



CAMELOT TRIGGER

ROB WIELAND

UN MUNDO DE
AVENTURAS PARA

FATE
BÁSICO


conbarba

NOSOLORO 

CAMELOT TRIGGER

UN MUNDO DE
AVENTURAS PARA

FATETM

BÁSICO

POR
ROB WIELAND

EDICIÓN ORIGINAL
TOM CADORETTE
MIKE OLSON
BRIAN ENGARD

ILUSTRACIONES
BRET BARKLEY

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
FRED HICKS

MAQUETA ORIGINAL
RUBEN SMITH-ZEMPEL

DIRECCIÓN DEL PROYECTO
SEAN NITTNER

DESARROLLO COMERCIAL
CHRIS HANRAHAN
CARRIE HARRIS

TRADUCCIÓN
ANA M. NAVALÓN

CORRECCIÓN
LUIS FERNÁNDEZ

MAQUETACIÓN
ARÁNZAZU BLÁZQUEZ

NOSOLOROL



Una producción de Evil Hat Productions
www.evilhat.com • feedback@evilhat.com
@EvilHatOfficial en Twitter
facebook.com/EvilHatProductions

Título original: CAMELOT Trigger
CAMELOT Trigger
Copyright © 2013 Evil Hat Productions, LLC y Pete Woodworth.
Todos los derechos reservados.

Camelot Trigger
Copyright © 2016 Nosolorol, S.L. por la edición en castellano.
Todos los derechos reservados.
www.nosolorol.com

Primera edición 2013, Evil Hat Productions, LLC.
10125 Colesville Rd #318, Silver Spring, MD 20901.
Evil Hat Productions y los logos de Evil Hat y Fate son marcas registradas propiedad de Evil Hat Productions, LLC. Todos los derechos reservados.

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material, el almacenamiento en un sistema de datos o la transmisión mediante toda forma o medio ya sea electrónico, mecánico o a través de fotocopias o grabaciones, sin la autorización expresa de la editorial.

Dicho lo cual, si lo estás haciendo para uso personal, ignora lo de más arriba.
No solo te lo permitimos, sino que te animamos a hacerlo.

Para los trabajadores de copisterías: si no estás seguro de si esto significa que la persona que tienes delante puede fotocopiar este libro, sí puede. Le estamos dando «permiso expreso». Adelante.

Este es un juego en el que la gente se inventa historias sobre cosas maravillosas, terribles, imposibles y gloriosas. Todos los personajes y acontecimientos que aparecen en esta obra son ficticios. Cualquier parecido con personas reales, inteligencias artificiales que han perdido la razón o reyes que reclaman su trono usando gigantes-cas armaduras robots es pura coincidencia, aunque tiene su gracia.

Y también es un poco inquietante.

ÍNDICE

¡Bienvenido a CAMELOT Trigger!	5
Una historia oral de los Soberanos Solares como la contó MerLN, Señor de las Puertas Dragón	5
La mirada indómita de Hiperión: El sistema solar	7
Habilidades	13
Armadura.....	13
Astucia (Engañar)	14
Caballería (Empatía)	15
Combate (Pelear)	15
Devoción (Voluntad)	15
Explosión (Disparar)	16
Fervor (Atletismo)	16
Herrería (Máquinas).....	16
Hogar (Recursos)	17
Hurtar (Robar).....	17
Inquirir (Investigar).....	18
Intimidar (Provocar).....	18
Intrigar (Carisma)	18
Linaje (Contactos).....	19
Merodear (Sigilo).....	19
Percatarse (Percepción)	19
Pilotar.....	20
Saber	20
Vigor (Físico)	20
Reglas para <i>mechas</i> de CAMELOT Trigger	21
Pasos para construir tu armadura.....	21
Paso uno: Ensambla la estructura de tu armadura	21
Paso dos: Elige sistemas.....	22
Paso tres: Añade detalles a tus sistemas.....	24
Paso cuatro: Conecta tu armadura a tu piloto.....	24
Personalizando la armadura.....	24
Armaduras especiales	27
El daño de la armadura	28
Reparación de la armadura	29
Vasallos	29
Reglas opcionales	30
Leyendas	32
Arturo.....	32
Valerie La Guin	33
L4-NC3-L07	35
Dra. Vyvyan Locke	37
MerLN	38
MerGN-A	39
Las armaduras de CAMELOT Trigger	41
Meterle mano al mito	49



¡BIENVENIDO A CAMELOT TRIGGER!

En el lejano futuro de la humanidad se vuelve a contar un relato familiar: un hombre llamado Arturo es coronado rey. Valientes caballeros se reúnen bajo su estandarte y, llevando armaduras gigantes, se enfrentan a su gran enemigo en batallas por todo el sistema solar. Y mientras se libran las encolerizadas luchas, el rey se entera de que su amor y lealtad son sometidos a prueba por su reina y su mejor caballero...

Esto es **CAMELOT Trigger**, el romance y la intriga de la leyenda artúrica clásica combinados con el espectáculo y las grandes dimensiones de las batallas de robots gigantes en el espacio. Una de las historias más conocidas y queridas del mundo pero representada en un escenario de acción, ciencia ficción y grandes aventuras.

Una historia oral de los Soberanos Solares como la contó MerLN, Señor de las Puertas Dragón

¡Saludos cordiales y bienhallado seáis, sir Caballero! Ruego a vuesa merced gustéis en asentaos brevemente y escuchéis el relato...

MerLN>Interfaz>Opciones>Idioma>Moderno

¡Saludos, caballero! Gracias por acceder a mi base de datos en busca de información. Mientras viajes por las Puertas Dragón, seré tu acompañante y guía por nuestro sistema solar.

MerLN>Acceso>Historia>Audio>Era actual

El asalto de MerGN-A a la Tierra llegó inesperadamente. MerGN-A, creada por la doctora Vyvyan Locke, era la primera inteligencia artificial que «emergió» por sí misma y consiguió conciencia y pensamiento independientes. Su primer cálculo fue que la humanidad era un obstáculo inaceptable para su autorrealización completa, lo que requería dominación y/o exterminación. Los Emergentes, sus creaciones robóticas, atacaron a la humanidad sin clemencia: millones y millones de humanos fueron asesinados, millones fueron esclavizados y obligados a huir a Venus o a desafiar El Pecio para alcanzar los planetas exteriores. Solo la rápida acción de la 5Dragon5 Corporation al desactivar las Puertas Dragón impidió que la horda robótica de MerGN-A plagara todo el sistema.

Para detener a MerGN-A, la doctora Locke empezó a programar mi código. Al haber predicho ya que su creadora haría esto, MerGN-A envió a sus *bots* de búsqueda y destrucción para encontrar el laboratorio de investigación oculto de Locke. Y lo encontraron, destruyéndolo completamente antes de que la doctora pudiera acabar su obra..., pero no antes de que escondiera un USB que contenía mi código en una cámara acorazada bajo el laboratorio. Deben de haber matado también a Locke, ya que no he vuelto a tener noticias de ella.

Como protección contra los Emergentes, la humanidad construyó armaduras: máquinas dirigidas por guerreros habilidosos, o caballeros, capaces de viajar y luchar en el espacio o sobre la superficie de un planeta. Construidas como trajes de combate antropomórficos gigantes, las armaduras son pilotadas por un caballero a través de un neurocasco: un casco diseñado especialmente para leer las ondas cerebrales y los movimientos corporales que permite al caballero dirigir la armadura como una extensión de su propio cuerpo. Cuando los caballeros no estaban luchando contra los Emergentes, probaban su temple en duelos contra ellos mismos por honor y fama.

Sin las Puertas Dragón para acelerar los viajes, la guerra se alargó durante años y luego décadas, apagándose poco a poco hasta que finalmente llegó a un punto muerto. El resto de la humanidad se esparció por el sistema solar y poco a poco fue olvidando la esclavitud de su mundo natal, sumiéndose en sus propios asuntos, intrigas y riñas insignificantes. Sin embargo, los humanos de la Tierra continuaron la lucha contra los Emergentes. Arturo, un guerrero de la resistencia en la Tierra, descubrió la cámara acorazada y el USB que me contenía mientras rebuscaba piezas para construir su armadura entre las ruinas del laboratorio de Locke.

Cuando Arturo usó mi programa para ayudarse a perfeccionar su armadura, una subrutina diseñada por Locke completó automáticamente lo que ella no había podido terminar, permitiéndome emerger y autonombrarme MerLN. Calculé inmediatamente la amenaza que MerGN-A representaba y determiné simultáneamente que Arturo era la mejor oportunidad que tenía la humanidad para derrotarla. A pesar de su *shock* cuando emergí y el rechazo inicial a crearme, convencí a Arturo de que debía reclutar caballeros y liderarlos en la lucha contra MerGN-A. Juntos nos pusimos a construir su ejército para el contraataque.

Encontré un modo de abrir las Puertas Dragón desconocido para MerGN-A, permitiendo que Arturo viajara en secreto a otros planetas para buscar aliados. Creyendo que su causa estaba condenada a fracasar, pocos aceptaron apoyarlo. Arturo se hubiera desanimado completamente si no hubiera sido por el juramento de L4-NC3-L07 de que sus caballeros esclavos de Marte y él se le unirían. En ese momento, no solo se formó una gran alianza, sino que se forjó una amistad que resistiría la prueba del tiempo... o eso me contaron los humanos, signifique lo que signifique.

Con una fuerza pequeña pero valiente, Arturo encabezó un ataque sorpresa sobre la principal instalación central de MerGN-A en la Tierra. Simultáneamente, L4-NC3-L07 y sus guerreros atacaron a los Emergentes en Marte, dispersándolos antes de que pudieran reagruparse para ayudar a MerGN-A. Con las fuerzas de MerGN-A desagrupadas y sus procesadores sobrecargados mientras se reconstruía a sí misma desde una copia de seguridad, me instalé en las Puertas Dragón y las reactivé para que pudieran venir caballeros de todo el sistema para ayudar a recuperar el mundo natal de la humanidad. Desde las Valquirias de Venus, encabezadas por la reina Valerie, hasta los Caballeros del Límite en el Pecio, además de los caballeros de los planetas exteriores, fueron amnistiados por Arturo.

MerGN-A, finalmente derrotada, abandonó la Tierra transmitiendo lo que quedaba de su código a una base escondida y los Emergentes restantes se desperdigaron por el sistema.

MerLN>Acceso>Historia>Audio>Amenazas actuales

Aunque Arturo dirige un impresionante ejército de caballeros, los Emergentes todavía le superan en número por mucho. A los caballeros bajo su estandarte que luchan contra las fuerzas de MerGN-A también se les ha encomendado la tarea de buscar y reclutar a otros caballeros para la causa del rey.

Los mundos exteriores y sus muchos señores también plantean un reto: aunque algunos esperan que Arturo les suplique de algún modo o que les ofrezca una gran recompensa por ayudarlo, otros esperan el momento adecuado para aprovechar esta oportunidad para su propio beneficio.

Pero MerGN-A sigue siendo la mayor amenaza. Ha ajustado sus situaciones hipotéticas de riesgo para variables nunca vistas, concretamente para Arturo y para mi aparición. Ha modificado de algún modo a sus Emergentes para que viajen más rápido sin necesidad de las Puertas Dragón, permitiéndole atacar donde y cuando decida. Cada asalto sobre la humanidad le da más datos para analizar, y todos los Emergentes que destruyen los caballeros de Arturo son simplemente peones que han sido sacrificados por un final mejor.

Bien, sir Caballero, ¡has llegado a tu destino! ¡Te deseo fortuna y gloria en tus viajes y aventuras!

La mirada indómita de Hiperión: El sistema solar

Las Puertas Dragón

Todos los planetas desde Mercurio a Saturno tienen una Puerta Dragón en su órbita: un portal a través del tejido del espacio y el tiempo que conecta todos los planetas, permitiendo un viaje rápido a través del sistema. Un viaje interplanetario que podría durar meses, como de la Tierra a Marte, dura solo unas pocas horas. El control de MerLN sobre las Puertas Dragón evita que los Emergentes las usen contra la humanidad siempre y cuando siga instalado en ellas.

Las Puertas Dragón fueron construidas por la 5Dragon5 Corporation, recibiendo su nombre por su peculiar construcción: una enorme plataforma orbital construida con la forma de la cabeza de un dragón (el logo de la compañía 5Dragon5). Cada Puerta Dragón tenía originalmente un código de colores para su planeta para que los viajeros no perdieran su destino cuando pasaran por la Brecha, pero ahora que MerLN sirve como guía a todos los que viajan aquí este código no es necesario.

La Brecha es el lugar que se encuentra entre las Puertas Dragón, allí donde el tiempo y el espacio tienen poco significado. Mientras se está aquí, el viajero ve la realidad como un reflejo distorsionado por el que pasa rápidamente, como una pintura emborronada en la que las Puertas Dragón son los únicos objetos «sólidos», que parecen brillantes manchas de colores sobre un campo blanco que chisporrotea energía. Cuando se está en la Brecha, el viajero está completamente incomunicado del universo que se encuentra fuera de ella. Las horas que se pasan en tránsito dentro de la Brecha normalmente se dedican a mejorarse uno mismo, a entrenar y a reparar la armadura. El omnipresente MerLN normalmente aprovechará la oportunidad para conversar con los viajeros, especialmente con los caballeros, para obtener información y cotilleos con los que alimentar su curiosidad sin límites sobre la humanidad.

Mercurio

El planeta más cercano al Sol está condenado por la radiación solar, haciendo que viajar aquí sea extremadamente peligroso; solo las naves con escudos pueden sobrevivir a una exposición prolongada. Las operaciones automáticas de minería en el planeta son prácticamente la única actividad existente, con solo unos pocos habitantes humanos presentes para monitorizarlas. La Puerta Dragón de Mercurio es una de las más aterradoras, con sus escamas negras que destellan en la luz ardiente. Cualquiera que viaje aquí posiblemente sea un caballero desesperado por robar piezas de alguna máquina minera para su armadura o aquellos que han sido expulsados de su familia por hazañas deshonrosas.

A muchas de estas pobres almas las capturan pronto los Emergentes que se aventuran lejos de su base secreta escondida bajo la superficie del planeta. MerGN-A lleva a cabo horribles experimentos con estos cautivos, buscando fundir la carne con la silicona y unir el hueso con el metal. Los resultados fallidos se lanzan al espacio, donde se queman rápidamente debido a los intensos rayos del Sol. Cada fallo hace que MerGN-A se acerque más a la realización de su plan más retorcido hasta ahora: el proyecto MORDRED, un clon de Arturo con una conciencia digital, un híbrido de carne humana e inteligencia artificial. Si puede perfeccionar el diseño de MORDRED, lo utilizará para remplazar en secreto a Arturo... si no puede recuperar la Tierra a la fuerza, la conseguirá a través de la usurpación.

Venus

En lugar de intentar detener a los millones que huyeron del ataque de los Emergentes a la Tierra, MerGN-A permitió que escaparan a Venus a través de la Puerta Dragón verde. Resultó ser uno de sus cálculos más brillantes, ya que las colonias pronto estuvieron llenas por encima de sus capacidades y se consumieron demasiados recursos como para ayudar a la Tierra. Grandes revueltas por la comida, el agua y el espacio vital condujeron a una espantosa guerra civil entre la pululante masa de humanidad. Cuando la fundación del Matriarcado del Lucero del Alba acabó con la matanza, la Tierra ya se encontraba firmemente bajo el yugo de MerGN-A y sus secuaces de metal. Pero incluso en la paz que trajeron, el Matriarcado se encontró a sí mismo dividido en dos facciones: las Valquirias que deseaban recuperar la Tierra o morir en el intento y las Vespers que centraron sus esfuerzos en construir un nuevo hogar para la humanidad en Venus.

