ser empujados a acciones extremas si está en su personalidad hacerlo, ya que su verdadera intención sale a flote.

Esta es una herramienta fundamental que los Durmientes usan para alcanzar los objetivos del Proyecto Tannhäuser: crear civilizaciones poderosas, ponerlas en conflicto entre sí, quemarlo todo y comenzar de nuevo.

DURACIÓN: (4) horas

AUMENTO: Aumenta la bonificación o penalización a las habilidades en 1D por cada herida superficial invertida. Es posible invertir más heridas superficiales de esta manera.

ENGATUSAR

El secreto ocupa la mente haciendo eco en cada uno de los rincones más oscuros y ocultos de la psique. Es sólo cuestión de tiempo que la verdad salga a la luz, ya sea porque se hable claramente o porque se grite hasta que la garganta esté desgarrada y en carne viva.

NIVEL: 6

EFECTO: Un objetivo persuadido se ve obligado a responder (lo mejor que sepa) una sola pregunta que se le haya hecho, y también a admitir cuán seguro está de ella. Este protocolo es extremadamente útil para un Durmiente astuto: puede detectar toda la estructura de una mentira o revelar las maquinaciones ocultas de un colectivo simplemente haciendo una pregunta sin pretensiones apenas relacionada con lo que realmente busca. El objetivo persuadido no será consciente de la verdad que reveló sin darse cuenta.

DURACIÓN: Instantánea

AUMENTO: Gasta (2) heridas superficiales para hacer una segunda pregunta relacionada con la primera, ya sea como aclaración o un aspecto diferente del mismo asunto. Solo se puede aumentar una vez.

DISTRAER

El objetivo se encuentra obcecado temporalmente con observar algo que otros ven como insignificante o con el que ya deberían estar familiarizados. Un deseo de saber más le obsesiona y no puede prestar atención a nada de su entorno.

NIVEL: 3

EFECTO: El objetivo intentará contar la cantidad de moscas que zumban en el techo, o tratará de limpiar su ropa de pelusas invisibles. Este comportamiento extraño es obvio para cualquiera que preste atención al objetivo, pero el objetivo no notará nada fuera de lo común con sus acciones. El objetivo sufre -2D a las pruebas de INS+Percepción relacionadas con cualquier asunto que no esté relacionado con su objeto de obsesión, sin embargo, gana + 2D en todas las pruebas relacionadas en el asunto.

DURACIÓN: (3) rondas

AUMENTO: Gasta (1) herida superficial para aumentar la duración a (3) minutos. Solo se puede aumentar una vez.

IMPULSO

Los dedos del Spitaliano se contraen, sabe que tiene que extender la mano y abrir la jaula que retiene al prisionero. ¡No sabe por qué quiere hacerlo, pero la conciencia se lo comerá vivo si no retira el seguro del cerrojo! Mira a su alrededor, comprobando que sus compañeros no están mirando, y alcanza la cerradura.

NIVEL: 4

EFECTO: La necesidad de hacer lo correcto, o más bien, lo que el Durmiente les ha dicho que es lo correcto, se torna ineludible. El objetivo comienza inmediatamente a seguir la orden del Durmiente, siempre que no sea abiertamente peligrosa. Puede optar por no llevar a cabo la orden, pero sufren una penalización de -2D en todas las acciones que no estén encaminadas a cumplirla.

DURACIÓN: (5) minutos

AUMENTO: Con (2) heridas superficiales, el efecto aumenta de modo que el objetivo ahora debe gastar (1) punto de Ego para llevar a cabo cualquier acción que no esté encaminada a cumplirla junto con una penalización de -2D. Solo se puede aumentar una vez.

MIEDO

Así como el elefante tiene miedo del ratón, el objetivo está aterrorizado por algo insignificante. Racional o no, el miedo se apodera de él de tal forma que ocupa toda su atención, dándole la espalda incluso al enemigo más peligroso.

NIVEL: 5

EFECTO: Cada turno, el objetivo usa su primera acción para alejarse de un objeto elegido por el Durmiente como el objetivo de su miedo, evitando peligros obvios como una caída letal desde un acantilado o una hoguera ardiente pero ignorando cualquier peligro que no sea manifiestamente peligroso como correr de cabeza hacia territorio enemigo o hacia una tormenta de nieve. Sufre una penalización de -3D en todas las pruebas si no pueden huir de la fuente de su miedo, pero no pierde su acción.

Utilizado para despejar un área de amenazas o simplemente para eliminar objetivos adicionales para que el Durmiente pueda acorralar a su objetivo, este protocolo deja a su objetivo con pesadillas durante días después de que surta efecto.

DURACIÓN: (2) rondas

AUMENTO: Gasta (1) herida superficial para aumentar la duración en (1) ronda. Es posible invertir más heridas superficiales de esta manera.

IMBUIR

La gloria del universo se vierte en cada fibra de su ser, y su potencial se vuelve ilimitado. Está inspirado por susurros en su mente, alentándolo y agrandando su confianza como nunca antes lo habían sentido.

NIVEL: 5

EFECTO: Un objetivo imbuido cree en lo imposible y se guía por esfuerzos que no son suyos. Añaden (2) Desencadenantes a la siguiente tirada de acción que intentan, siempre que esté dentro de la duración del protocolo.

Los Pálidos que son enviados al mundo de la superficie para causar estragos a instancias de sus Maestros Durmientes a menudo están bajo la influencia de este protocolo, la carga útil memética los impulsa a luchar como locos hasta que ya no puedan luchar más.