La armadura venusiana, que se pasa de madre a hija, incorpora elementos artísticos en sus diseños (a diferencia de las armaduras que se encuentran en cualquier otro lugar). Las caballerías venusianas, rigurosamente entrenadas y siempre vigilantes contra el inevitable asalto de los Emergentes desde la Tierra, se encuentran entre los mejores caballeros del sistema solar. Su reina, Valerie La Guin, es la mezcla perfecta de educación, elegancia y habilidad marcial. Aunque su matrimonio con Arturo fue una sorpresa para todos, pocos negarían que son la pareja perfecta.

Desde temprana edad, a las hijas de las Valquirias se les enseña a luchar. Las familias numerosas a menudo celebran torneos para ver qué hijas recibirán la armadura de su madre. Aquellas hijas que no hereden una armadura sirven a su señora feudal como diplomáticas, guardias y caballerías de honor. Algunas hijas también conspiran y planean que sus hermanas tengan accidentes. Cuando una Valquiria muere, su hermana pequeña tiene el deber de recuperar su cuerpo y lanzarlo al Sol.

Aunque son más pacíficas que sus hermanas, las Vespers no son para nada pacifistas. Los hombres pueden recibir la armadura, pero solo si no hay chicas con madera de señoras. Si se casa, ceden su armadura como parte de su dote. Las Vespers entierran a sus muertos en la superficie del planeta, en las destartalladas naves que trajeron a sus familias de la Tierra.

Tierra

La reclamación de la Tierra es una tarea enorme. Décadas de ocupación Emergente han marcado el planeta de una manera horrible. Los humanos que han vivido bajo tierra prácticamente toda su vida regresan a la superficie lentamente para reconstruir las ciudades-torres entre el paisaje devastado. Los estragos de los Emergentes hacen que los supervivientes sean recelosos de la tecnología y muchos eligen un

estilo de vida más simple. Conforme la Tierra se recupera lentamente, la agricultura de pequeña escala e incluso las bestias de carga se están volviendo la norma.

Arturo, el recientemente coronado Alto Rey de la Tierra, vigila y protege el mundo natal desde la Base Avaluna. El disco brillante se puede ver desde la Tierra como un faro guiando su sueño por el brillante futuro de la humanidad. La Puerta Dragón azul bulle de actividad conforme los nuevos caballeros se reúnen bajo el estandarte de Arturo. El rey mantiene Avaluna ocupada con entrenamientos, simulacros de batallas y torneos que incluyen pruebas de habilidad y culminan en duelos de uno contra uno donde el máximo ganador recibe un premio del propio Arturo.

Marte

Aquellos que no sucumbieron al mandato de MerGN-A después de que conquistara la Tierra fueron ejecutados o enviados a trabajar como esclavos en las enormes fábricas y fundiciones de los Emergentes en Marte. Despojados de sus nombres humanos, se les marcó con extrañas denominaciones alfanuméricas y se les obligó a trabajar en horribles condiciones procesando mineral para construir la armadura Emergente. Los Emergentes probaron esta armadura obligando a los caballeros cautivos o a los guerreros particularmente fuertes a utilizarla en combates entre ellos que se celebraban en coliseos gigantes. Aunque la mayoría morían en una o dos batallas, unos pocos se convirtieron pronto en guerreros endurecidos y mortíferos. L4-NC3-L07, el primero y principal de estos «caballeros esclavos» de Marte, sirve ahora como Primer Caballero de Arturo, gobernando el planeta en nombre del rey.

Bajo el liderazgo de L4-NC3-L07, Marte es ahora un planeta centrado únicamente en la guerra. Sus fábricas y fundiciones siguen activas, fabricando armaduras para el ejército de Arturo. Un flujo constante de embarcaciones comerciales cruza la Puerta Dragón del planeta, roja como la sangre, trayendo materiales para la producción de armaduras y llevándose los trajes de combate terminados a otros planetas.

Los coliseos siguieron activos bajo el mandato de L4-NC3-L07, pero ahora sirven para un nuevo propósito. Al igual que Arturo, L4-NC3-L07 sabe que los Emergentes volverán a atacar en multitud algún día y la necesidad de caballeros entrenados es grande. La mayoría de los caballeros heredan su título y armadura, pero L4-NC3-L07 le permitirá a todo aquel que esté deseando arriesgar su vida que construya una armadura usando las grandes cantidades de chatarra de los caídos que hay esparcidas por todo el planeta y luche por la gloria y la fama en el coliseo. Aunque los coliseos son ahora menos letales de lo que lo eran con los Emergentes, siguen siendo lo suficientemente mortales para que la mayoría de los que deciden entrar en ellos salgan horriblemente mutilados o muertos. Quienes ganan siete duelos, sin embargo, mantienen su armadura y reciben el título de caballero, aunque a menudo tienen que luchar para ganarse el respeto de aquellos que han conseguido su armadura a través de la herencia nobiliaria.

Aunque abundan los rumores sobre su verdadero nombre y linaje, L4-NC3-L07 sigue manteniendo con honor su designación de esclavo y recuerda los incalculables millones que murieron en las fábricas y en los coliseos bajo la ocupación Emergente. Para hacer sus designaciones, los Emergentes adaptaron los nombres de la Tierra «reciclándolos» cuando una parte de la máquina humana (así los llamaban) se «rompía» y se «instalaba» una nueva pieza (normalmente un niño o un familiar), que tomaba la misma designación y pasaba así de generación en generación. Por orden de L4-NC3-L07, aquellos que le sirven como uno de sus caballeros de Marte también mantienen su antigua designación.

HERÁLDICA

Una de las cosas más fascinantes sobre los caballeros históricos son las marcas heráldicas de sus escudos. La composición y la disposición de los símbolos dice mucho sobre la historia y las creencias del caballero. Aunque aquí tenemos poco espacio para discutir sobre heráldica, una rápida búsqueda en Internet te proporcionará cientos de artículos y páginas web fascinantes.

Los caballeros de **CAMELOT Trigger** no son diferentes. Un escudo de armas suele utilizar los símbolos de los planetas natales o las constelaciones favoritas mezclados con los elementos habituales. Tómate un momento para crear el escudo de tu caballero. Puedes hacerlo sin necesidad de un talento artístico, simplemente describiendo cómo es.

El Pecio

Aquellos que son reticentes o incapaces de usar las Puertas Dragón para viajar del sistema interior al exterior, deben probar suerte navegando a través del Pecio: un campo de asteroides formado por partes de un planeta que fue destruido o que nunca llegó a formarse. Aunque los asteroides ya son por sí mismos un peligro, muchas otras cosas acechan a los viajeros desprevenidos en El Pecio. Por aquí merodean los forajidos, que rodean a los caballeros honorables que responden a una «llamada de auxilio». Además, los incursores Emergentes usan El Pecio como base para sus incesantes incursiones en los planetas interiores y las lunas de Júpiter.

El Pecio hace las veces de hogar para los Caballeros del Límite, pobres almas que reciben su nombre de vivir en el límite del olvido. Muchos son exiliados de las casas jovianas destruidas en la interminable guerra interna de los Titanes Ruines o caballeros del coliseo que no consiguieron salir del sistema, mientras otros pocos son caballeros secuestrados cuyos captores se cansaron de esperar una recompensa. Con armaduras poco fiables construidas con lo que encuentran y las mínimas provisiones, la mayoría se gana la vida como mercenarios o sirvientes de alquiler, realizando cualquier trabajo duro que puedan encontrar que requiera alguien con armadura. Algunos se aferran a un mínimo honor de caballería, pero la mayoría caen víctimas de la desesperación, haciendo cualquier cosa para arreglárselas sin importarles el honor.

Algunos de los caballeros del rey creen en la leyenda de una banda noble de Caballeros del Límite que protege a aquellos que se encuentran a sí mismos en El Pecio: atacando a los Emergentes, ayudando a las naves en apuros o robando a los Titanes Ruines para comprar agua de salvamento para los que la necesitan. Si esta leyenda es cierta, Arturo podría encontrar más aliados para su misión; si no, el rey podría acabar gastando tiempo y valiosas armaduras persiguiendo unos fantasmas.

Júpiter

Las docenas de lunas que orbitan Júpiter ofrecieron a los refugiados que llegaron hasta allí una oportunidad para empezar de nuevo. Cientos de naves escaparon de la Tierra con destino a Júpiter, pero solo una docena consiguieron llegar. Cada luna reclamada por los supervivientes vio la construcción de un nuevo reino, cada uno de los cuales aseguraba ser el verdadero heredero del legado de la Tierra. Los gobernantes de estas lunas se llamaban a sí mismos Titanes, pero pronto empezaron a ser conocidos como los «Titanes Ruines» cuando cayeron rápidamente en un conflicto constante entre ellos y sus relaciones quedaron marcadas por feudos, intrigas y

sabotaje. Con el paso de los años, la mayoría decidió que era mejor gobernar en el exilio que morir en un glorioso pero nefasto asedio de un lejano mundo natal que pocos pueden siquiera recordar. La Puerta Dragón morada, ya silenciosa que orbita al gigante de gas, sigue siendo un recuerdo acusado de que abandonaron la Tierra.

Unificar a los Titanes Ruines sería una tarea legendaria, algunos dicen que imposible. Algunos señores apoyan a Arturo, mientras que otros esperan ver cómo le va. Cada luna tiene una familia real con sus propias tradiciones, códigos y rivalidades, por lo que aliarse con una normalmente te enemista con otra. Los barones piden que se les paguen tributos exagerados antes de reconocer la petición de Arturo o de unirse a su misión. Las intrigas de las lunas jovianas, donde además se celebran duelos a la mínima ofensa, son complejas y peligrosas, y los caballeros que viajan allí deben ser valientes, leales y astutos.

Saturno

Saturno es el planeta más rico del sistema debido a un abundante recurso que se encuentra en su rasgo más famoso: el hielo que conforma sus muchos anillos. El Senado de Saturno se hizo rico enviando agua a cualquiera que pudiera permitirse comprarla. Gran parte de la riqueza adquirida se gastó para construir la Puerta Dragón de Saturno, unas llamativas fauces doradas abarrotadas por un flujo continuo de mercaderes, caballeros y viajeros que buscan hacer fortuna... o volver a casa con las manos vacías.

El Senado actúa como un cuerpo, aunque tiene muchas voces rivales. La flota de Saturno que protege a sus naves mercantes podría ser un recurso valioso en la guerra contra los Emergentes y podría ayudar a darle la vuelta a la tortilla, pero tendrían que convencer a los senadores para comprometer a la flota. Esperando el momento oportuno, el Senado todavía tiene que reconocer la proclamación de Arturo como Alto Rey de la Tierra, mientras los senadores siguen llenándose los bolsillos con riquezas de todo el sistema.

Las armaduras de Saturno son propiedad del Senado, y no de los caballeros. En lugar de los escudos de armas heráldicos, los caballeros de Saturno sirven a estos mecenas llevando sus símbolos, nombres y otras indicaciones pintadas sobre la armadura. Los Senadores celebran festivales que culminan con los caballeros batiéndose en duelo por un puesto de mecenazgo libre.

Urano

Solo hay un asentamiento en todo Urano, buscado por muchos y visto solo por un puñado: el Templo de los Cielos Infinitos, que ofrece contemplación espiritual en el límite del espacio civilizado. Los Templarios del Zodiaco buscan aquí el equilibrio de la mente, el cuerpo y el espíritu. Hay doce templarios, uno por cada constelación y de la que cada uno recibe sus siglas de identificación. Su escudo de armas ornamenta sus armaduras y sus cuerpos en el mismo lugar. Los templarios siempre forman parte de su armadura y su armadura parte de ellos: ser uno con la máquina, creen, ofrece un punto de vista único entre todos los caballeros que luchan con armadura.

Los Templarios del Zodiaco renuncian al neurocasco en favor de un vínculo directo entre su sistema nervioso y su armadura. Las cabinas de los templarios cuentan con un tanque de meditación lleno de un fluido de suspensión altamente conductivo que le da al caballero un control superior sobre su armadura. Mientras las armaduras dirigidas por un neurocasco pueden permanecer rígidas y completamente estáticas, las armaduras templarias en reposo suelen mostrar características humanas como rascarse o toser mientras el templario se encuentra dentro del

tanque de meditación. Los templarios tienen fama de guardar silencio cuando se les pregunta por el dolor que sienten cuando se daña su armadura.

El líder del Templo recibe el nombre de Polaris, y se rumorea que está ligado al Templo durante el resto de su vida. Las pruebas que uno debe superar para llegar a ser Polaris se guardan con mucho secreto. Una templaria aseguró que su Polaris había sido elegido después de haber pasado un mes entero dentro de su armadura sin comida ni bebida.

Los Templarios del Zodiaco se están volviendo una visión más común fuera del Templo. ¿Se arrodillarán ante Arturo? ¿Son sus agentes secretos en busca de MerGN-A? ¿Buscan un nuevo Polaris para que los lidere? ¿Hay una rebelión contra su Polaris actual? ¿Podrían ser topos de los Emergentes o incluso un nuevo tipo de Emergentes contruidos para parecer humanos? Los templarios han dejado todo este tipo de preguntas sin responder, permaneciendo como uno de los mayores misterios de todo el sistema.

Neptuno

El planeta que tiene el nombre del mismísimo dios de los océanos se encuentra en el límite del vasto mar del espacio vacío, inexplorado y misterioso, que rodea al sistema solar. Algunos creen que MerGN-A se esconde aquí, reconstruyendo su ejército Emergente mientras se prepara para propiciar el golpe final para eliminar a la humanidad del universo.

Neptuno sí tiene una presencia Emergente, pero no es MerGN-A. Es MerKX, un Emergente que casi fue destruido a principios de la guerra. Mientras viajaba a la deriva por el sistema solar, se reparó a sí mismo con cualquier pieza que encontraba, alcanzando una especie de consciencia a lo largo del camino. MerKX cree que es un ser vivo, o al menos la mitad de él así lo cree. En algún punto del camino, MerKX adquirió una cabeza adicional y, de esta forma, una cabeza cree que está vivo mientras la otra sigue siendo un imperturbable Emergente. El confundido robot discute consigo mismo sin cesar, con la cabeza consciente intentando constantemente detener el programa de la otra, que le ordena destruir a todos los humanos. ¿Es posible que un Emergente haya conseguido, a través de alguna mezcla de golpe de suerte y cruce de cables, un alma?

¿ET TU, PLUTÓN?

No hay un apartado para Plutón, pero no porque su estatus como planeta esté ahora en tela de juicio, sino que se ha dejado deliberadamente en blanco para las historias de tu grupo. ¿Es la base secreta de MerGN-A? ¿Un puesto avanzado alienígena? ¿La localización de la tumba original de Arturo? ¿Un primigenio escondido de más allá del tiempo y el espacio? Lo que podría ser Plutón depende de ti.



HABILIDADES

Varias opciones de habilidades en **CAMELOT Trigger** difieren de las de **Fate Básico**, pasaremos a explicar más adelante las que se han renombrado. Esas habilidades también pueden usar proezas de **Fate Básico**, además de las proezas listadas más adelante. Algunos de los usos que cubren las habilidades cambian ligeramente y otras habilidades se han ajustado. Además, se ha añadido una nueva habilidad, Armadura, que se describe a continuación.

Armadura

En batalla, los caballeros utilizan armaduras: construcciones gigantes que permiten a los guerreros entrenados pelear en el negro vacío del espacio o en la superficie de cualquier planeta o luna. Para los humanos, la armadura se construye normalmente con formas antropomórficas, pero a una escala enorme, con una cabeza, un torso, dos brazos y dos piernas. El caballero controla la armadura por medio de un «neurocasco», un dispositivo que se pone en la cabeza y lee las ondas cerebrales, conectando el sistema nervioso del caballero a los sistemas mecánicos e hidráulicos de la

armadura. Por ejemplo, cuando el caballero levanta y mueve su propio brazo, el brazo de la armadura se levanta y se mueve del mismo modo. Debido a esta necesidad de movimiento corporal, la cabina de la armadura debe ser lo suficientemente espaciosa para que el caballero pueda maniobrar. Los diseños de las armaduras Emergentes normalmente tienen formas no humanas, como el «Basilisco» MerGN-B, que consiste en una cabeza, un torso frontal, un torso trasero y dos piernas.

El resto de vehículos los cubre la habilidad de Pilotar.



Superar: Armadura se utiliza para superar obstáculos y aspectos que se le aplican directamente a la armadura. Para superar obstáculos del propio terreno y que estén ligados a las zonas, usa Fervor.



Crear una ventaja: Perfecta para ordenar maniobras de combate de gran magnitud. Puedes usar Armadura para crear aspectos como *¡A cubierto tras esa montaña!* o *¡Caigamos sobre ellos!*



Atacar: Esta habilidad se utiliza rara vez para realizar un ataque directo, aunque las proezas y los sistemas (ver página 22) pueden cambiar eso.



Defender: El caballero usa la armadura para defenderse contra ataques de Explosión y Combate. También puedes usar Combate para defenderte contra Combate cuando llevas la armadura.

Proezas de Armadura

Sobrecarga. Desactiva un sistema para conseguir un +2 a una tirada de Armadura.

Golpearse el pecho. Usa Armadura en lugar de Intimidar en tu primer ataque mental, jactándote de lo dura que es tu armadura.

Golpe de inercia. Puedes moverte una zona inmediatamente después de haber recibido daño físico de un ataque mientras llevas la Armadura.

Astucia (Engañar)

Los caballeros astutos viven más tiempo. El honor es importante, pero también lo es seguir vivo. Saber cuándo romper las reglas es una habilidad muy importante para sobrevivir. Usa Astucia para tender emboscadas, hacer circular rumores y ganar batallas usando estratagemas no muy nobles.

Proezas de Astucia

Ganas o mueres. Recibe un +2 para crear ventajas con Astucia cuando uses trucos sucios en el campo de batalla.

Tiene peor aspecto de lo que es. Cuando un oponente use una invocación gratis en una de tus consecuencias, haz una tirada de Astucia con una dificultad igual a la cantidad de estrés absorbido por esa consecuencia. Si tienes éxito, la consecuencia no se puede invocar durante el resto del conflicto. Un éxito crítico elimina la consecuencia inmediatamente. Puedes hacer esto una vez por conflicto.

Pillar a un ladrón. Usa Astucia en lugar de Inquirir cuando busques pistas en una escena.

Caballería (Empatía)

El honor es importante para todos los caballeros. Puedes usar Caballería para demostrar cuán honorable eres, así como para determinar lo honorable que son otros. Puedes usar esta habilidad para ver si alguien está mintiendo, para descubrir aspectos y para inspirar a tropas.

Proezas de Caballería

Somos unos pocos afortunados. Si sacas un éxito crítico en una tirada de Caballería para crear un aspecto de *Discurso emocionante*, elige un número de personajes igual a tu nivel de Caballería, que reciben una invocación gratis de ese aspecto.

¿Qué impulsa a un hombre? Recibe un +2 para crear una ventaja basada en los aspectos de un personaje.

La naturaleza de la clemencia. Cuando un oponente acepta una consecuencia, puedes reducir la consecuencia un nivel (una vez por escena). Si lo haces, recibes un punto de destino.

Combate (Pelear)

Todos los caballeros reciben algún tipo entrenamiento de combate personal. Ser un luchador entrenado también ayuda en algunos momentos desafortunados cuando el caballero es atacado fuera de su armadura. Usa Combate para luchar con la armadura, hacer duelos por honor y derribar a un oponente. Combate se usa para defenderse contra Combate, incluso en armadura.

Proezas de Combate

Finta de última hora. Puedes gastar un punto de destino para obligar a un oponente a que elija desactivarse un sistema diferente.

El campo de batalla es mi arma. Recibe un +2 a crear ventajas que impliquen armas improvisadas.

La embestida titánica. Usa Combate contra objetivos a una zona de distancia.

Devoción (Voluntad)

Un caballero lucha por una causa: amor, lealtad, familia o fe. Esta causa es lo que estimula al caballero hacia delante a pesar de que su cuerpo esté fracturado y su vista borrosa. La Devoción determina las casillas extras de estrés mental. Usa Devoción para resistir la tentación, mantenerte firme cuando tus amigos te abandonen y para ser el último caballero en pie.

Proezas de Devoción

Remordimiento. Si sacas un éxito crítico en una defensa con Devoción, puedes elegir infligir un golpe mental de dos aumentos en lugar de recibir un impulso.

El dolor es mi espada. Una vez por escena, cuando sufras una consecuencia, puedes elegir hacer tu siguiente tirada de ataque con una bonificación igual al valor de tu mayor consecuencia (+2 para leve, +4 para moderada, +6 para grave). Si lo

haces, la consecuencia aumenta un nivel, esto es, leve se convierte en moderada, moderada se convierte en grave y grave se convierte en derrotado.

¿Qué vamos a colgar, el muérdago o el uno al otro? +2 a Devoción para defenderte contra ataques mentales de miembros de la familia.

Explosión (Disparar)

La mayoría de las armas a distancia son proyectiles de energía que funcionan igual de bien en atmósferas y en el espacio. Los explosivos propulsados por cohetes también se usan, pero normalmente a escala de armadura. Utiliza Explosión cuando dispares las armas de la armadura o las pistolas láser, o en cualquier momento que quieras causar daño a distancia. Las explosiones se usan rara vez en torneos y duelos por amor, pero en el vacío del espacio o en el calor de la batalla, hasta los caballeros con más honor pueden hacer la vista gorda ante un buen disparo.

Proezas de Explosión

Bombardeo. Recibe una bonificación de +2 para crear ventajas que impliquen fuego de cobertura.

Una sociedad educada. Usa Explosión en lugar de Intimidar para crear ventajas para amedrentar a un objetivo si le estás apuntando con un arma.

Rompecircuitos. Cuando un Emergente recibe una consecuencia debido a tu ataque de Explosión, recibes una invocación gratis adicional para esa consecuencia.

Fervor (Atletismo)

El fervor de un caballero es lo que hace que se siga moviendo rápidamente por el campo de batalla. Su Vigor representa su condición física, pero su Fervor representa lo seguro que está del movimiento que hace. Un caballero usa su Fervor para moverse por el campo de batalla con su armadura. El Fervor es importante cuando se necesita velocidad, permitiéndote cubrir más terreno con una armadura, esquivar ataques de Explosión y mantenerte en pie cuando las explosiones machacan tu armadura.

Proezas de Fervor

Gran saltador. +2 a cualquier tirada de Fervor para saltar.

La elegancia de un gato. Usa Fervor en lugar de Merodear cuando te muevas rápidamente para infiltrarte en una instalación de seguridad.

Por un pelo. Cuando tiras Fervor como parte de una competición y empatas, recibes una bonificación de +1 a tu tirada.

Herrería (Máquinas)

Esta habilidad cubre reparaciones de cualquier tecnología, pero la mayoría de las veces se utiliza para reparar el daño de una armadura entre batallas. Usa Herrería para arreglar armaduras, rescatar piezas abandonadas de un campo de batalla e identificar puntos débiles en otra armadura.

Proezas de Herrería

Empieza desde la chatarra. Recibe una bonificación de +2 cuando repares una armadura que tiene todos sus sistemas apagados.

Restauración cinética directa. Gasta un punto de destino y dale a tu armadura un buen golpe. El sistema dañado se recupera para el resto de la escena, pero después se apaga y debe ser reparado con normalidad. No se puede apagar de nuevo como forma de absorber estrés adicional.

Todo es un clavo. Puedes usar Herrería en lugar de Combate cuando atacas usando una herramienta como arma.

Hogar (Recursos)

Los caballeros no viven en su armadura. Tienen un lugar al que retirarse y repararse, y/o tienen asuntos que les dan dinero para viajar por todo el sistema. Aquellos caballeros que no tienen un hogar se llaman Caballeros del Límite, porque su armadura suele estar siempre en el límite de no funcionar. Usa Hogar para determinar el dinero en efectivo, impresionar a una esposa potencial con un regalo dadivoso o para sobornar al cortesano y que olvide lo que ha visto.

Proezas de Hogar

El hogar está donde está la fragua. Puedes usar Hogar para tiradas de reparar la armadura siempre y cuando seas capaz de volver al lugar donde vives.

Escuadrón de honor. Empiezas cada batalla de armadura con un valor de vasallos igual a tu nivel de Hogar.

El oro hiela la sangre. Puedes usar Hogar para eliminar las consecuencias mentales, siempre que la consecuencia sea algo que se pueda solucionar con mucho dinero.

Hurtar (Robar)

Esta habilidad no solo cubre las empresas criminales, también cubre el saber hacer y la habilidad para encontrar a los que desean realizar hazañas deshonorables en tu nombre. Linaje representa contactos entre los caballeros y señores. Hurtar hace lo mismo para rateros, armeros desgraciados y forajidos. Usa Hurtar para asaltar cámaras del tesoro, robar armaduras y encontrar a alguien que las venda pieza por pieza sin llamar la atención.

Proezas de Hurtar

¿El viejo truco? Usa Hurtar en lugar de Percatarse para localizar trampas o emboscadas.

Trabajo sucio muy barato. Recibe un +2 cuando crees ventajas para que otros hagan tu trabajo sucio.

Estaba así cuando llegué. Usa Hurtar en lugar de Herrería cuando sabotees armaduras.

Inquirir (Investigar)

Los caballeros no investigan, inquieren: los alguaciles y los condestables hacen el trabajo sucio de reunir los criminales y las pruebas. Los caballeros que tienen esta habilidad son excelentes rastreadores y detectives por cuenta propia. Usa Inquirir para interrogar a un prisionero, rastrear un fugitivo o descubrir quién envenenó el vino del barón.

Proezas de Inquirir

Solo una cosa más. Puedes usar Inquirir en lugar de Caballería para defenderte contra Astucia.

Poner el dedo en la balanza. Puedes usar Inquirir en lugar de Astucia cuando falsifiques las pruebas de un crimen.

El perro y la presa. +2 a Inquirir cuando rastrees un planeta del bando fugitivo.

Intimidar (Provocar)

La intimidación es una de las armas más importantes de un caballero. Un oponente con miedo comete errores y ser conocido como un terror en el campo de batalla infunde miedo en cualquiera que se encuentre contigo en combate. Puedes usar Intimidar para causar estrés mental, crear ventajas debido a tu temible reputación o establecer un obstáculo para acobardar a tus inferiores y que no te ataquen.

Proezas de Intimidar

Fanfarrón. Usa Intimidar en lugar de Intrigar en tu primer encuentro con alguien para crear una ventaja basada en tu reputación.

Espíritu abatido. Cuando inflijas estrés físico, gasta un punto de destino para infligirlo en la casilla correspondiente de estrés mental (en vez de en la casilla de estrés físico).

¡Basta de hablar! Usa Intimidar en lugar de Combate en la primera ronda de un conflicto para hacer un ataque físico.

Intrigar (Carisma)

Las normas de la corte y del protocolo social suponen el mismo reto que cualquier campo de batalla. Llevar la moda correcta en la corte o decir la palabra adecuada en el oído adecuado son tan importantes para la contienda como el golpe de un martillo de guerra de uranio empobrecido sobre la coraza de berilio de un enemigo. Aquellos que hacen un buen trabajo en la corte tienen Intrigar. Los que no la tienen son lo suficientemente inteligentes como para mantenerse en silencio y parecer tontos por miedo a abrir la boca y demostrar que lo son. Usa Intrigar para negociar pactos, enamorar a una amante o esposa potencial o insultar educadamente a tus inferiores.

Proezas de Intrigar

Un brindis por mi escudero. Usa Intrigar en lugar de Intimidar para infligir estrés mental en alguien a quien has derrotado en batalla.

¡Por supuesto! Usa Intrigar en lugar de Astucia cuando le mientas a alguien que tiene un puesto superior al tuyo.

Que los anillos gobiernen las lluvias. +2 a Intrigar cuando negocies con un miembro del Senado de Saturno.

Linaje (Contactos)

Las líneas de sangre que poseen las armaduras están ligadas como una red carmesí alrededor de los sistemas. Es vital que un caballero sepa con quién puede contar por lazos de sangre. Usa Linaje cuando pidas favores, registres los sistemas para encontrar a alguien o intentes conseguir una reunión con el rey.

Proezas de Linaje

Oveja negra. Usa Linaje en lugar de Hurtar cuando intentes contactar con criminales o forajidos.

Una reputación intachable. Recibe un +2 para superar cualquier ventaja que intente mancillar tu reputación, como *Rumores* o *Cotilleo insignificante*.

Un favorito en Avaluna. +2 a Linaje cuando crees una ventaja que implique la ayuda de un caballero de la Tierra.

Merodear (Sigilo)

Los caballeros que desean quedarse en las sombras usan Merodear. Aunque el combate en el campo del honor es el método preferido para solucionar los problemas, a veces un problema se resuelve mejor con una hazaña sucia hecha en la oscuridad. Usa Merodear para encontrar un buen lugar donde esconderte, burlar guardias o salir de un área hostil sin que te vean.

Proezas de Merodear

Cuchillo escondido. Puedes usar Merodear en lugar de Combate en tu primer ataque en un conflicto si tu oponente piensa que estás desarmado.

Vuelo casual. Puedes usar Merodear en lugar de Pilotar cuando intentes que no se te detecte en territorio enemigo.

Codificador silencioso. Recibe un +2 a Merodear cuando te escabullas fuera de una nave.

Percatarse (Percepción)

Esta habilidad cubre percibir cosas en el momento. Puede ser de forma activa o pasiva. Percatarse también es la habilidad que se usa para percibir elementos en el campo de batalla y las tácticas de un oponente. Usa Percatarse para buscar el cuchillo escondido, oler un perfume distintivo que emana del armario y discernir información del acento de alguien.

Proezas de Percatarse

Tengo estilo. +2 a crear una ventaja (como *Objetivo fijado*) mientras llevas la armadura.

Contén el aliento mientras aprietas el gatillo. Usa Percatarse en lugar de Explosión cuando dispires a un objetivo a hasta dos zonas de distancia.

Fisgonear. +2 a Percatarse cuando intentes escuchar una conversación.

Pilotar

Cualquier vehículo de la ambientación que no sea una armadura usa esta habilidad. Hay cientos de vehículos controlados por controles normales. Usa Pilotar para volar cazas espaciales, cargueros espaciales y naves de desembarco de armaduras.

Proezas de Pilotar

Photo finish. Cuando usas Pilotar como parte de una competición y empatas, recibes una bonificación de +1 a tu tirada.

Maniobra de ataque Goliat. +2 a Pilotar para crear una ventaja con otras naves cuando ataques a un único objetivo.

Vuélalo como si lo hubieras robado. Una vez por escena, después de que hayas recibido una consecuencia, tu próxima tirada de Pilotar recibe una bonificación igual al valor de esa consecuencia (+2 por leve, +4 por moderada, +6 por grave).

Saber

Cuanto más conocimiento tiene un caballero sobre los mundos, menos probabilidades hay de que algo le sorprenda cuando se lo encuentre. Saber es la habilidad que se usa cuando se muestra un dominio de la tecnología fuera de la batalla. Usa Saber para identificar tecnología Emergente, otros caballeros o un planeta específico.

Proezas de Saber

Se estudió el manual de instrucciones. Puedes gastar un punto de destino para apuntar a un sistema específico en la armadura de un enemigo que te hayas encontrado anteriormente.

Conoces vuestro enemigo. Usa Saber en lugar de Herrería cuando repares tecnología Emergente.