DURACIÓN: (3) rondas

AUMENTO: Con (2) heridas superficiales el efecto se transforma en (5) Desencadenantes que pueden gastarse para impulsar cualquier acción futura a voluntad. Es posible dividir los Desencadenantes en varias acciones. Los Desencadenantes gastados se pierden. Solo se puede aumentar una vez.

COMPULSIÓN

La compulsión es la escuela de memética más peligrosa y poderosa, aquella que los primeros teóricos consideraron moralmente reprobable. Implica quebrar la psique y moldearla a placer. La desobediencia no está permitida. Arrancar las plumas de las alas de un cuervo mientras grazna o enviar las ovejas al matadero con una sonrisa en la cara, este es el papel de la compulsión.

Compulsión está regida por PSI+Engaño

CONGELACIÓN

Si te mueves estás muerto. Los ojos de la serpiente se han clavado en la presa. El futuro está en el presente, el pasado está en el presente, el todo y la nada están atrapados bajo la quietud de las mareas del tiempo.

NIVEL: 4

EFECTO: Con una simple orden, el objetivo se paraliza en el lugar y no puede realizar ninguna acción. Si recibe daño o está a punto de experimentar una herida fatal, puede realizar una prueba de Defensa Mental con dificultad de (4) para salir de la paralización al instante.

DURACIÓN: (1) ronda

AUMENTO: Gasta (1) herida superficial para aumentar la duración en (1) ronda. Es posible invertir más heridas superficiales de esta manera.

SILENCIO

El Cronista mira a sus compañeros. Ni siquiera son capaces de comprender los conceptos que se agolpan en su mente. Hablar simplemente invitaría al desprecio y la burla. Mantendrá la boca cerrada.

NIVEL: 5

EFECTO: Un objetivo silenciado debe pasar una prueba de PSI+Fe/Voluntad (4) antes de que pueda comunicar una información o idea específica. Si falla, no pueden transmitir el concepto ni nada relacionado con él hasta que el efecto desaparezca. El protocolo Silencio hará que el sintetizador de un Cronista sea inútil y evitará que pida ayuda, o anulará por completo la poderosa voz de un Demagogo, dejándolo indefenso.

DURACIÓN: (5) minutos

AUMENTO: Con (2) heridas superficiales la duración se puede aumentar a (5) horas. Solo se puede aumentar una vez.

DICTAR

Tu palabra penetra en la mente del objetivo, convirtiéndose brevemente en parte de su psique central a medida que se atasca en su cerebro. Por unos momentos, tu orden se convierte en su objetivo, y sin pensarlo más la lleva a cabo de inmediato. Solo más tarde entenderá lo que has hecho.

NIVEL: 6

EFECTO: El objetivo usa su próxima acción en combate para llevar a cabo una orden, o de lo contrario hace lo que se le pide que haga. Tu palabra penetra en la mente del objetivo, convirtiéndose brevemente en parte de su psique central a medida que se atasca en su cerebro. Por unos momentos, tu orden se convierte en su objetivo, y sin pensarlo más la lleva a cabo de inmediato. Solo más tarde entenderá lo que has hecho.

DURACIÓN: Instantánea

AUMENTO: Gasta (2) heridas superficiales para tomar el control de un personaje durante 2 acciones, obligándole a seguir el orden de ambas. Solo se puede aumentar una vez.

APAGÓN

Todo un campo de estudio queda completamente borrado de la mente del objetivo. Más que una simple eliminación, los conceptos fundamentales de las habilidades y talentos se vuelven tan extraños e inaccesibles que no se pueden poner en práctica. El veterano soldado encuentra inestable el agarre de su fusil, el jinete experto se cae de su caballo, el ingeniero no reconoce los componentes más simples.

NIVEL: 6

EFECTO: El personaje objetivo no obtiene ningún beneficio de su entrenamiento en una habilidad específica: el nivel de habilidad se establece en (0). Todavía puede intentar pruebas que requieran las habilidades apagadas, pero solo puede usar la puntuación del atributo base.

Cuando un Durmiente necesita que un objetivo sea completamente ineficaz, este es su protocolo habitual. Muchos Cronistas se han visto incapaces de leer el programa más básico después de un encuentro con un Durmiente.

DURACIÓN: (3) rondas

AUMENTO: Gasta (2) heridas superficiales para extender la duración a (3) minutos, y (4) para extender la duración a (3) horas. Solo se puede aumentar una vez.

DIFUSO

El objetivo de este protocolo es simple: erradicar la noción misma del yo. Al objetivo ya no se le debe permitir reconocerse como persona, simplemente existe. Sus acciones se vuelven fluidas, desapegadas, ya no forma parte de la realidad en la que se ha quedado atrapado.

NIVEL: 8

EFECTO: El objetivo pierde la noción del yo independiente. Pierde la confianza en cualquier curso de acción que previamente planearon para sí mismos y sufren una penalización de -3D en cualquier asunto que no se les haya ordenado llevar a cabo, incluidas las órdenes de resistencia. Con este protocolo, el Durmiente crea un soldado casi sin conciencia, listo para entregar su vida a su servicio, incluso si hace unos días eran enemigos.

DURACIÓN: (3) días

AUMENTO: Gasta (2) heridas superficiales para aumentar

la duración en (1) día. Es posible invertir más heridas superficiales de esta manera.

TORMENTO

Con solo una palabra susurrada, la realidad se desgarra. Todo es una contradicción, las acciones no coinciden con su intención y el dolor destruye el cuerpo mientras la mente trata de llevarlo en todas las direcciones posibles.

NIVEL: 10

EFECTO: El Durmiente obliga al objetivo a experimentar algo completamente opuesto a su concepto de personaje. Un aventurero se ve obligado a permanecer atado a un lugar, un destructor no puede atacar a otro, un corruptor no siente nada más que tranquilidad, un hereje cree ciegamente todo lo que se le dice.

La lucha interna del objetivo comienza a desgarrarlo físicamente. Sus heridas superficiales máximas se reducen en (5), y todas las penalizaciones por trauma se duplican.

DURACIÓN: (5) días

AUMENTO: Con (2) heridas superficiales, las heridas superficiales máximas del objetivo se reducen en (5) adicionales. Solo se puede aumentar una vez.

PÁNICO

La garganta del Anubiano se cierra con los pulmones vacíos, los ojos se salen de sus cuencas y cae al suelo mientras su mente se apaga debido al terror que atenaza su cuerpo. La sensación es superior a él cuando el Durmiente se acerca con la espada lista.

NIVEL: 7

EFECTO: El objetivo actúa irracionalmente y entra en pánico. Es incapaz de ponerse en movimiento incluso cuando su muerte está cada vez más cerca. El objetivo pierde (3) puntos de Ego en cada ronda en el que el protocolo esté vigente. Sin embargo, cada ronda puede intentar otra Defensa Mental contra el nivel del protocolo. Si tiene éxito el efecto finaliza.

DURACIÓN: (3) rondas

AUMENTO: Con (1) herida superficial el objetivo pierde un (1) punto de Ego adicional por ronda. Es posible invertir más heridas superficiales de esta manera.

ABRUMAR

El objetivo se ve obligado a contemplar la totalidad del universo desde un átomo hasta la eternidad del espacio. Es como ser obligado a beber de una manguera de incendios: demasiado como para poder manejarlo. Su mente trata de expandirse para dejarle espacio pero ningún humano puede alcanzar la omnisciencia, y su mente comienza a cerrarse.

NIVEL: 10

EFECTO: El objetivo se encuentra abrumado, destrozado por las infinitas opciones e ideas que lo rodean. Este protocolo está diseñado para detener sus mentes y lobotomizarlas. El objetivo se ve afectado por una penalización de -6D a todas las habilidades de PSI, y su nivel de trauma se reduce en (1). Pierde la perspectiva de su entorno, se centra demasiado en la introspección y no se percata de las figuras sombrías que se deslizan a su paso por las áreas más secretas de su colectivo.

DURACIÓN: (4) horas

AUMENTO: Gasta (2) heridas superficiales para aumentar la penalización de habilidad a -8D y la reducción de su nivel de trauma a (2). Solo se puede aumentar una vez.

REPETIR

El objetivo tiene la necesidad de hacer algo. Debe ser una tarea común y cotidiana o algo que al menos realice normalmente: comer hasta que les reviente el estómago, dormir hasta convertirse en cadáver o desmontar y volver a montar su fusil. Son menos que un ser humano, reducidos a una herramienta simple.

NIVEL: 5

EFECTO: Se le implanta al objetivo un impulso compulsivo de hacer algo. Si logra hacerlo buscará inmediatamente repetir la misma acción. Debe tener éxito en una prueba de Defensa Mental con dificultad (2) para interrumpir su acción; una vez que termine, volverá a retomar el control de sí mismo.

DURACIÓN: (5) minutos.

AUMENTO: Al gastar (2) heridas superficiales el objetivo también debe gastar (2) Ego para interrumpir sus tareas forzosas. Solo se puede aumentar una vez.

MATAMENTES

Ha perdido de vista la luz de Dios, el Demiurgo se apodera de él y lo arroja a las sombras. Ya nada importa. Ha fallado y no hay redención. La profunda y arquetípica sed no se sacia, habiendo olvidado cómo beber del agua de la vida.

NIVEL: 8

EFECTO: El objetivo olvida satisfacer sus necesidades básicas, y ya no puede recuperar Ego. Incluso la Quemazón es incapaz de restaurar el Ego del personaje, y sufre una penalización de -1D a todas las acciones. Se pierde un punto de Ego por día, incluso si se está completamente descansado. Si se pierden todos los puntos de Ego, el objetivo cae en una neblina de depresión catatónica hasta que el efecto memético desaparezca.

DURACIÓN: (3) días

AUMENTO: Con (1) herida superficial, el número de días que el objetivo se ve afectado aumenta en (1). Es posible invertir más heridas superficiales de esta manera.

YABLAS

EQUIPO DE SUPERVIVENCIA

Nombre	Efecto	Imp.	NT	Precio	Recursos	Colectivo
Takarbast	Elimina (1D) de las molestias por calor	-	II	30	-	
Impermeable	Elimina (1D) de penalización por viento y (1D) de molestias por lluvia y nieve	-	III	40	-	
Pieles de invierno	Elimina (1D) de molestias por frío o clima polar, elimina las penalizaciones de Ego por frío o clima polar	1	I	60	1	Garganti, Britones, Pictos
Gafas polarizadas	Elimina (2D) de penalización visual por lluvia, nieve o niebla	-	IV	750	-	
Raquetas de nieve	La nieve ya no cuenta como terreno difícil, Impedimenta (0) mientras se usa en la nieve	1	II	100	2	Garganti, Chatarreros