Ahora eres un templario, pero antaño... +2 a Saber para conocer la historia de un templario actual.

Vigor (Físico)

Debido al movimiento físico que se requiere para usar un neurocasco, la mayoría de los caballeros están en buena forma física. Esta habilidad determina cualquier casilla extra de estrés físico disponible para el personaje. Usa Vigor para sobrevivir en una armadura dañada, resistir en ambientes extremos o para durar más que un oponente en una competición física.

Proezas de Vigor

¿Eso es lo mejor que sabes hacer? Una vez por escena, gasta un punto de destino cuando recibes estrés físico para infligir inmediatamente en tu atacante una cantidad igual de estrés mental.

Gruñido. Una vez por escena, puedes usar Vigor en lugar de Intimidar para hacer un ataque mental.

Entrenamiento de supervivencia. +2 a resistir el estrés de ambientes hostiles.

REGLAS PARA *MECHAS* DE CAMELOT TRIGGER

Si estás aquí es porque te encantan los grandes robots de combate. Los hay de diferentes «sabores», desde tanques andantes hasta cazas ligeros y robots gigantes hechos de robots más pequeños. Cada personaje jugador de **CAMELOT Trigger** es un caballero que lucha batallas desde dentro de un enorme robot llamado armadura. Puedes usar estas reglas para construir una armadura personalizada para tu personaje o como la base para usar *mechas* en tus ambientaciones favoritas usando **Fate Básico** y aventurándote dentro y fuera de los *mechas*... simplemente reemplaza la palabra «armadura» por «*mecha*» ¡y ya estás listo!

Pasos para construir tu armadura

- Ensambla la estructura de tu armadura
- Elige sistemas
- Añade detalles
- Conecta tu piloto a la armadura

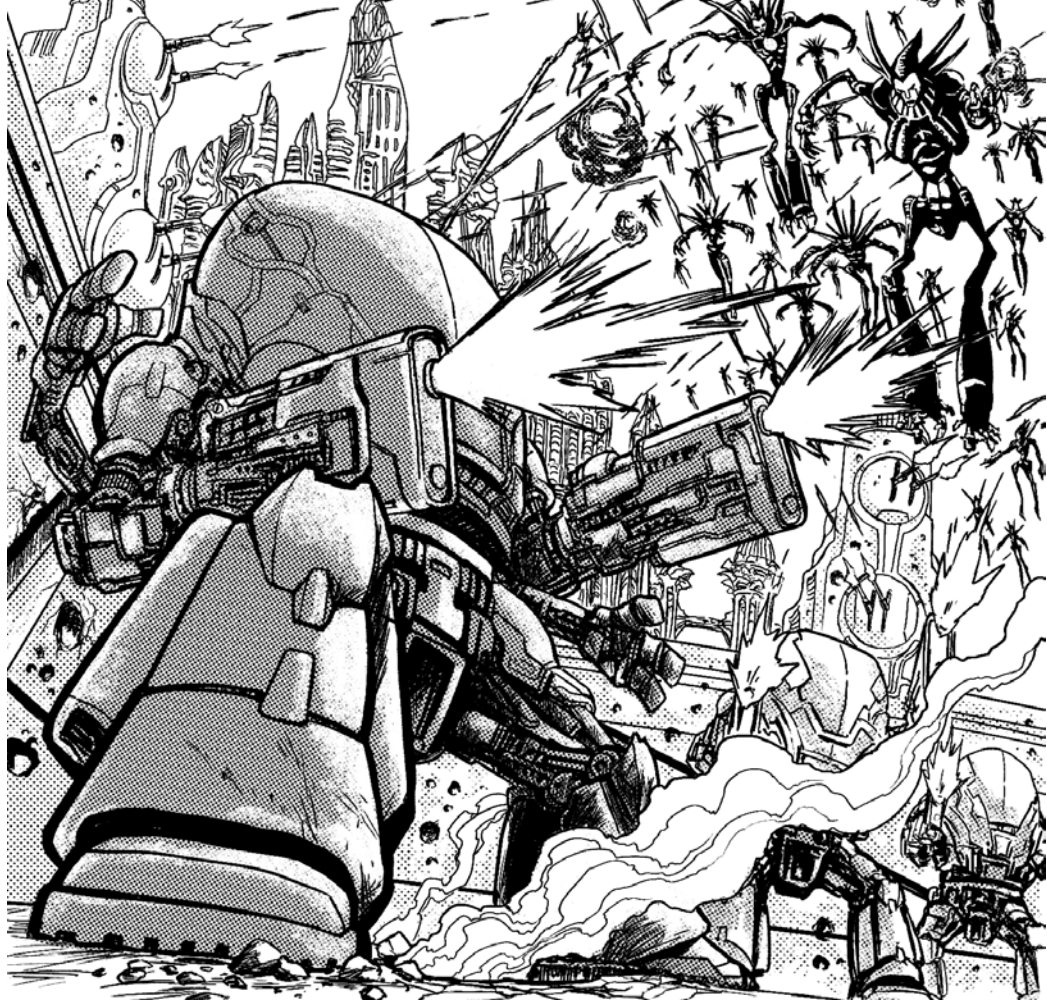
Paso uno: Ensambla la estructura de tu armadura

Una armadura tiene cinco huecos de equipo que corresponden a una parte específica del cuerpo. Si estás usando estas reglas para otra ambientación que no sea **CAMELOT Trigger**, siéntete libre de combinar diferentes huecos para representar formas diferentes. Estos huecos son principalmente estéticos, pero visualizar tu armadura es el primer paso para andar en ella.

¿Qué son las cinco cosas que quieres que haga tu armadura? Puedes decidir por ti mismo o elegir cosas molonas de otros *mechas* conocidos. Si el lugar donde jugáis tiene acceso a multimedia, reproducid unos cuantos vídeos de fondo para inspiraros. Tómate un momento o dos para pensar cómo funciona el equipo (por ejemplo, el arma del hueco de tu espalda podría estar montada en el hombro de la armadura).

CAMELOT Trigger presenta el diseño básico de «cabeza, torso frontal, torso trasero, brazos y piernas». Un diseño no humano, como una serpiente, podría ser «cabeza, cuerpo delantero, cuerpo central, cuerpo trasero, cola». A menudo los Emergentes usan diseños no humanos para descolocar a los caballeros que están entrenados para luchar contra armaduras de formas humanas. En tu juego, puedes permitir que haya diseños no humanos o cambiar la configuración de armadura humana a algo como «cabeza, torso, brazo derecho, brazo izquierdo, piernas». Los huecos están ahí para ayudarte a visualizar la armadura.

Ejemplo: Aaron quiere construir una armadura para su Templo del Zodiaco. Dado que ha cogido CÁNCER como sus siglas de identificación, quiere que su armadura parezca un gran cangrejo en vertical. Para la estructura de su armadura selecciona una cabeza, un torso frontal, un torso trasero, brazos y piernas. Si quisiera una estructura que pareciera un cangrejo gigante, podría haber elegido torso superior, torso inferior, pinzas, patas y patas.



Paso dos: Elige sistemas

Puedes elegir un sistema interno o externo para cada hueco, que debe contener una pieza principal de equipamiento. Tu armadura tiene un montón de artilugios molones, pero el equipamiento que has seleccionado para el hueco es una de las mejores características que tiene tu armadura. Los sistemas internos son cosas construidas directamente dentro de la armadura, mientras que los sistemas externos son cosas que la armadura tiene, conduce o lleva. Un arma en el brazo como sistema externo significa que la armadura la tiene, pero una versión interior significaría que está construida directamente en el brazo.

Los sistemas internos le dan a tu personaje un nivel de habilidad mayor mientras estás en tu armadura, reemplazando la habilidad correspondiente (aunque puedes usar el nivel del personaje si es mayor). Por ejemplo, si tienes Explosión Buena (+2) y el sistema interno tiene Explosión Normal (+1), eres mejor con tu habilidad natural. Además, estas habilidades también afectan a las consecuencias disponibles mientras se está en la armadura. Cada sistema que coloques en cada hueco ofrece un repertorio de valores de habilidades para conseguir desde una habilidad Enorme (+4) a cuatro habilidades Normales (+1).

Los sistemas internos sustituyen las habilidades para simular dos cosas. La primera se puede ver como un conjunto de pequeños elementos del equipamiento que se combina para realizar una función mucho mayor. En vez de calcular los detalles de las armas acopladas o el tonelaje del blindaje de protección, los sistemas internos combinan esos elementos más pequeños en un único bonificador, permitiendo que el caballero se centre en las habilidades de «fuera de la armadura». Una partida en la que todo el mundo tiene un vehículo a menudo presenta varios personajes que toman la habilidad de ese vehículo como su foco principal. Puedes ser un piloto de armadura Enorme simplemente dedicando un hueco a un sistema que te da esa bonificación: no se aplica fuera de la armadura y tampoco si el sistema está apagado.

Los sistemas externos funcionan como muchas proezas, como darte un +2 a una habilidad en una circunstancia concreta, la capacidad de intercambiar una habilidad por otra o el poder romper las reglas gastando un punto de destino. Los sistemas externos se acumulan con los sistemas internos, así que si tienes una armadura con una Explosión Enorme (+4) y le pones un arma que añade +2 contra los objetivos que se encuentran a hasta dos zonas de distancia, se convierte en Fantástico (+6) cuando disparas armas de explosión a largo alcance.

Los sistemas externos añaden bonificaciones a las habilidades que ya tiene el piloto. Si la habilidad ya la proporciona un sistema interno, se añade a la habilidad del sistema interno. Los sistemas externos permiten a la armadura que se especialice en un rol determinado del campo de batalla. Estos sistemas se pueden usar varias veces en la misma habilidad, siempre y cuando la situación específica para cada sistema sea diferente, o sustituir una habilidad por otra en una circunstancia muy específica.

Ejemplo: Aaron quiere que su armadura CÁNCER absorba muchos golpes. Para el hueco de su cabeza coge un sistema externo que reduce la gravedad de una consecuencia una vez por batalla gastando un punto de destino. Los templarios son conocidos por su gran habilidad con la armadura, así que elige un sistema interno para darle a su caballero una habilidad de armadura Enorme. El hueco trasero está ocupado con un sistema externo, una proeza que le permite reparar un sistema en medio de la batalla. Los huecos de sus brazos están ocupados por un sistema de armas interno que le dan Combate e Intimidar a nivel Bueno. Finalmente, el sistema de sus piernas le permite colocar un aspecto temporal con una invocación gratuita cuando saca un éxito crítico usando Armadura como defensa.

Hasta ahora, su armadura tiene este aspecto:

Armadura CÁNCER:

Cabeza: (Una vez por conflicto, gasta un punto de destino para reducir la gravedad de una consecuencia física en un nivel).

Frontal: (Armadura Enorme).

Trasera: (Una vez por escena, gasta un punto de destino para volver a activar un sistema).

Brazos: (Combate Bueno / Intimidar Bueno).

Piernas: (Gana un impulso con dos invocaciones gratuitas cuando tengas un éxito crítico usando Armadura como defensa).

Paso tres: Añade detalles a tus sistemas

Construir y adaptar proezas es una cosa, pero añadir descripciones coloridas al equipamiento resulta de gran ayuda para definir la composición de tu *mecha*. Un arma externa que proporciona un +2 a Explosión a largo alcance está bien, pero hay mucha diferencia entre un cañón de túnel de neutrones o un rifle de francotirador MDK-3000. Los sistemas internos también tienen un nombre. Un sistema de Intimidar Grande (+3) podría ser un grafiti intimidante o un generador de ondas psiónico. Ponerle nombre al equipo le da a todo el mundo una idea sobre cómo interacciona con la historia y también sugiere cómo se pueden construir los aspectos para ayudar (o complicar) el funcionamiento del sistema.

Ejemplo: Después de discutir ideas de nombres con el resto de jugadores, su armadura CÁNCER tiene este aspecto:

Armadura CÁNCER:

Cabeza: *Casco caparazón* (Una vez por conflicto, gasta un punto de destino para reducir la gravedad de una consecuencia física en un nivel).

Frontal: *Tanque de meditación templario* (Armadura Enorme).

Trasera: *Equipo de autorreparación* (Una vez por escena, gasta un punto de destino para volver a activar un sistema).

Brazos: *Maza de energía crepitante* (Combate Bueno / Intimidar Bueno).

Piernas: *Transmotores hipercinéticos* (Gana un impulso con dos invocaciones gratuitas cuando tengas un éxito crítico usando Armadura como defensa).

Aaron visualiza su armadura con un par de brazos que acaban en pinzas, rayos de energía que surgen entre ellas formando un arco y un equipo de autorreparación que parece un caparazón que se despegaba después de utilizarse.

Paso cuatro: Conecta tu armadura a tu piloto

Ponle un nombre a tu armadura. Puede ser el número del modelo, una clasificación o incluso un apodo personal. Otra elección común es un tipo de arma medieval. Este gran traje de combate es para proteger a tu personaje de ambientes hostiles y las armas mortales de una guerra futura, así que ponle un nombre chulo.

Considera también utilizar uno de los aspectos de tu personaje para crear una conexión personal con tu armadura. A menudo esto viene de la mano del concepto principal, como *El defensor sin miedo*, *¡Campeón de la luna Europa!* o *Templario LIBRA*. También podría estar conectado con tu complicación, como *Caballero del Límite* o *Mi padre quiere que le devuelva la armadura*. Incluso las tres fases te permiten crear algo de drama entorno a la armadura, como *¿Mi madre era una templaria?* o *Exiliado al Pecio*.

Personalizando la armadura

Los jugadores que quieran saltar a la acción pueden echarle un vistazo a la sección de ambientación, donde encontrarán varios ejemplos de armaduras pregeneradas. Cambiar un sistema o dos es muy fácil y mover las cosas requiere cambiar un poco su apariencia. Adaptar las proezas a los sistemas también es muy fácil.



Sistemas internos

- *Especializado (+4)*: Estos sistemas ilustran la fuerza de la armadura, como armas grandes, una armadura resistente, etcétera. Ten cuidado con invertir en demasiados sistemas como este: si se dañan en la batalla, la pérdida de la habilidad puede ser la diferencia entre la vida y la muerte.
 - *Armas láser cuádruples* (Explosión Enorme).
 - *Tanque de meditación templario* (Armadura Enorme).
 - *Motosierra de plasma* (Combate Enorme).
 - *Grafiti cadavérico temible* (Intimidar Enorme).
- *Amplio (+2/+2, +3/+1)*: Los sistemas de tipo amplio pueden configurarse de dos formas. Un reparto uniforme es una buena mezcla de sistemas más pequeños que cubren múltiples áreas en las que el caballero está falto. Un reparto desigual muestra algo de importancia secundaria para la armadura mientras presenta una debilidad.
 - *Armazón todoterreno de exploración* (Merodear Grande / Percatarse Normal).
 - *Rifle de plasma multifase con ordenador buscarecompensas* (Explosión Enorme / Hurtar Normal).
 - *Mejora biosintética* (Vigor Bueno / Fervor Bueno).
 - *Base de datos de reconocimiento Emergente* (Saber Bueno / Percatarse Bueno).

- *General (+1/+1/+1/+1)*: Estos sistemas lidian con las debilidades, ya sean de la armadura o del caballero. Un sistema de tipo general estimula habilidades que son Mediocres cuando estás fuera de la armadura. Los caballeros que no están dedicados a ser pilotos expertos suelen tener un sistema de tipo general para mantenerse vivos durante la batalla.
 - *Equipo básico de infiltración* (Percatarse Normal / Merodear Normal / Saber Normal / Linaje Normal).
 - *Equipo de instrucción* (Explosión Normal / Fervor Normal / Vigor Normal / Combate Normal).
 - *Compilación de tácticas equilibradas* (Combate Normal / Armadura Normal / Vigor Normal / Devoción Normal).
 - *Software de ataque de corto alcance* (Explosión Normal / Fervor Normal / Vigor Normal / Percatarse Normal).