FÁRMACOS

Nombre	Efecto	NT	Precio	Recursos	Colectivo
Alcohol	Nivel de (1) a (4), Desinfecta heridas, Especial	I	10 x nivel	-	
La Purga Roja	Limpia el cuerpo de cualquier infestación temporal de esporas, venenos y parásitos, Inflige (12) trauma, (-1) por dosis de remedio Lilac bebido durante el ritual	II	-	3	Brenni, Nómadas del Stukov
Estimulantes	Nivel de (1) a (3). Durante (2xNivel) horas, PSI+Reacción (+1DxNivel). Durante (4xNivel) horas, no hay penalización por exceder el límite natural, después de que el efecto desaparezca, las Heridas Superficiales equivalen a las horas por encima del límite natural	III	200 x Nivel	3 + Nivel	Spitalianos, Apocalípticos, Hellvéticos
Lycanol	+2 Armadura durante (8) horas. Frente a una luz intensa, los Pálidos se quedan ciegos: -4D a pruebas visuales	IV	500 LC	4	Pálidos
Catarata	Límite de gasto de Ego aumentado a (6), pierde (1) Ego por ronda	II	150 LC	2	Apocalípticos
Esteroides Anabolizantes	+ 4D a CUE+Fuerza durante (6) horas, a partir del 4º ronda de combate prueba de CUE+Resistencia (4). Fallar: perder (5) Ego, Pifia: morir en (4) rondas	III	-	5	Brenni

EQUIPAMIENTO MÉDICO

Nombre	Efecto	Imp.	NT	Precio	Recursos	Colectivo
Centrifugador de plasma	Crea plasma para uso en transfusiones. 12 usos por E-Cubo	5	IV	3500	-	
Fluidos intravenosos	Incrementa los efectos de la transfusión	1	IV	200	-	
Torniquete	Detiene la pérdida de sangre	-	II	25	-	
Entablillado	(+2D) para resistir complicaciones de reabrir herida	1	I	50	-	
Prótesis simple	Funcionalidad de extremidades limitadas (-1D), (-2D para manipulación fina)	2	II	250	-	
Prótesis avanzada	Tras aclimatación, funcionalidad de extremidades recuperada	2	IV	25000	-	
Equipo de cuidados intensivos	Proporciona bonificaciones para resistir infecciones y restaurar atributos mermados. 1 uso por E-Cubo	8	IV	40000	-	
El Regalo de Getrell	Con una prueba exitosa de INT+Medicina, cura (3) heridas superficiales adicionales	1	IV	6000	5	Pálidos
El Anhelo del Ammit	Asciende a Hogón más allá de lo humano durante 1 día	-	I	-	6	Anubianos

GESTIÓN ENERGÉTICA

Nombre	Efecto	Capacidad de almacenamiento	Imp.	Ens.	NT	Precio
E-Cubo	Célula de energía universal	E-Cubo (120 Qt)	-	-	V	1000
Pila interna	Específico para un objeto concreto, normalmente necesita un conector especial	Pila interna (estándar Qt)	-	-	V	10 x Nivel
Lata	Contenedor líquido imp. (-2)	Tanque (20 L)	1	-	I	10
Barril azul	Almacena líquido	Tanque (160 L)	32	-	I	50
Tanque	Contenedor genérico de líquido	Tanque (nivel L)	Nivel/5	-	II	10 x nivel
Tanque de presión		Tanque de presión (nivel L)	Nivel/5	-	III	20 x nivel
Relé Kappa	Recarga tecnología de Pálidos y GR	Relé Kappa (6000 Qt)	-	-	V	40000
Panel solar	Genera (8/24/60) Qt por hora de luz solar	-	∞/ ∞/2	2/1/1	IV/V/VI	1500/7600/37500
Molino de agua	Genera (30) Qt por hora	-	∞	2	IV	17000
Molino de viento	Genera (30) Qt por hora de viento. Las tormentas dañan el molino	-	∞	2	V	9500
Generador de Gásol	(1) l de Gásol genera (20) Qt	Tanque (40 L)	∞	2	V	5300
Generador de carbón	(1) kg de carbón genera (18) Qt	Máquina de vapor (100 kg)	∞	2	III	18000

VEHÍCULOS

Nombre	Capacidad del depósito	Velocidad	Aceleración	Frenado	Carrocería
Camión cisterna	20.000L	Máx 3	2	1	40
Estructura	NT	Ensamblajes	Precio	Recursos	Colectivo
20	III	3	45000	5	Neolibios

MUNICIÓN

Nombre	Daño	NT	Precio	Recursos	Colectivo
.410 "mini" bala	7	III	7	-	
.410 "mini" posta	7	III	7	-	
7.62 "puño"	13	IV	70	-	
14mm "peligro"	15	IV	200	-	
Bala explosiva	14	V	500	-	
Cartucho de freón	5	V	75	2	Mecanos

PELEA

Nombre	Cualidades	Daño	Manejo	Imp.	Ens.	NT	Precio	Recursos	Colectivo
Empujón	Especial	-	-	-	-	I	-	-	
Presa	Especial	-	-4D	-	-	I	-	-	
Guantes de pelea	Aturdidora (F/4), Terrible (1), Operatividad óptima (3 DT)	2+F/3	+1D	-	1	I	50	-	
Estrangulamiento	Aturdidora (F/3), Especial	F/3	-4D	-	-	I	10	-	
Scindo	Operatividad óptima (3 DT), Especial	3+F/2	+1D	1	-	II	250	3	Romanos

ARMAS CUERPO A CUERPO

Nombre	Cualidades	Daño	Manejo	Dist.	Imp.	Ens.	NT	Precio	Recursos	Colectivo
Motosierra	Descontrolada (2), Aterradora (3), Especial	8+F/2	-2D	1	3	1	IV	2300	3	Azotadores
Machete	Terrible (1)	4+F/2	-	1	2	1	II	450	-	
Pica	Especial	5+F/3	-2D	5	3	1	II	250	-	
Rompe-espadas	Especial	3+F/3	+1D	1	2	-	III	800	-	
Estoque	Perforadora (2), Operatividad óptima (2DT)	4+F/3	+1D	1	2	1	II	900	-	
Lanza	Especial	4+F/3	-	3	2	1	I	100	-	

PÓLVORA NEGRA

Nombre	Efecto	Capacidad	NT	Valor
Frasco de pólvora	Permite subcargas y sobrecargas precisas	160 gr	II	100
Cartucho de papel	Una acción de recarga en armas de avancarga	4 gr	II	20
Cartucho de papel ajustable	Una acción de recarga en armas de avancarga, tamaño variable	(Nivel) gr	II	32 + 2xnivel

PISTOLAS

Nombre	Cualidades	Calibre	Daño	Manejo	Dist.	Cargas	Imp.	Ens.	NT	Precio	Rec.	Colectivo
Derringer	Camuflaje (2S), Dos cañones	.357	6	-	3/10	2	-	1	III	800	-	
Revolver de la Resistance	Dispersión	.410 bala	7	-	10/20		1	2	III	1000	-	
Revolver de la Resistance		.410 posta	7	-1D	5/15	5	1	2	III	1000	-	
Recortada de Cuervo	Dos cañones, Dispersión, Especial	Calibre 12	10	-1D	3/15	5	1	1	IV	1550	-	
Pimentero	Ráfagas (4), Dispersión, Carga simple (2)	.410 bala	7	-	5/15	2	1	1	III	800	-	
Pimentero	Ráfagas (4), Carga simple (2)	.410 posta	7	-	10/20	4	1	1	III	800	-	
Pistola inteligente	Sensible, Operatividad óptima (1DT)	4.6x30mm	7	+2D	15/30	20	2	-	V	40000	5	Azotadores

FUSILES

Nombre	Cualidades	Calibre	Daño	Dist.	Cargas	Imp.	Ens.	NT	Precio	Rec.	Colectivo
Fusil de repetición de aire	Recarga lenta (1h), Sensible	Bala de plomo	7	30/80	20	2	1	III	3000	-	
Fragmentación	Terrible (1), Perforante (2)	Bala explosiva	14	50/400	20	2	-	V	30000	-	
Fusil de tubería	Carga simple (2)	.357	6	20/80	8	2	2	III	4000	-	
Carabina militar	Ráfagas (2)	5.56x45mm	11	25/80	15	2	2	IV	8000	4	Pálidos
Fusil de batalla		7.62	13	40/200	20	3	2	IV	9000	-	
Escopeta rebelde	Encasquillamiento, Dispersión, Carga simple (3)	Calibre 12	10	5/20	8	3	2	IV	4500	-	

ARMAS PESADAS

Nombre	Cualidades	Calibre	Daño	Man.	Dist.	Cargas	Imp.	Ens.	NT	Precio	Rec.	Colectivo
Fusil antimateria	Perforante (4), Sensible, Atronadora	14mm	15	-1D	50/500	5	5	2	IV	7500	-	
Cañón de vapor	Pánico (3), Área de daño (35º), Especial	Vapor/carbón (10 kg)	12	-1D	10	4	4	1	III	25000	4	Neumantes
Negacionista	Área de daño (90º), Aturdidora (12), Pánico (4), Perforante (10)	E-Cubo x3	4	-	80	8	4	-	V	24000	5	Pálidos, GR
Pistola rotatoria	Ráfagas (2), Operatividad óptima (2DT), Especial	.410 postas	7	-	25/75	200	7	1	III	4000	4	Jueces
Marcador	Desviación, Avancarga	Cartucho	-	-2D	15/45	1	2	-	IV	1500	2	Spitalianos
Peaje de Nullpelia	INT+Ingeniería (4), Dispara de forma automática tras (5) horas.	Carbón (60 kg)	40	-	1	1	∞	2	III	80000	6	Neumantes

DESPOJOS PSICONAUTAS

Nombre	Cualidades	Leyenda	Deterioro	Imp.	Precio
Luciérnaga	Reduce penalización por oscuridad en 2D, permanente	2	10 rondas	-	300
Arsenal aberrante	Dist. 1, Daño 5+F/2, Aterradora (2)	3	2 rondas	2	1000
Estallido del alma	Otorga bonificador en puntos de Ego	4	4 rondas	-	400 x nivel
Armadura de sangre	Armadura 3	2	8 rondas	-	-
Ravé	Mejora el atributo CUE	3	5 rondas	-	2200
Larma	Detecta Dusaníes cercanos y sus fenómenos	3	1 día	-	400
Muk	Aniquila fenómenos Dusaníes cercanos	2	6 rondas	2	900
Jabuka	Localiza anomalías geográficas	3	4 rondas	-	700
Icor abrasador	Dist. 10/20, Daño 6, Desviación, Explosiva, Incendiaria. Atrae a servidores	2	6 rondas	1	300
Lámpara de grasa	Reduce penalización por oscuridad en 2D, (12) horas	1	1 día	-	50
Ensueño	Crea un sueño en grupo	4	10 rondas	-	400
Depurador	Purifica agua	2	5 rondas	1	1000
Encanto	Mejora todas las habilidades de CAR	5	3 rondas	-	500 x nivel
Conchas del recuerdo	Experimenta otras vidas, altera habilidades aleatorias	4	No disponible	-	1800
Ojo del destino	Otorga una visión del futuro	2	2 rondas	-	1200
Lente de la deformación	Permite al usuario ver auras, mejora la visión	5	No disponible	-	1600
Corazon ardiente	Último recurso de curación	2	12 rondas	1	1100
Caja de nulidad	Crea un abismo aterrador dentro de una caja	4	Variable	2	3000
Red oscura	Daño 4, Camuflaje (4S)	2	No disponible	2	600
Perla negra	Dist. 15/30, Nube (10m, 4), Desviación	3	3 rondas	-	900
Bomba de infección	Mano. -1D, Dist. 10/20, Daño 3, Nube (4m), Desviación, Incendiaria	2	5 rondas	1	1600
Aguijón de Menthu	Daña infestación de esporas Psiconauta	3	No disponibe	-	300 x nivel
Loto	Reduce la Defensa Mental del usuario	5	No disponible	-	100 x nivel