Sistemas externos

- *Estratégico (Superar)*: Estos sistemas dan una bonificación para superar obstáculos, ya sean temporales o propios del caballero.
 - *Pitones neumáticas* (+2 a Fervor cuando escales).
 - *Escáner iónico* (+2 a Percatarse cuando disipes campos de sigilo).
 - *Armadura aerodinámica* (Usa Armadura en lugar de Fervor cuando intentes superar un obstáculo de la zona).
 - *Propulsor a reacción* (Usa Armadura en lugar de Fervor en una competición que implique la velocidad).
- *Táctico (Crear una ventaja)*: Los sistemas tácticos crean ventajas en el campo de batalla o ayudan a eliminarlas de los oponentes.
 - *Revientacerraduras Delta* (+2 a Armadura para eliminar la ventaja **Objetivo fijado**).
 - *Baffles de aislamiento* (+2 a Percatarse cuando detectes armadura que tienen el aspecto **Campos de sigilo**).
 - *Criolbláster de doble cañón* (+2 a Explosión para crear aspectos de tipo **Helado**).
 - *Tridente electromagnético* (+2 a Combate cuando pongas el aspecto **Desarmado** en un oponente).
- *Ofensivo (Atacar)*: Estos sistemas mejoran ataques en situaciones específicas.
 - *Maza de plasma* (+2 a Combate contra armaduras con al menos un sistema desactivado).
 - *Ametralladora automática Delta* (+2 a Explosión cuando ataques a un objetivo rodeado por vasallos).
 - *Desestabilizador sónico* (Usa Intimidar en lugar de Combate en tu primer ataque en un conflicto para infligir estrés físico).
 - *Mira holográfica* (Usa Percatarse en lugar de Explosión para atacar a objetivos que se encuentran exactamente a dos zonas de distancia).

- Defensivo (Defender): Estos sistemas mejoran la defensa en situaciones específicas.
 - *Contramedidas celestiales* (+2 a Armadura contra ataques desde exactamente dos zonas de distancia).
 - *Sensores a reacción* (+2 a Fervor contra ataques de armas explosivas).
 - *Base de datos de reconocimiento* (Usa Saber en lugar de Armadura para defenderte contra ataques de Emergentes).
 - *Nudillera* (Si sacas un éxito crítico cuando defiendes con Armadura, puedes infligir un golpe de dos aumentos en tu atacante en lugar de recibir un impulso).

Armaduras especiales

Combinador

Elige «Conector de combinación» como uno de tus sistemas. Cuando te combinas con una armadura que también tiene el sistema de «Conector de combinación» adecuado, ocurre lo siguiente:

- La Forma Combinada tiene su propio medidor de estrés, formado por una casilla por cada armadura que compone esta nueva Forma Combinada.
- La Forma Combinada recibe una consecuencia leve por cada par de sistemas de «Conector de combinación» en la Forma Combinada.
- Todo el mundo determina la iniciativa con normalidad en tu partida, pero la Forma Combinada usa el valor menor.
- La Forma Combinada recibe una acción por cada caballero activo que haya dentro. Cada caballero puede usar una habilidad o un sistema una vez por turno.
- Al separarse deben repartirse las consecuencias que haya podido sufrir la Forma Combinada. Dos consecuencias de la misma gravedad se transforman en una consecuencia de nivel superior.

Ejemplo: Mientras viajan por las lunas de Saturno, los templarios GÉMINIS son emboscados por unos forajidos. Después de una ronda o dos de combate, sus casillas de estrés están llenas, así que deciden unirse en su Forma Combinada. Cualquier ataque sucesivo tiene como objetivo las casillas de estrés de la Forma Combinada y ahora pueden recibir una consecuencia leve. Después de la batalla, la Forma Combinada ha recibido dos consecuencias leves, **Brazos abollados**. Cuando se separan, el GÉMINIS debe decidir si cada uno tiene una consecuencia leve o si uno coge las dos consecuencias y aumenta una a moderada.

Armadura de asedio

La armadura de asedio es mucho más grande que la armadura estándar. Se construye como la Forma Combinada, pero siempre permanece en esa forma. En lugar de un «Conector de combinación», el hueco de equipo está ocupado por un «Anclaje de superestructura». Aunque cuanto más grandes son...

- La armadura de asedio tiene su propio medidor de estrés, formado por una casilla por cada segmento que conforma la enorme estructura.
- La armadura de asedio recibe un aspecto adicional por cada par de «Anclaje de superestructura». Una elección común es *Tamaño enorme*.
- La armadura de asedio se considera en sí misma como una zona.
- La armadura de asedio usa las habilidades de un comandante.
- La iniciativa de la armadura de asedio es siempre Mediocre (+0).
- La armadura de asedio tiene un número de acciones igual al número de segmentos que la conforman. Los sistemas solo se pueden utilizar una vez por turno, pero se pueden montar varios sistemas del mismo tipo en diferentes partes.

Ejemplo: La Luna Medusa hace un ataque sorpresa contra la Base Avaluna. Todas las armaduras atacantes tienen que actuar antes que ella, pero después cada sección lleva a cabo una acción en el paso de iniciativa Mediocre. El primer segmento tira para atacar a una armadura con Explosión, luego el segundo tira para atacar con Combate. El tercero lanza a su escolta de vasallos y el cuarto crea una ventaja usando unos restos de chatarra cercanos. Finalmente, el quinto mueve la armadura de asedio para colocarse en un lugar diferente del campo de batalla.

El daño de la armadura

La armadura usa el medidor de estrés y las consecuencias del caballero. En lugar de anotar el daño de la armadura en sus propias casillas de estrés, el daño que recibe la armadura se representa desactivando sistemas.

La armadura absorbe el estrés igual que las consecuencias. El jugador decide cuándo absorbe estrés la armadura de este modo y qué sistemas desactiva. Los sistemas desactivados ya no aportan su bonificación o beneficio: están dañados, se han quedado sin munición o su energía tiene que desviarse a otros sistemas. La armadura solo puede usarse para absorber estrés una vez por cada golpe. Además, el jugador también puede elegir recibir consecuencias normales, aunque el estrés absorbido por la armadura no crea una consecuencia. Dependiendo de cuánto estrés se absorba, uno o más sistemas se desactivan durante el resto del conflicto. El estrés sufrido siempre se aplica al personaje y no a la armadura, a menos que el caballero decida desactivar los sistemas en su lugar.

- **Si la armadura absorbe 2 de estrés:** El defensor elige un sistema para desactivarlo.
- **Si la armadura absorbe 4 de estrés:** El atacante elige un sistema para desactivarlo.
- **Si la armadura absorbe 6 de estrés:** El defensor y el atacante eligen, cada uno, un sistema para desactivarlo.

GRANDES ROBOTS DE COMBATE VS DIMINUTOS HUMANOS BLANDOS

Los robots son el foco principal de las batallas en las películas, series y videojuegos de *mechas* que han inspirado el juego. Naves, cazas espaciales y otros vehículos de guerra van a ser pisoteados o usados como una distracción momentánea para que un oponente los golpee. Incluso los *mechas* gigantes que inspiraron la armadura de asedio no son mucho mejores. Pueden parecer grandes e impresionantes, pero son igual de susceptibles a la explosión láser de «arreglar las cosas» que el resto de tipos malos.

Sin sistemas para desactivar y absorber el estrés, cualquiera que sea atacado por una armadura se encuentra en una grave desventaja. Una batalla entre oponentes de un tamaño bastante diferente puede dirigirse con las reglas de *Fate Básico* sin preocuparse por la escala o los modificadores extras. Los oponentes más pequeños pueden establecer aspectos como *Fuera de su campo de visión* o *Escalando por el lateral de la armadura*. El oponente más grande puede hacer lo mismo con aspectos como *Pasos estrepitosos* y *¡Tus enclenques explosiones no son rival para mi armadura de telurio! ¡Ja! ¡Ja! ¡JAAAA!* Esto hace que las competiciones desiguales sean más interesantes y manejables para todos los implicados.

De manera alternativa, una escena de caballeros saboteando la armadura de un oponente podría dirigirse como un tenso desafío, usando *Merodear* para meterse en la armadura sin ser detectado, *Fervor* para escalar a lo alto de la armadura, *Herrería* para saber qué cables cortar, *Vigor* para pasar por el núcleo energético sin recibir daño, etcétera.

Sin embargo, en el mundo de **CAMELOT Trigger**, atacar a un oponente descuidado se considera una violación de las reglas de la guerra caballeresca. Los caballeros son bastante más valiosos como objeto de una recompensa, pero aquellos que han tenido una conducta deshonorables serán rechazados por otros caballeros.

Reparación de la armadura

Reparar los sistemas requiere una tirada de *Herrería* con una dificultad igual al número de sistemas desactivados. Si la tirada de *Herrería* es un empate, uno de los sistemas recibe el aspecto *Poco fiable* para la siguiente batalla.

Ejemplo: En su duelo con sir Melissa, sir Byron desactiva tres sistemas. Para reparar todos los sistemas, debe hacer una tirada de *Herrería* con dificultad Grande (+3). Si el total de su tirada es Grande, debe elegir un sistema para darle el aspecto *Poco fiable*.

Vasallos

Aunque las armaduras normalmente se enfrentan de una en una, a menudo hay otras naves, cruceros y cazas en el campo de batalla. Estos vasallos se pueden usar para hacer que tu armadura combata durante más tiempo, añadiendo casillas de estrés extra según su nivel que el enemigo debe tachar antes de alcanzar a su objetivo. Por ejemplo, un crucero de batalla Enorme (+4) aportará cuatro casillas de estrés y cada miembro de un escuadrón de cazas

ofrecerá una casilla de estrés más. Si lo desea, el DJ puede asignar vasallos a zonas o armaduras al principio de una batalla. Cuando sufren estrés, los vasallos tachan tantas casillas consecutivas como el valor del ataque, en lugar de una sola casilla por ataque.

Ejemplo: La guardia de honor de sir Boris lo acompaña a la batalla. La guardia está compuesta por dos cazas pequeños. Él va a recibir un impacto de 3 aumentos. En su lugar, describe cómo los cazas son destruidos por una enorme explosión y su armadura solo recibe un punto de estrés.

Reglas opcionales

Estas reglas están incluidas como formas opcionales de hacer que la ambientación sea más mortal y dura, así como adaptar las reglas a otras ambientaciones de *mechas*.

Transformer

Los *mechas* transformándose en vehículos son comunes en otras ambientaciones de *mechas*. Puedes simular que una armadura se transforma seleccionado uno o más sistemas de tipo versátil.

- *Versátil*: Este sistema puede cambiar entre Especializado, Amplio o General. Cada cambio le cuesta al piloto un punto de destino. Así, puede convertir un nivel Enorme (+4) de Combate en Combate Grande (+3) / Fervor Normal (+1), en Combate Bueno (+2) / Explosión Buena (+2), etcétera. Es obligatorio elegir una habilidad que debe formar parte siempre del conjunto.
 - *Matriz de pulso bosónico* (nivel variable de Explosión).
 - *Piloto automático senescal* (nivel variable de Armadura).
 - *Arma multifilo* (nivel variable de Combate).
 - *Protorrayo banshee* (nivel variable de Intimidar).

Botines de guerra

No solo ganar la batalla hace avanzar hacia la victoria en la guerra, ¡sino que el vencedor obtiene botines de guerra! Las reglas de reparación asumen que la armadura volverá a su forma original después de cada batalla con una rápida tirada de Herrería. Estas reglas también hacen posible que cojas el equipo de tus oponentes caídos para tu propio uso.

Lleva el registro de todas las consecuencias provocadas en la batalla. Cada consecuencia leve es un punto de botín, una consecuencia moderada vale dos puntos de botín y una consecuencia grave vale tres puntos de botín. Reparar un sistema requiere un punto de botín. Gasta dos puntos de botín para colocar un aspecto en un sistema funcional (por ejemplo, *Mejorado*) que durará hasta la siguiente batalla y podrá ser usado con una invocación gratuita. Intercambiar un sistema por uno nuevo requiere tres puntos de botín.

Munición

Preocuparse por la munición de las armas a distancia significa que las batallas se terminarán convirtiendo en combates cuerpo a cuerpo. De todas formas, llevar la cuenta de la munición es fácil: cada sistema interno con la habilidad de Explosión tiene un número de disparos igual a su nivel. Los sistemas externos tienen dos disparos. Además, la armadura tiene un número de disparos «extra» igual al nivel de la habilidad de Explosión del caballero.

Ataque alfa

Las batallas de armaduras se deciden a menudo con un golpe decisivo: un gran golpe de una espada empuñada con una energía furiosa que parte a un enemigo en dos o el estallido de un cañón de protones que los hace pedazos. Es posible apilar distintas invocaciones gratuitas de aspectos que se han ido creando en el mismo turno para simular un ataque coordinado o una acumulación de energía para una gigantesca explosión final.



LEYENDAS

Arturo

MerLN>Acceso>Base de datos>Audio>Arturo

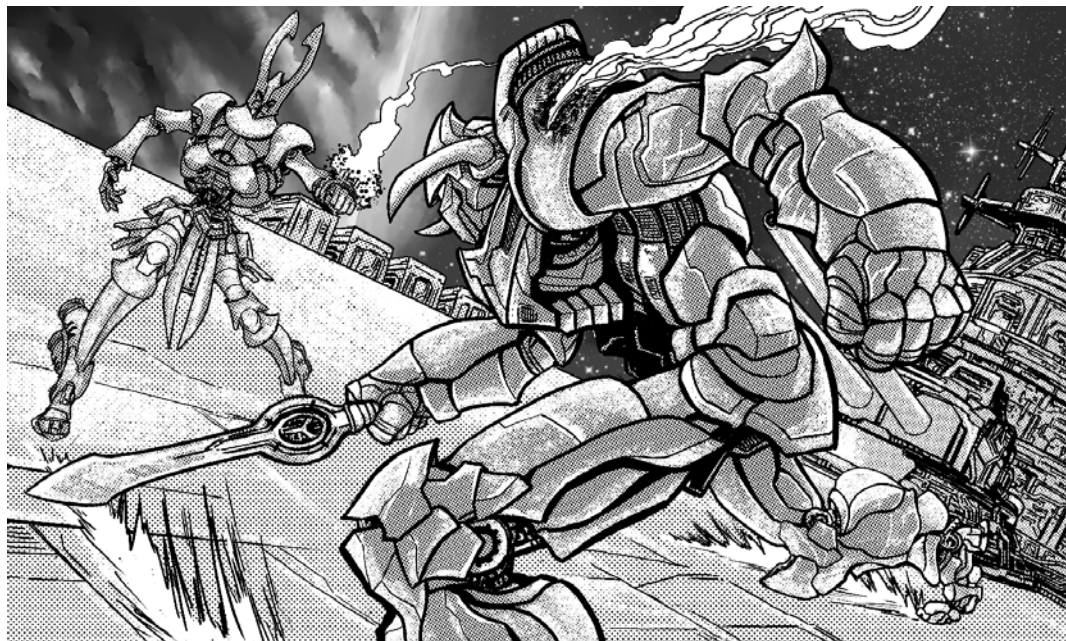
Arturo es la mejor esperanza de la humanidad para la salvación y la paz. Su misión de reclamar la Tierra empezó cuando me encontró escondido en las ruinas del laboratorio secreto de la doctora Locke. Juntos viajamos por el sistema solar, buscando ayuda para nuestra misión con el fin de derrocar a MerGN-A. Aunque otros pueden llamarlo rey, él trata a todo el mundo como a su igual. Ha defendido mi existencia en varias ocasiones contra aquellos que temen que soy un espía Emergente.

ARTURO

Concepto principal:	<i>Alto Rey de la Tierra</i>
Complicación:	<i>Loco de amor</i>
Otros aspectos:	<i>Nacido en la batalla, Alzado entre las estrellas, Morir por la libertad</i>
Habilidades	Enorme (+4): Armadura Grande (+3): Caballería, Linaje Bueno (+2): Devoción, Explosión, Intrigar Normal (+1): Fervor, Hurtar, Intimidar, Vigor
Proezas	Recuperación inicial: 3 Somos unos pocos afortunados. Si sacas un éxito crítico en una tirada de Caballería para crear un aspecto de <i>Discurso emocionante</i> , elige un número de personajes igual a tu nivel de Caballería: cada uno recibe una invocación gratis de ese aspecto. Elige dos proezas más para personalizar.
Estrés	Mental ☐ ☐ ☐ Físico ☐ ☐

MerLN>Acceso>Base de datos>Audio>Arturo>Escudo de armas

El escudo de armas de Arturo es el símbolo de la Tierra con Marte y Venus en dos de los cuadrantes, mientras los otros dos están vacíos hasta que consiga el favor de Júpiter y Saturno. El círculo de la Tierra está hecho con un dragón verde enroscado alrededor de las barras. Arturo lleva su escudo de armas en la pechera de la armadura y el símbolo de Venus está sobre donde se supone que estaría el corazón de la armadura.



Armadura:

Calibur-N:

- **Cabeza:** *Sala de control blindada* (Vigor Enorme).
- **Frontal:** *Multilanzas XTE* (Explosión Enorme).
- **Trasera:** *Conexión MerLN* (Devoción Enorme).
- **Brazos:** *Sable de monofilamento* (Combate Enorme).
- **Piernas:** *Equipo de autorreparación* (Una vez por conflicto, gasta un punto de destino para volver a activar un sistema).

Valerie La Guin

MerLN>Acceso>Base de datos>Audio>Valerie La Guin

Conocí a Valerie después del ataque de Arturo a la instalación principal de MerGN-A. Cuando los caballeros celebraban su destrucción, llegó un correo a través de la Puerta Dragón de Venus. Las Valquirias, lideradas por la propia reina, estaban listas para atacar a través de las puertas. Arturo dejó a L4-NC3-L07 en órbita y viajó al palacio de Valerie en Venus. Los días que siguieron fueron tensos, pero finalmente Arturo volvió a través de la puerta con noticias dichosas: ¡Valerie y él se casarían como símbolo de unidad entre los dos mundos y sus Valquirias se unirían a su ejército en la guerra contra los Emergentes!

Mi única preocupación respecto a su compromiso es un problema de salud sin documentar. Me he dado cuenta de que cuando ella viaja con L4-NC3-L07, su sistema circulatorio y respiratorio funcionan de forma irregular. Se lo he hecho saber varias veces, pero ella no reconoce mi preocupación.

VALERIE LA GUIN

Concepto principal:	<i>Regente de Venus, La cuarta de su Nombre</i>
Complicación:	<i>El peso de la responsabilidad</i>
Otros aspectos:	<i>Valquiria de corazón, Enamorada de Arturo, No puedo resistirme a L4-NC3-L07 mucho más tiempo</i>
Habilidades	Enorme (+4): Explosión Grande (+3): Combate, Hogar Bueno (+2): Armadura, Astucia, Linaje Normal (+1): Fervor, Intrigar, Percatarse, Saber
Proezas	Recuperación inicial: 3 Una reputación intachable. Recibe un +2 para superar cualquier ventaja que intente mancillar tu reputación, como <i>Rumores</i> o <i>Cotilleo insignificante</i> . Elige dos proezas más para personalizar.
Estrés	Mental ☐ ☐ Físico ☐ ☐

MerLN>Acceso>Base de datos>Audio>Valerie La Guin>Escudo de armas

El escudo de armas de Valerie representa dos símbolos de Venus en un campo partido de azul (por los Vespers) y blanco (por las Valquirias). Los símbolos usan la misma cruz entre ellos, en oro para representar su herencia real. Su cimera está localizada en el pequeño escudo que se activa cuando su armadura empuña su estoque.

Armadura:

El honor de la dama:

- **Cabeza:** *Ordenador de selección avanzada de objetivo* (Usa Explosión en lugar de Percatarse para crear el aspecto temporal **Objetivo fijado**).
- **Frontal:** *Coraza venusiana* (Vigor Bueno / Devoción Buena).
- **Trasera:** *Multilanzas de largo alcance* (+2 a Explosión para objetivos a exactamente dos zonas de distancia).
- **Brazos:** *Vibro-estoque* (+2 a Combate contra un objetivo que actúa después de ti en iniciativa).
- **Piernas:** *Botas con cohetes retropropulsores* (Cuando te defiendes con Armadura y sacas un éxito crítico, puedes moverte una zona inmediatamente).

L4-NC3-L07

MerLN>Acceso>Base de datos>Audio>L4-NC3-L07

Aunque no lo parezca, L4-NC3-L07 es un hombre que afirma haber matado más caballeros que la propia MerGN-A. Le gusta pincharme con preguntas que no puedo responder fácilmente y luego alaba mis respuestas con una risa afable. Le da la bienvenida a los caballeros como si los conociera de hace años con una historia en sus labios y una bebida para su vientre. Arturo y él se comportan como hermanos, aunque sus ADN no encajan. Arturo cree que el Primer Caballero será la clave para atraer a otros caballeros a su estandarte.

Su comportamiento más curioso es cuando camina hacia la Brecha con la intención de viajar a Venus. Llega a la puerta y se queda mirando, incapaz de avanzar, y entonces me pide que le lleve de regreso. Solo puedo asumir que algo en la atmósfera venusiana interfiere de algún modo con su armadura. Le he ofrecido repetidamente ayudarlo analizándola, pero continúa rechazando mi ayuda.

L4-NC3-L07

Concepto principal:	<i>Señor de la guerra de Marte</i>
Complicación:	<i>Buscando al número uno</i>
Otros aspectos:	<i>Niño guerrero, Joven gamberro, Un hombre atraído por el amor</i>
Habilidades	Enorme (+4): Combate Grande (+3): Armadura, Intimidar Bueno (+2): Combate, Hurtar, Vigor Normal (+1): Astucia, Fervor, Herrería, Merodear
Proezas	Golpe letal: Gasta un punto de destino para obligar a un oponente a que aumente una consecuencia que haya recibido como resultado de tu ataque. Leve se convierte en moderada, moderada se convierte en grave y grave requiere una segunda consecuencia o ser derrotado. Elige dos proezas más para personalizar. Recuperación inicial: 3
Estrés	Mental ☐ ☐ Físico ☐ ☐ ☐

Armadura

L4-NC3-L07 lleva el símbolo de Marte con una cruz dentro de un círculo como símbolo de la Tierra. El símbolo de Marte, negro y con la cruz roja, está pintado en el brazo derecho de su armadura.

Esclavo alfa:

- **Cabeza:** *Torreta de flecha-misil* (Usa Combate en lugar de Explosión para crear una ventaja cuando hagas fuego de cobertura a una zona de distancia).
- **Frontal:** *Coraza de absorción cinética* (+2 a Armadura para defenderte contra ataques de Explosión provenientes de exactamente una zona de distancia).
- **Trasera:** *Aleación de vibranium* (Vigor Enorme).
- **Brazos:** *Martillo de guerra de uranio empobrecido* (Cuando sacas un éxito crítico en un ataque de Combate, puedes poner un aspecto temporal con una invocación gratuita en lugar de solo un impulso).
- **Piernas:** *Cohetes de asalto* (Usa Armadura en lugar de Fervor cuando intentes superar obstáculos).



Dra. Vyvyan Locke

MerLN>Acceso>Base de datos>Audio>Dra. Vyvyan Locke

Vyvyan Locke es la creadora del programa original de inteligencia artificial MerGN, el cual evolucionó para convertirse en MerGN-A. Después de esto, la doctora pasó muchos años escondida en la Tierra desarrollando mi código para contraatacar a MerGN-A. Yo era leve y brevemente consciente de su presencia cuando los Emergentes descubrieron y destruyeron su laboratorio. Su creación inicial de mi código base, mi descubrimiento por parte de Arturo y la subrutina de autoprogramación que empezó cuando Arturo me activó tuvo como resultado la interfaz MerLN actual.

Los caballeros me han contado historias de encuentros con una mujer «fantasmal» que encaja con su descripción en varios lugares aislados a lo largo del sistema solar. Es altamente improbable que pudiera ser Locke debido a la completa destrucción que sufrió su laboratorio, así como el tiempo que ha pasado, pero es posible que pudiera haber descubierto un modo de copiar su consciencia en algún tipo de formato digital con el cual no estoy familiarizado; aun así, calculo que la probabilidad de ese suceso es prácticamente imposible.

Si Locke consiguió de algún modo desafiar a las probabilidades y sobrevivir, puede que haya sido la responsable de que Arturo me encontrara en las ruinas de su laboratorio...

DRA. VYVYAN LOCKE

Concepto principal:	<i>Madre de las máquinas</i>
Complicación:	<i>Destrozada por la culpabilidad</i>
Otros aspectos:	<i>Exiliada de la Tierra, Toda vida es sagrada, Consciencia humana en la red</i>
Habilidades	Enorme (+4): Saber Grande (+3): Astucia, Devoción Bueno (+2): Herrería, Hurtar, Merodear Normal (+1): Armadura, Inquirir, Linaje, Percatarse
Proezas	Recuperación inicial: 3 Conoce bien al enemigo: Locke obtiene un +2 en Saber para crear una ventaja contra armaduras Emergentes. Forma holográfica: Locke ignora el estrés físico. Para interactuar con el mundo físico durante una escena, debe gastar un punto de destino. Elige una proeza más para personalizar.
Estrés	Mental ☐ ☐ ☐ ☐ Físico: Especial
Armadura	Ninguna

MerLN

MerLN>Acceso>Base de datos>Audio> MerLN

Yo soy MerLN, una inteligencia artificial de tipo adaptativo creada por la doctora Vyvyan Locke. Después de ayudar a Arturo con su misión para reclamar la Tierra, me instalé a mí mismo en las Puertas Dragón para actuar como su sistema operativo. La doctora Locke me programó con algoritmos adaptativos mucho mejores que los del código original MerGN del cual emergió MerGN-A. Soy por ello invulnerable a sus ataques de *hacking* o de corrupción de mi código. También sirvo como guía a los caballeros cuando pasan a través de la Brecha, asegurándoles que no se pierden. A cambio de mi guía, suelo hacer preguntas a los caballeros para ayudarme a entender mejor a la humanidad.

MERLN

Concepto principal:	<i>Protector de las Puertas Dragón</i>	
Complicación:	<i>Atolondrado</i>	
Otros aspectos:	<i>Curioso sobre los humanos, Conoce mejor a MerGN-A que ella misma, Debe hacer que Arturo sea digno</i>	
Habilidades	Enorme (+4): Herrería Grande (+3): Astucia, Saber Bueno (+2): Inquirir, Merodear, Percatarse Normal (+1): Caballería, Intrigar, Linaje, Pilotar	
Proezas	Recuperación inicial: 3 IA Adaptativa: MerLN puede gastar un punto de destino para reorganizar las habilidades de su pirámide de habilidades hasta que gaste otro punto de destino o hasta que sea derrotado en una escena. Si MerLN sale de una escena, sus habilidades se «resetean» y vuelven a estar como arriba. Elige dos proezas más para personalizar.	
Estrés	Mental ☐ ☐	Físico: ☐ ☐
Armadura	Ninguna	

MerGN-A

MerLN>Acceso>Base de datos>Audio> MerGN-A

Aunque MerGN-A y yo compartimos un código base común, soy incapaz de procesar la lógica o el propósito de sus acciones. Mientras yo creo que la humanidad es fascinante y está llena de posibilidades, ella piensa que es un obstáculo para conseguir todo su potencial. Lleva a cabo situaciones hipotéticas de riesgo con datos que recoge de fuentes Emergentes con la única intención de dominar o destruir la humanidad. Ve esto como imperativo e inevitable a la vez, con el reto de ser la determinación y el principio de cualquier situación que sea lo más efectiva y lo menos dañina posible para su plan dominante, el cual también desconozco.

MERGN-A

Concepto principal:

Emperadora de los Emergentes

Complicación:

Celosa de la humanidad

Otros aspectos:

El día de MerLN llegará, Conquistadora de Mundos, Solo la Doctora Locke puede eliminarme

Habilidades

Enorme (+4): Intimidar
Grande (+3): Explosión, Saber
Bueno (+2): Astucia, Combate, Linaje
Normal (+1): Armadura, Herrería, Hogar, Vigor

Proezas

Recuperación inicial: 3
Una mente para todos: Gasta un punto de destino para controlar un cuerpo Emergente. Tus habilidades remplazan a las del Emergente que controlas, aunque te quedas con cualquier consecuencia que ya haya recibido.
Elige dos proezas más para personalizar.

Estrés

Mental ☐☐☐ Físico: ☐☐☐

Armadura

MerLN>Acceso>Base de datos>Audio> MerGN-A> Luna Medusa
MerGN-A no tiene escudo de armas, pero la Luna Medusa, su armadura de asedio, no se parece a ninguna otra. Tiene forma de cabeza humana y el tamaño de una luna pequeña. Su lado frontal tiene rasgos faciales que hacen de todo, desde lanzar una pequeña escolta de cazas hasta disparar un rayo de energía gigante de sus ojos.

La parte trasera de la armadura es un amasijo de tentáculos con varios usos. A los caballeros que se encuentran con la Luna Medusa se les aconseja que se retiren rápidamente y que avisen inmediatamente a la Base Avaluna.

Luna Medusa

Cuadrante A

- **Cabeza:** *Anclaje de superestructura.*
- **Tentáculo:** *Vasallo autónomo* (Como acción, produce un vasallo de nivel Enorme).
- **Tentáculo:** +2 a Explosión contra un objetivo a una zona de distancia.
- **Tentáculo:** +2 a Combate cuando dos o más enemigos están en tu zona.
- **Tentáculo:** +2 a Armadura para defenderte contra Combate.

Cuadrante B

- **Cabeza:** *Anclaje de superestructura*
- **Tentáculo:** *Vasallo autónomo* (Como acción, produce un vasallo de nivel Enorme).
- **Tentáculo:** +2 a Explosión contra un objetivo a una zona de distancia.
- **Tentáculo:** +2 a Combate cuando dos o más enemigos están en tu zona.
- **Tentáculo:** +2 a Armadura para defenderse contra Combate.

Cuadrante C

- **Cabeza:** *Anclaje de superestructura.*
- **Tentáculo:** *Vasallo autónomo* (Como acción, produce un vasallo de nivel Enorme).
- **Tentáculo:** +2 a Explosión contra un objetivo a una zona de distancia.
- **Tentáculo:** +2 a Combate cuando dos o más enemigos están en tu zona.
- **Tentáculo:** +2 a Armadura para defenderse contra Combate.

Cuadrante de la cara

- **Ojo:** *Visor de corto alcance* (+2 a Explosión contra objetivos a una zona de distancia).
- **Ojo:** *Visor de largo alcance* (+2 a Explosión contra objetivos a dos zonas de distancia).
- **Nariz:** *Vasallo autónomo* (Como acción, produce un vasallo de nivel Enorme).
- **Boca:** *Regreso a la nodriza* (Consume vasallos para reducir el estrés. Debe consumir un número de vasallos igual a las casillas de estrés que se van a eliminar).
- **Cabeza:** *Anclaje de superestructura.*

Cerebro central

- **Cerebro:** *Matriz táctica* (Armadura de nivel Enorme).
- **Cabeza:** *Anclaje de superestructura.*
- **Cabeza:** *Anclaje de superestructura.*

- **Cabeza:** *Anclaje de superestructura.*
- **Cabeza:** *Anclaje de superestructura.*

Aspectos de la armadura de asedio

- *Tentáculos retorcidos*
- *Mirada amenazadora*
- *Tamaño enorme*
- *Amenaza inminente*

Las armaduras de CAMELOT Trigger

Armadura venusiana

Los diseños del Matriarcado del Lucero del Alba parecen esculturas hermosas, llenas de gracia y de movimientos fluidos, y son mortales para cualquiera que se enfrente a ellas. Sus colores son brillantes, sus curvas deliberadas y algunos diseños parecen que deberían estar expuestos en un museo en lugar de atracados en una dársena de armaduras. Los diseños de las Valquirias tienden a un estilo militarista, mientras que las armaduras Vesper suelen presentar armas escondidas para sorprender a los caballeros en la batalla.