CAZANDO PSICONAUTAS

Nombre	Cualidades	Imp.	NT	Precio	Recursos	Colectivo
Hormigas vigías	Detecta Feromantes en un radio de (500) m	2	II	70	-	
Reloj de sangre	Detecta distorsiones temporales	1	II	500	2	Guerreros
Arpa del Baljáη	Detecta fenómenos Dusaníes	-	I	40	-	
Escrituras de Thoth	Advierte de proximidad con Psicóvoros	-	I	-	-	
Atrapamoscas	Detecta Psicoquinéticos en un radio de (1) km	1	II	40	-	
Sabuesos del icor	Deteca feromonas	-	II	20000	6	Britóni
Dispersor láser	Detecta influencia Psicoquinética. Utiliza E-Cubos, 12 horas por carga	1	IV	700	3	Hellvéticos, Pálidos
Imán de chakra	Detecta campo de esporas o Psiconauta poderoso en un radio de (100) m	-	III	100	-	
Alimañas de esporas	Detecta Psiconautas y Léperos	-	I	70	-	
Mina de molusco	Camuflaje (4S)	1	III	1000	3	Spitalianos

ATAVISMO CORRIENTE

Nombre	Cualidades	Imp.	NT	Precio	Recursos	Colectivo
Bilis de Gendo	Ignora las penalizaciones por trauma y los límites de gasto de puntos de Ego, luego muere	-	I	90	3	Clanes
Leche de Mamut	Reduce el coste en PX del atributo CUE	1	I	10	3	Garganti
Inquebrantables	No puede ser destruido hasta que llegue su momento	-	II	∞	6	Guerreros
Gasolcarne	Muy infestado de esporas pero extremadamente nutritivo	-	I	-	-	
Despojos de Pandora	Engendro pandoriano con diferentes efectos	-	IV	500	-	
Cuerda de Araña	Daño F/2, Camuflaje (3S), usado con acción de agarre	-	I	-	-	
Cabeza de Hidra	Detecta el campo de esporas discordante más cercano a (2) km	2	II	1000	-	
Red de Bisos	Mano -2D, Dist. 2/5, Daño 0, Enredadora (-6D)	1	II	150	-	
Demora	Oculta la infestación de esporas	-	III	80xnivel	2	Apocalípticos
Pequeño Warui	Permite superar la barrera del idioma	-	I	500	1	Neolibios
Sanguijuela	Ayuda a resistir el veneno o la infección a costa de la infestación de esporas	-	II	35	-	

ARTEFACTOS

Nombre	Cualidades	Almacenamiento energético	Cargas	Imp.	Valor
Ancev	Otorga fuerza y resistencia sobrehumanas	Célula interna (50Qt)	1	-	15000
Autotune	Repara otros artefactos, no puede quemarse	Desconocido	-	-	150000
Omnitraductor	Traduce idiomas, 1Qt/hora mientras está activo	Célula interna (25Qt)	-	-	4000
Codicia	Manipula el magnetismo, Dist. 20/50	4 x E-Cubos (120Qt)	12	3	20000
Anticitera	Proporciona información sobre los alrededores	E-Cubo (120Qt)	10	2	8000
Impostor	Bloquea todo software de reconocimiento facial	Célula interna (60Qt)	20	-	9000
Reset	Dron usado para reparar SAMCOM	Desconocido	-	-	10000
Supresor	Interfiere con los nanorrobots de los Durmientes	Célula interna (5Qt)	5	1	10000
Conflagración	Resucita a Durmientes de la crioestasis	Célula interna (1000Qt)	4	-	1000
Llorona	Dist. 10/40, Nube (5m, 10), Aturdidora (4), Desviación, Aterradora (4)	Célula interna (200Qt)	1	-	1500
Guardián	Oculta el concepto del usuario	Célula interna (20Qt)	4	-	2000
Disparidad	Drena la vida del objetivo, restaura la del usuario	Desconocido	-	-	25000
Sepulcro	Conserva un objeto pequeño perfectamente	E-Cubo (120Qt)	1	-	12000
Aquiles	Pone los nanorrobots de un Durmiente a toda máquina	Célula interna (50Qt)	1	-	6000
Renacido	Almacena y transfiere recuerdos	4 x E-Cubo (480Qt)	20	1	18000
Resplandor	Dist. 40/120, Daño (4), Fatal, Perforante (10)	5 x E-Cubo (600Qt)	4	2	50000
Memorándum	Permite la imitación de habilidades y potenciales del oponente	E-Cubo (120Qt)	8	-	5000
Keres	Armadura 6, A prueba de balas (9), -2D para golpear al usuario	Desconocido	-	3	45000
Jerarca	Mejora la interacción con un concepto específico	Célula interna (30Qt)	15	-	5500
Decathlón	Aumenta temporalmente la resistencia	Célula interna (100Qt)	5	-	2500
Simulador	Copia la cara de un objetivo	Célula interna (180Qt)	3	2	8000
Eco	Crea una copia de holograma perfecta del usuario	2 x E-Cubo (240Qt)	10	-	2750
Vidente	Registra conceptos de transeúntes, la carga dura 1 día	E-Cubo (120Qt)	1	2	7500
Matriz de engaño	Evita la codificación biométrica	Célula interna (240Qt)	4	-	5000
Visualizador	Revela elementos eléctricos cercanos	E-Cubo (120Qt)	1	-	2500