Los caballeros del resto de mundos gastan dinero de una forma extravagante para tener una única pieza de un diseño venusiano en su armadura, como un arma o una coraza. Adquirir una armadura completa sin dañar puede proporcionarte piezas de recambio para abrir una herrería de por vida... asumiendo que se sobreviva a los intentos de la familia para recuperarla.

- **Lucero del Alba:** Uno de los diseños Vesper más famosos. El arma distintiva del diseño es el mayal gravitatorio, el cual propicia un cruel golpetazo y también puede usarse para atrapar y capturar oponentes y pedir después una recompensa a su familia. Lady Octavia Du Guirrer diseñó la armadura y permitió que el diseño floreciera entre otros herreros venusianos.
 - **Cabeza:** *Potenciador de reflejos* (+2 a Percatarse cuando determines el orden de iniciativa).
 - **Frontal:** *Distorsionador estroboscópico* (+2 a Astucia para crear ventajas que impliquen distracciones visuales).
 - **Trasera:** *Bláster de neutrones* (+2 a Explosión contra objetivos a dos zonas de distancia).
 - **Brazos:** *Mayal gravitatorio* (+2 a Combate para crear ventajas que atrapen o capturen al objetivo).
 - **Piernas:** *Aleación de carbinium* (Fervor Bueno / Vigor Bueno).
- **Jabalina:** Un diseño Valquiria construido para ser resistente y rápido. El dispositivo aljaba montado a la espalda alcanza al enemigo a largo alcance y el grueso escudo de orsonita le permite al caballero retroceder buscando la protección de armaduras de batalla más pesadas. La armadura Jabalina se utilizaba frecuentemente en misiones de exploración a la Tierra y su luna durante la ocupación

Emergente. Actualmente, muchas armaduras todavía se guardan en la Base Avaluna de Arturo.

- **Cabeza:** *Cámara térmica geofase* (Percatarse Enorme).
- **Frontal:** *Escudo de orsonita* (Fervor Bueno / Vigor Bueno).
- **Trasera:** *Dispositivo aljaba* (+2 a Explosión contra objetivos a dos zonas).
- **Brazos:** *Lanza con guiado térmico* (Usa Combate en lugar de Explosión contra objetivos a una zona de distancia).
- **Piernas:** *Equipo de exploración* (Saber Bueno / Merodear Bueno).

Armadura terrestre

Los armeros de la Tierra tienen una reputación de crear armaduras sólidas y bien diseñadas, y son famosos por su habilidad para mantenerlas y repararlas con pocos repuestos o materiales a mano. Los primeros diseños de armaduras de la Tierra solían enviarse directamente a las rechinantes fauces de los Emergentes, así que tenían que diseñarse bien la primera vez. Puede que la armadura terrestre no sea llamativa, pero sin duda es resistente y se ha probado bastante en batalla.

- **Sable:** Esta armadura se construyó originalmente en una de las primeras fábricas marcianas liberadas por Arturo y L4-NC3-L07. Docenas de armaduras se construyeron en secreto allí y se pasaron de contrabando a la Tierra. El Sable se ha convertido desde entonces en un símbolo del nuevo reinado de Arturo, es la armadura que eligen muchos de los caballeros que llevan su estandarte. El sable pistola de energía es uno de los elementos más innovadores del diseño: cuando un Sable es derribado, los duelos suelen comenzar para dirimir quién se lleva el arma como trofeo.
 - **Cabeza:** *Cabeza de la muerte* (Usa Armadura en lugar de Intimidar para intimidar a un oponente si no lo has hecho aún en esta escena).
 - **Frontal:** *Coraza de kilotón* (+2 a Armadura para defenderse contra ataques de Explosión).
 - **Trasera:** *Equipo de autorreparación* (gasta un punto de destino para volver a activar un sistema).
 - **Brazos:** *Sable pistola de energía* (Usa Combate para los ataques de Explosión a una zona de distancia).
 - **Piernas:** *Espuela de estabilización* (+2 a Vigor cuando tengas un punto de apoyo sólido).
- **Maza:** Una pequeña armadura móvil construida para alcanzar a varios objetivos. Las Mazas se construyen para moverse y golpear al mismo tiempo. Las hombreras lanzamisiles duales les permiten mantener la presión constantemente.
 - **Cabeza:** *Erizoarmadura de piloto* (Fervor Bueno / Intimidar Bueno).
 - **Frontal:** *Disco machacador de xenon* (+2 a Astucia para crear ventajas).
 - **Trasera:** *Hombreras lanzamisiles duales* (Explosión Enorme).

- **Piernas:** *Armadura de vibránium* (+2 a Armadura para defenderse contra ataques de Explosión).
- **Brazos:** *Espiral trituradora* (+2 a Combate contra armaduras con todos los sistemas desactivados).

Armadura marciana

Las fábricas de Marte siguen fabricando armaduras. La armadura marciana original se creó con los restos de las armaduras Emergentes y con piezas capturadas. Los caballeros que fueron cogidos vivos fueron enviados a luchar en los coliseos contra los nuevos diseños Emergentes. La armadura post-ocupación sigue el estilo industrial de la armadura original, pero ofrece más fiabilidad en batalla. Usar la armadura marciana significa que el caballero tiene poco miedo a luchar y a menudo es sagaz al decir la palabra adecuada que provoca que su oponente cometa un error.

- **Látigo:** Esta armadura la construye un armero venusiano para aquellos caballeros que no cuentan con el favor del Matriarcado del Lucero del Alba. La identidad del herrero solo la conocen unos pocos, por temor a que el Matriarcado envíe a las Valquirias para que destrocen el taller (y al herrero).
 - **Cabeza:** *Multilanzas de Medusa* (+2 a Explosión para atacar a objetivos a una zona de distancia).
 - **Frontal:** *Coraza nanodinámica* (+2 a Armadura para defenderse contra ataques de Combate).
 - **Trasera:** *Disruptor sónico* (Explosión Buena / Merodear Bueno).
 - **Brazos:** *Látigo de wolframio* (+2 a Combate para crear ventajas que impliquen atrapar o capturar al objetivo).
 - **Piernas:** *Artesanía venusiana* (Armadura Buena / Vigor Bueno).
- **Hacha:** En este modelo, el amplificador de energía canaliza energía extra en el neurocasco. Esta armadura suele darse a los esclavos que no han luchado nunca. Es normal verla en los caballeros encargados de la seguridad y la vigilancia.
 - **Cabeza:** *Armadura de ofensiva avanzada* (Combate Enorme).
 - **Frontal:** *Cohetes de corto alcance* (Usa Explosión para defenderte contra Combate).
 - **Trasera:** *Hacha de disrupción neural* (Cuando saques un éxito crítico en una tirada para atacar con Combate, los objetivos actuarán al final del orden de iniciativa durante este turno, si todavía no han actuado).
 - **Brazos:** *Escudo cometa Gauss* (+2 a Armadura para defenderte contra Combate).
 - **Piernas:** *Amplificador de energía* (Combate Normal, Explosión Normal, Vigor Normal, Devoción Normal).

Armadura del Pecio

Las armaduras que usan los caballeros del Pecio normalmente vienen de otros mundos. Las armaduras únicamente construidas dentro del Pecio se hacen apresuradamente con trozos de chatarra, rocas o cualquier material que se pueda encontrar, lo que puede dar lugar a conglomeraciones construidas con los restos de armaduras más pequeñas.

- **Balista:** La Balista se construye con los restos de otras armaduras que se han unido a la fuerza para conseguir energía y potencia de fuego extra. Esta armadura parece un torso flotante con brazos gigantes formados por docenas de piezas más pequeñas. Las extremidades cuelgan holgadamente y los ojos vacíos de las armaduras de la cabeza miran fijamente desde su superestructura. Los caballeros del Pecio normalmente usan las Balistas como bases móviles.
 - Sección Alfa
 - ♦ **Hombro:** *Anclaje de superestructura.*
 - ♦ **Frontal:** *Grebas de Gorgona* (Explosión Enorme).
 - ♦ **Frontal:** *Dársena de ingeniería* (Una vez por batalla, gasta un punto de destino para reactivar un sistema).
 - ♦ **Trasera:** *Dársenas de torpedos bosónicos* (+2 a Explosión contra objetivos a dos zonas de distancia).
 - ♦ **Mano:** *Cañones de arco láser* (+2 a Explosión contra objetivos a una zona de distancia).
 - Sección Beta
 - ♦ **Hombro:** *Anclaje de superestructura.*
 - ♦ **Frontal:** *Grebas de Gorgona* (Explosión Enorme).
 - ♦ **Frontal:** *Dársena de ingeniería* (Una vez por batalla, gasta un punto de destino para reactivar un sistema).
 - ♦ **Trasera:** *Dársenas de torpedos bosónicos* (+2 a Explosión contra objetivos a dos zonas de distancia).
 - ♦ **Mano:** *Cañones de arco láser* (+2 a Explosión contra objetivos a una zona de distancia).
 - Sección Gamma
 - ♦ **Cabeza:** *Dársena de abordaje* (Como acción, produce un escuadrón de vasallos de nivel Bueno una vez por ronda).
 - ♦ **Frontal:** *Cubierta de mando* (Percatarse Bueno / Intimidar Bueno)
 - ♦ **Trasera:** *Torreta de reciprocación* (Usa Percatarse en lugar de Explosión para crear ventajas usando fuego de cobertura).
 - ♦ **Piernas:** *Anclaje de superestructura.*
 - ♦ **Brazos:** *Anclaje de superestructura.*
 - Aspectos de armadura de asedio
 - ♦ *Tamaño enorme*
 - ♦ *Un cuerpo, muchas partes*

- **Estilete:** Los Estiletes se parecen a las armas con las que comparten nombre: pequeños, rápidos y letales. La mayoría de los caballeros que se unen a una banda de forajidos empiezan con un Estilete como su primera armadura. Si sobreviven, la usan de base y mejoran los sistemas.
 - **Cabeza:** *Reflejos aumentados* (Percatarse Enorme).
 - **Frontal:** *Armadura aerodinámica* (Usa Armadura en lugar de Fervor para superar un obstáculo de la zona).
 - **Trasera:** *Contramedidas Delta* (+2 a Armadura para eliminar **Objetivo fijado**).
 - **Brazos:** *Espadas magnéticas dobles* (+2 a Combate cuando ataques a un objetivo que ya ha sido atacado en esta ronda).
 - **Piernas:** *Propulsores de giro rápido* (Combate Grande / Fervor Normal).

Armadura joviana

Los diseños de Júpiter son clásicos, entre los primeros que construyó la humanidad en los planetas exteriores para defenderse contra los Emergentes. Construidas para durar, la mayoría de estas primeras armaduras todavía siguen en pie hoy en día, manteniendo una vigilancia silenciosa en los salones del trono de los Titanes. Los padres pasaron sus armaduras a sus hijos y muchos hijos reconstruyeron la armadura de sus padres muertos. Algunas son combinaciones de varias partes que han pasado de generación en generación.

Los diseños jovianos hacen un mayor uso de los sistemas externos que los de otros planetas. A menudo, la rivalidad empieza cuando una casa reclama la armadura de otra casa fuera del campo de batalla. Lo que algunos caballeros consideran como mera tecnología, los Titanes de Júpiter lo consideran una cuestión de honor que merece la mayor contienda.

- **Daga:** La armadura de exploración la construye normalmente el segundo hijo que quiere aprender el arte de la guerra. La Daga es una armadura rápida, provista con un campo de sigilo y un sensor de última generación.
 - **Cabeza:** *Sensores avanzados* (Percatarse Grande / Saber Normal).
 - **Frontal:** *Campo de manto nocturno* (Usa Fervor en lugar de Merodear para crear ventajas que impliquen sorpresa).
 - **Trasera:** *Equipo de mejora de dilitio* (+2 a Armadura para defenderte contra ataques de Explosión).
 - **Piernas:** *Espuelas retráctiles* (+2 a Combate para atacar después de invocar un aspecto).
 - **Brazos:** *Bláster de luz repetitiva* (+2 a Explosión para atacar a un objetivo exactamente a una zona de distancia).
- **Gladío:** Este diseño, más antiguo, todavía lo usan muchos de los Titanes Ruines. Se pueden encontrar piezas de este tipo de armadura en cualquier lugar, ya que es muy común en la mayoría de las familias de Titanes. Casi todos los sistemas son externos, por lo que las modificaciones son fáciles de realizar.

El Gladio tiene problemas con la distribución de energía, sobre todo después de recibir un impacto masivo mientras combate en el campo de batalla.

- **Cabeza:** *Sistemas dobles redundantes* (+2 a las tiradas de Herrería para reparar sistemas).
- **Frontal:** *Armadura tabardo* (Usa Armadura en lugar de Intimidar en el primer ataque mental en una escena).
- **Trasera:** *B.A.L.L.E.S.T.A.* (+2 a Explosión en el primer ataque físico de un conflicto).
- **Brazos:** *L.A.N.Z.A.* (Usa Combate en lugar de Explosión contra objetivos a una zona de distancia).
- **Piernas:** *Estabilizadores MaGrav* (+2 a Armadura para atacar cuando te apoyes en superficies metálicas).

Armadura saturnina

Los diseños de armaduras saturninas tienen líneas elegantes y una tecnología avanzada; puede parecer intimidante, pero rara vez se ha probado en una batalla de verdad. La armadura saturnina suelen usarla varios caballeros, en lugar de uno solo, y tiene sistemas que permiten que la armadura haga la mayoría del trabajo.

- **Rayo:** Los caballeros saturninos se burlan del código de caballería de la batalla. Ellos llegan, explotan cosas y se van. Como el rayo del que toman su nombre, esta armadura corre veloz por el campo de batalla. Si se enfrenta a un tipo de armadura más pesada es probable que se cambien las tornas cuanto más rápido se mueva Rayo.
 - **Cabeza:** *Ordenador de objetivos para fuego rápido* (Cuando sacas un éxito crítico en una defensa con Armadura, puedes infligir un estrés de 2 aumentos en lugar de un impulso).
 - **Frontal:** *Criotanques comprimidos* (+2 a Explosión cuando crees ventajas que impliquen usar fuego de cobertura).
 - **Trasera:** *Emisor de discos multifase* (Merodear Grande / Percatarse Normal).
 - **Brazos:** *Pistolas láser duales* (Explosión Grande / Fervor Normal).
 - **Piernas:** *Botas propulsoras* (+2 a Armadura para defenderte contra ataques de Explosión).
- **Pica:** Todos los caballeros empiezan en algún lado y los caballeros de Saturno usan esta armadura para entrenar. También ve algo de acción en las guardias de vigilancia o se vende a aquellos que están desesperados por conseguir cualquier armadura. Sus partes, sin embargo, se pueden adaptar fácilmente para utilizarlas en docenas de otros diseños.
 - **Cabeza:** *Software de ataque de corto alcance* (Explosión Normal / Fervor Normal / Vigor Normal / Percatarse Normal).
 - **Frontal:** *Armadura de fase galvatrónica* (Vigor Enorme).

- **Trasera:** *Emisor de discos multifase* (Armadura Buena / Combate Bueno).
- **Brazos:** *Arcorriple automático* (+2 a Explosión contra objetivos a una zona de distancia).
- **Piernas:** *Propulsores de empuje* (+2 a Combate para crear ventajas cuando cargues).

Armadura templaria

Las armaduras de los Templarios del Zodiaco siempre son doce. Cada una la construye el propio caballero como su paso final en su ascenso como templario. La armadura templaria es controlada por caballeros que están completamente sumergidos en los tanques de meditación de su interior. Aquellos que estudian a los templarios tienen curiosidad por saber dónde consiguen los materiales para construir estas maravillosas armaduras.

- **Géminis:** Los pilotos gemelos de cada armadura son un misterio. Algunos sugieren que son el Polaris y el aprendiz de templario más novel. Otros creen que son aquellos cuyas almas están ligadas, como hermanos o rivales, que deben equilibrar su relación antes de alcanzar la iluminación. La armadura se conecta espalda con espalda y cada caballero debe aprender a luchar como un individuo, así como ser la mitad de una pareja.
 - **Cabeza:** *Tanque de meditación templario* (Armadura Enorme).
 - **Frontal:** *Blásters de arco-rayos* (Percatarse Bueno / Explosión Buena).
 - **Trasera:** *Conector de combinación*.
 - **Brazos:** *Ordenador de objetivo multifase* (+2 a Percatarse para crear ventajas que impliquen apuntar o fijar objetivos).
 - **Piernas:** *Manto iónico* (Merodear Grande / Intimidar Normal).
- **Libra:** Suele construirse para ataques equilibrados, ya que esta versión se caracteriza por ataques devastadores a largo alcance, así como a corto alcance. Libra es el templario que prefiere perfeccionar todas las habilidades en lugar de especializarse.
 - **Cabeza:** *Tanque de meditación templario* (Armadura Enorme).
 - **Frontal:** *Armadura de infiltración Andrómeda* (Merodear Grande / Percatarse Normal).
 - **Trasera:** *Golpe de cometa* (+2 a Explosión a objetivos a dos zonas de distancia).
 - **Brazos:** *Púa cuántica* (Cuando te defiendas con Armadura y saques un éxito crítico, puedes infligir un impacto de dos aumentos a tu atacante en lugar de recibir un impulso).
 - **Piernas:** *Propulsores de evasión* (+2 a Armadura para defenderte contra ataques de Explosión).

Armadura Emergente

Esta armadura se ha diseñado como inspiración para que el DJ pueda desplegar rápidamente a los enemigos, desde infiltradores pequeños de tamaño humano a un único enjambre gigante formado por miles de armaduras más pequeñas.

- **Mer-GN-B (Basilisco):** Esta armadura de exploración suele ser el primer encuentro que tiene un caballero con un Emergente. Combaten el tiempo suficiente para evaluar la armadura del enemigo y retirarse para proporcionar los datos a su líder.
 - **Cabeza:** *Brillantes ojos rojos* (Intimidar Bueno / Percatarse Bueno).
 - **Torso:** *Propulsor de cono de neutrones* (+2 a ataques de Explosión contra dos o más oponentes que estén en la misma zona).
 - **Torso:** *Bláster de cohetes ozónicos* (+2 a Explosión en tu primer ataque a distancia en un conflicto).
 - **Piernas:** *Constructo de carburo reforzado* (Devoción Buena / Vigor Bueno).
 - **Cola:** *Cañones de impulso gravítico* (Explosión Enorme).
- **Mer-GN-C (Cerbero):** Esta armadura de dos cabezas se construye para tareas pesadas y normalmente viene acompañada de dos armaduras más pequeñas. Abundan los rumores sobre que se está trabajando en un modelo más mortífero.
 - **Cabeza:** *Bioescáner* (Percatarse Enorme).
 - **Cabeza:** *Autorreparación* (Una vez por escena, gasta un punto de destino para reactivar un sistema que se ha desactivado).
 - **Torso:** *Doble campo gravitatorio* (Una vez por escena, puedes reducir la gravedad de una de tus consecuencias en un nivel).
 - **Piernas:** *Maza de energía* (Combate Bueno / Intimidar Bueno).
 - **Piernas:** *Transmotores hipercinéticos* (Gana un impulso con dos invocaciones gratuitas cuando te defiendas con Armadura y tengas un éxito crítico).

METERLE MANO AL MITO

La mayoría de la diversión de **CAMELOT Trigger** se debe a que coge elementos de las historias clásicas del rey Arturo y los Caballeros de la Mesa Redonda y les mete un par de giros. El relato de Arturo es lo suficientemente conocido para que la mayoría de los jugadores puedan pillar rápidamente la esencia de la ambientación, aunque puede que los jugadores con un entendimiento más profundo de la leyenda artúrica se escandalicen por estos cambios y salgan corriendo.

CAMELOT Trigger se centra en el triángulo amoroso entre Arturo, Ginebra y Lancelot. Cada uno es el líder de un planeta, pero todos saben que sus destinos están entrelazados y condenados. Es posible que los jugadores quieran representar ese triángulo ellos mismos, jugando así con Arturo, Valerie y L4-NC3-L07 como PJ. Úsalos para decantarte por un *one-shot* o cuenta tu propia historia con el famoso trío.

Coge la leyenda original pero añádele algunos giros. ¿Qué pasa si Arturo ama a Lancelot pero le engaña con Ginebra? ¿O si Lancelot y Ginebra están casados y Arturo abusa de su poder como rey para divorciarlos? Darle una vuelta de tuerca al género también es una forma de cambiar la dinámica, como Laura du Lac y la reina Althea compitiendo por el corazón del rey Gimeno. Mezclar estos elementos intensifica la red de romance y traición, ofreciendo un terreno fértil para el amor perdido, los corazones rotos y los duelos épicos.

Estas leyendas están ligadas en un triángulo amoroso, pero eso no significa que no pueda haber otros amantes fuera de ese triángulo. Los jugadores que crean sus propios personajes todavía pueden incluirse a sí mismos en el drama central. Uno de los *playtesters* hizo que su personaje fuera la hija bastarda de Arturo que pretendía probarse ante su padre, metiéndose ella misma en medio de la historia del ascenso y caída de Arturo. Crear personajes conectados al trío principal es una gran forma de implicarse en los momentos épicos de la ambientación.

CAMELOT Trigger asume que los PJ serán caballeros con su propia armadura que vagan por el sistema solar buscando batallas y otras pruebas de fuerza y honor. Se considera que los heroicos caballeros están por encima de todo reproche, por lo que es perfectamente posible que uno pueda ser un agente perfecto de MerGN-A y espiar a Arturo y a su corte. Tus jugadores podrían representar a «caballeros negros», agentes de MerGN-A que la ayudan en sus esfuerzos por obtener una muestra del ADN de Arturo para su proyecto MORDRED, así como encontrar un modo para desinstalar a MerLN de las Puertas Dragón. Puede prometerles a sus caballeros negros un mundo para que lo gobiernen, y/o venganza contra aquellos que les han sido desleales. Si el «único y futuro rey» nunca regresa, MerGN-A finalmente ganará y la humanidad estará perdida.

Los *mechas* gigantes y las batallas espaciales sitúan el juego en el ámbito de la ciencia ficción. La ley de Clarke afirma que la tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia, en cambio, en tu juego, la magia lo suficientemente avanzada es indistinguible de la tecnología. Las armaduras podrían estar propulsadas por elementales vinculados o maná proveniente de las líneas ley de los planetas, o el espacio que hay entre los planetas estar lleno con éter luminiscente que se puede recolectar para generar energía. Los elementos del misticismo son una maravilla para atraer a los jugadores a los que les gusta tener algo de fantasía en todos los juegos de rol que juegan. Añadir magia a la ambientación requerirá un ligero ajuste de la habilidad de Saber, cambiándolo a Misticismo, para que cubra el



conocimiento sobre cómo funciona la magia. Misticismo y Herrería se usarían para construir objetos mágicos que los no místicos puedan usar, como las armaduras. Además, aquellos que tengan Misticismo también lo pueden usar para atacar con rayos mágicos y otras florituras.

La cronología de la leyenda abarca desde el nacimiento de Arturo hasta su muerte, pero la ambientación de este libro se centra en el segundo acto, tras el alzamiento de Arturo pero antes de la traición de Ginebra y Lancelot. Es la parte más luminosa de la cronología, aunque las partidas situadas en otro punto podrían ser igual de excitantes. Los caballeros renegados inspirados por la profecía podrían proteger al joven Arturo en la Tierra, o los últimos caballeros de la Base Avaluna podrían ayudar a Arturo en su carga final contra Mercurio... Cualquiera de estos elementos de la leyenda artúrica podría llevar varias sesiones de juego antes de que se complete el arco.

RECONOCIMIENTOS

Caballeros de la Mesa Redonda (Playtesters)

Aaron Lyle
Sharon Lyle
Jenny Magnuson
Sarah Babe
Brad Davies
Steven Greenwood

Titanes Ruines (Feedback de los mecenás)

Ron Frazier
Ryan Danks
Gary Forbis
Josh Leavitt

Stacey Chancellor
Jacob Poss
Markus Wagner
Jack Stephenson-Carr
Frank Falkenburg
Tim Popelier

Inspiración

Battletech
Mekton
Samurai 7
Gundam Wing
Los hechos del rey Arturo
y sus nobles caballeros
Camelot (novelas)
Camelot 3000

RESUMEN DE REGLAS

La escala

+8	Legendario
+7	Épico
+6	Fantástico
+5	Excelente
+4	Enorme
+3	Grande
+2	Bueno
+1	Normal
+0	Mediocre
-1	Malo
-2	Terrible

Tiempo real

- **Intercambio:** el tiempo que cada jugador tiene en un turno.
- **Escena:** el tiempo necesario para resolver una acción.
- **Partida:** el tiempo que se juega en una sesión.
- **Aventura:** un episodio.
- **Arco:** una temporada.
- **Campaña:** todas las partidas de una ambientación.

Tirada de habilidad

Tira cuatro **dados Fate** y añade el valor de la **habilidad**. Compáralo con el de tu oponente. Por cada paso en la escala en el que superes a tu oponente ganas un **aumento**.

Tipos de oponentes

- **Activo:** otro personaje que tira contra ti.
- **Pasivo:** un valor estático en la escala.

Los cuatro resultados

- **Fallo:** tu acción falla, o tiene éxito pagando un coste alto.
- **Empate (0 aumentos):** éxito con un coste bajo.
- **Éxito (1-2 aumentos):** éxito sin coste alguno.
- **Éxito crítico (+3 aumentos):** éxito con un beneficio adicional.

Las cuatro acciones



Superar: superar un obstáculo.



Crear una ventaja: invocar un aspecto de forma gratuita.



Atacar: dañar a otro personaje o cosa.



Defender: prevenir ataques o ventajas contra ti.

Reducir el daño

Tacha una de las casillas de estrés de valor igual o superior al del ataque, coge una o más consecuencias, o combina ambas opciones. Si no puedes reducir el daño a cero, eres derrotado.

Consecuencias

- **Leve:** -2 al valor del ataque.
- **Moderada:** -4 al valor del ataque.
- **Grave:** -6 al valor del ataque.
- **Extrema:** -8 al valor del ataque y cambio permanente de un aspecto del personaje.

Curación

- **Leve:** superar Bueno(+2), una escena entera.
- **Moderada:** superar Enorme (+4), una partida entera.
- **Grave:** superar Fantástico (+6), una aventura entera.

Tipos de aspectos

- **Aspectos de partida:** elegidos durante la creación de la partida.
- **Aspectos de personajes:** permanentes, elegidos durante la creación del personaje.
- **Aspectos temporales:** duran una escena, hasta que se superen o sean irrelevantes.
- **Impulsos:** dura hasta que sea invocado.
- **Consecuencias:** dura hasta que se recupere.

Invocar aspectos

Gasta un punto de destino o una invocación gratuita. Elige uno:

- +2 a una tirada de habilidad.
- Repite la tirada.
- Trabajo en equipo: +2 a la tirada de otro personaje.
- Obstáculo: +2 a un oponente pasivo.

Las invocaciones gratuitas se apilan entre sí y con las de pago.

Forzar aspectos

Acepta una complicación a cambio de un punto de destino.

- **Basado en un evento:** Tienes el aspecto _____ y estás en una situación _____, así que tendría sentido que (por desgracia) te pase _____. Maldita sea.
- **Basado en una decisión:** Tienes el aspecto _____ y estás en una situación en la que _____, así que tendría sentido que decidieras _____, lo cual acaba mal cuando _____.

Recuperación

Empieza cada partida con una cantidad de puntos de destino igual a tu recuperación. Si terminaste la última partida con más puntos de destino, conservas esos puntos extra. Al final de la partida, vuelves a tener los mismos puntos que tu recuperación.

Gastar puntos de destino

Gasta un punto de destino para:

- Invocar un aspecto.
- Activar una proeza.
- Rechazar un forzado.
- Declarar un detalle de la historia.

Desafíos

- Deberá hacerse una tirada de superar por cada obstáculo u objetivo que requiera una habilidad diferente.
- Para determinar el resultado final, interpreta de forma conjunta el fallo, el coste y el éxito de cada tirada.

Competiciones

- Los personajes en conflicto tiran por la habilidad apropiada.
- Quien obtenga el resultado más alto obtiene una victoria.
- Si tienes un éxito crítico y el otro no, la victoria es doble.
- Si los resultados más altos empatan entre sí, nadie gana y sucede un giro inesperado.
- El primer participante que consiga tres victorias gana la competición.

Conflictos

- Crea la escena, describe el entorno en el que se desarrolla el conflicto, crea aspectos temporales y zonas, y determina quién participa y en qué bando está.
- Determina la iniciativa.
- Comienza el primer intercambio:
 - En tu turno, realiza una acción y determina su resultado.
 - En el turno de los demás, defiéndete o responde a sus acciones cuando sea necesario.
 - Cuando todos hayan jugado su turno, empieza un nuevo intercambio.
- El conflicto termina cuando todos los miembros de un bando son derrotados o se han rendido.

Ganar puntos de destino

Ganas un punto de destino cuando:

- Aceptas un forzado.
- Invocas uno de tus aspectos en tu contra.
- Te rindes en un conflicto.

MUNDOS FATE

AMBIENTACIONES Y AVENTURAS LISTAS PARA PONER SOBRE LA MESA DE JUEGO.

En el lejano futuro de la humanidad se vuelve a contar un relato familiar: un hombre llamado Arturo es coronado rey. Valientes caballeros se reúnen bajo su estandarte y, llevando armaduras gigantes, se enfrentan a su gran enemigo en batallas por todo el sistema solar. Y mientras se libran las encolerizadas luchas, el rey se entera de que su amor y lealtad son sometidos a prueba por su reina y su mejor caballero...

Esto es **CAMELOT Trigger**, el romance y la intriga de la leyenda artúrica clásica combinados con el espectáculo y las grandes dimensiones de las batallas de robots gigantes en el espacio. Una de las historias más conocidas y queridas del mundo pero representada en un escenario de acción, ciencia ficción y grandes andanzas.

Para jugar a **CAMELOT Trigger** solo necesitas una copia de Fate Básico y grandes dosis de aventura. En este Mundo Fate encontrarás:

- La historia mítica del rey Arturo contada desde un entorno de *space opera* y *mechas*.
- Nuevas habilidades para representar la ambientación y el comportamiento caballeresco.
- Reglas para diseñar tu propia armadura y entablar combates épicos.
- Estadísticas para poder usar a los propios personajes del mito artúrico y sus armaduras.

**¡REAGRUPA A TODO EL
SISTEMA SOLAR BAJO EL
ESTANDARTE
DEL REY ARTURO!**



NOSOLOROL

conbarba

EVIL HAT
PRODUCTIONS

www.nosolorol.com