ÍNDICE

A

Abandonar La Lucha 72
Abrumar 225
Absuelto 13
Acumulando Penalizadores 47
Afinidad y Aversión 29
Agarre 101
Agitador 13
Agotamiento 46
Agrupaciones 29
Agrupaciones de colectivo 36
Aguijón De Menthu 121
Alcohol 64
Alimañas De Esporas 124
Alineamiento 25
Ambición 26
Ametralladora Giratoria 105
Amputación 58
Ancev 195
Animal De Costumbres 13
Anticitera 197
Apagón 224
Aquiles 202
Armadura De Sangre 110
Arpa Del Balján 122
Arsenal Aberrante 109
Asesino 13
Asociación 38
Atrapamoscas 123
Aturdir 98
Aumento De Protocolos Meméticos 214
Autotune 195

B

Banda 38
Bandada 39
Bloquear Las Válvulas 83
Bomba De Infección 120
Borrando Complicaciones 54
Bucle 214

C

Cabeza De Hidra 126
Caja De Nulidad 118
Calor 49
Camaradería 220
Cambiar de alineamiento 34
Cañón De Vapor 104
Carabina Militar 104
Carbón 83
Carga Ajustable De Pólvora 100
Cargador Simple (Nº De Balas) 98
Carne De Cañón 13
Cartuchos De Papel 100
Casualidad 26
Catarata 63
Célula 37
Células De Energía 78
Centrifugador De Plasma 66
Cicatrices 31
Círculo 39
Codicia 196
Comando Discordante 219
Comida Y Agua 47
Complicaciones 54
Compulsión 224
Concesiones 89
Conchas Del Recuerdo 116
Conexión 215
Conflagración 200
Congelación 224
Conmoción 55
Contenedores 100
Cooperación 36
Corazón Ardiente 118
Creación Avanzada De Personajes 12
Creando Concesiones 91
Cruzando Los Límites 44
Cuerda De Araña 126
Curtido 13

D

Decathlón 206
Defensa Nanorrobótica 216
Demora 127
Depurador 115
Defensa grupal 28
Derringer 103
Desarmar 75
Descanso Y Recuperación 46
Descendiente 14
Desfiguración 55
Desgarro 98
Desorientación 54
Despiece, el 108
Despojos De Pandora 125
Destino 27
Destrozados 41
Dictar 224

Difuso 224
Disparidad 200
Disparo Preciso 70
Dispersor Láser 123
Distancia De Viaje 44
Distraer 222
División 37
Dogma 27
Dopaje Sanguíneo Preservista 63

E

Eco 207
E-Cubos 79
El Anhelo Del Ammit 67
Electrocución 81
El Estrago De Nullpellia 85
Eligiendo Un Legado 12
El Regalo De Getrell 66
Empoderar 220
Empresario 14
Empujon 101
Encanto 115
Enemistarse 222
Engatusar 222
En Inferioridad 75
Enlazar Legados En Una Historia 12
Enseñanzas Meméticas 218
Ensueño 114
Entablillado 66
Equipo De Cuidados Intensivos 66
Equipo De Supervivencia 50
Erosionar 221
Esbirro 14
Escopeta Antidisturbios 104
Escuadrón 36
Escrituras De Thoth 122
Estallido Del Alma 109
Estasis 41
Esteroides Anabolizantes 63
Estimulantes 64
Estoque 102
Experimentado 14
Explosión del cañon 100
Explosión de un depósito 82
Explosión de un depósito a presión 82
Explotando Concesiones 94
Extender 214
Extraer O Instalar Pilas De Energía 80

F

Famoso 14
Finta 75
Fluidez 41
Fluidos Intravenosos 66
Fortalecer 221
Forzando La Máquina 62
Fragmentador 103
Frascos Para La Polvora 100
Frio Y Polar 48
Fusil Antimateria 104
Fusil De Batalla 104

G

Gafas Polarizadas 51
Garrote 101
Gásol 82
Gasolcarne 125
Generador De Carbón 84
Generador De Gásol 84
Generadores Conectados 84
Gran Subasta, la 92
Grano, el 100
Guantes De Cuchillas 101
Guardián 200

H

Hambre Y Sed 47
Haz que cuente 41
Herencia 14
Heridas Superficiales 54
Heridas Y Curación 54
Hijo Predilecto 15
Hipnotizado 15
Historia encadenada 41
Horda 40
Hormigas Vigías 122
Hueste 39

I

Icor Abrasador 114
Identidad compartida 24
Idólatra 15
Imán De Chakra 124
Imbuir 223
Impedimenta, el peso de la 62
Impermeable 50
Imponerse 214
Impostor 16, 197
Impulso 32/222
Inanición Y Deshidratación 47
Inconsciencia 55
Infamia 33
Infección 56
Infección 54

Infecciones Y Trauma 56
Injerto De Biomasa 110
Inquebrantables 125
Integridad Estructural 70
Intratable 55

J

Jabuka 113
Jerarca 206
Juntos 24

K

Keres 205
Kilogramo,el 83

L

La Gran Subasta 92
Lámpara De Grasa 114
Lanza 102
Lanzador De Marcadores 105
La Persecución 74
La Purga Roja 64
Larma 112
Lealtad 26
Leche De Mamut 125
Legado colectivo 24
Lente De La Deformación 117
Límite 221
Limites Naturales 46
Limpiar 221
Limpiar Y Desinfectar 58
Líneas De Vida 44
Litro, el 82
Llorona 200
Lluvia 49
Loto 121
Luciérnaga 109
Lycanol 63

M

Machete 101
Manada 38
Maniobras De Combate 70
Manipulación Eléctrica 80
Manto 221
Marcado 16
Marginado 16
Matamentes 225
Matriz De Engaño 208
Medicina Tradicional 58
Mejora De Vehículo: Orugas 51
Memética Aplicada 213
Memética Rudimentaria 218
Memorándum 204
Mente Maestra 220
Mentor 16
Método Hipocrático, el 58
Miedo 223
Mina De Molusco 124
Mirón 16
Modificación De Arma:Cañon Reforzado 100
Modificación De Arma: Cordón 98
Modificación De Equipo Eléctrico: Nuevo Conector 81
Modificación De Equipo Eléctrico: Recarga Rápida 81
Modificación De Equipo Energético: Agrupamiento 84
Modificación De Equipo Energético: Eficiencia 85
Modificación De Equipo Energético: Rendimiento Mejorado 85
Modificación De Ítem De Gásol: Tanque Blindado 82
Módulo Fuente 79
Molino De Agua 84
Molino De Viento 84
Moroso 16
Motores De Vapor 83
Motosierra 101
Muk 112
Munición 99
7.62 – “Puño” 99
14Mm – “Peligro” 99
410 – “Minúsculo” 99
Balas De Fragmentación 99
Cartuchos De [illegible] 99
Musa 219

N

Negador 105
Neurosis De Guerra (3T) 55
Niebla 49
Nieve 50
Noquear 75

O

Obsesión 222
Ojo Del Destino 116
Omnitraductor 195
Optimizado 17
Orden jerárquico 41
Oscuro Secreto 17

P

Padrino 17
Panel Solar 84
Pánico 225
Panóptico 218
Partida 40
Pasado Encadenado 12
Pelotón 37
Penalización De Malestar 47
Pequeño Warui 127
Perla Negra 119
Pero de la impedimenta, el 62
Pica 101
Piel De Imiut 67
Pieles De Invierno 50
Pila Interna 79
Pimentero 103
Pináculo 213
Pistola Inteligente 103
Pólvora Negra 100
Potencial: Ascetismo 48
Potenciales 129
  Anabaptistas 176
  Anubianos 164
  Apocalípticos 172
  Azotadores 160
  Chatarreros 152
  Clanes 148
  Comunes 184
  Cronistas 136
  Hellvéticos 140
  Jehammedanos 168
  Jueces 144
  Neolibios 156
  Pálidos 180
  Spitalianos 132
Persecución, la 74
Preservación 46
Primordial 17
Programado 17
Proscrito 17
Prótesis Avanzada 66
Prótesis Simple 66
Provocar 75
Punto Débil 74
Purga Roja, la 64

Q

Quiebraespadas 102
Quántum (Qt), el 78

R

Raptado 18
Raquetas De Nieve 51
Ravé 111
Reapertura 55
Recarga Extendida (Tiempo) 98
Reconstrucción Social 212
Red De Bisos 127
Red Oscura 119
Relé Kappa 79
Reloj De Sangre 122
Remedios 57
Remedios Culturales 59
  África 62
  Baljân 60
  Borca 59
  Franka 59
  Hibrispania 60
  Polen 59
  Purgare 61
Renacido 203
Rendimiento Mejorado 63
Renegado 18
Repetir 225
Repugnante 19
Reputación 36
Reset 198
Resistirse A La Memética 214
Resolución 34
Resplandor 204
Retrasar 74
Revitalización 48
Revolver De La Resistance 103
Rifle De Aire De Repetición 103
Rifle De Tubo 104
Rufián 19

S

Sabuesos Del Icor 123
Sangrado Lento 54
Sangrado Rápido 55
Scindo 101
Sepulcro 202
Sierra Del Cuervo 103
Silencio 224
Silencio Mortal 72
Simulador 206
Sin Aliento 55
Sin Perdón 19
Sin rumbo 41
Sintonizado Con La Tecnología 19

Sintonizar 220
Sobrecarga Y Subcarga 100
Solitario 19
Sujeto De Experimentos 20
Sumergir (1 Hs) 214
Supersticioso 20
Supresor 199

T

Tabla De Valor De Concesiones 90
Takarbast 50
Talentoso 20
Terrateniente 20
Terreno Díficil 45
Tiempo Y Clima 48
Tormento 225
Torniquete 66
Traidor 19
Transferir Quántos 80
Transfusión 58
Tratando Infecciones 57
Trauma 55
Trazando el camino 41
Trotamundos 20
Turba 38

U

Unidad 219

V

Vehículo: Camión Cisterna 82
Velocidad De Viaje 44
Vengador 20
Venganza 28
Ventaja Ambiental 72
Vestigios De Psiconauta 108
Viaje 44
Vidente 21, 207
Viejo Luchador 21
Viento 50
Visualizador 209

ENTERRADO, CONSUMIDO, OLVIDADO