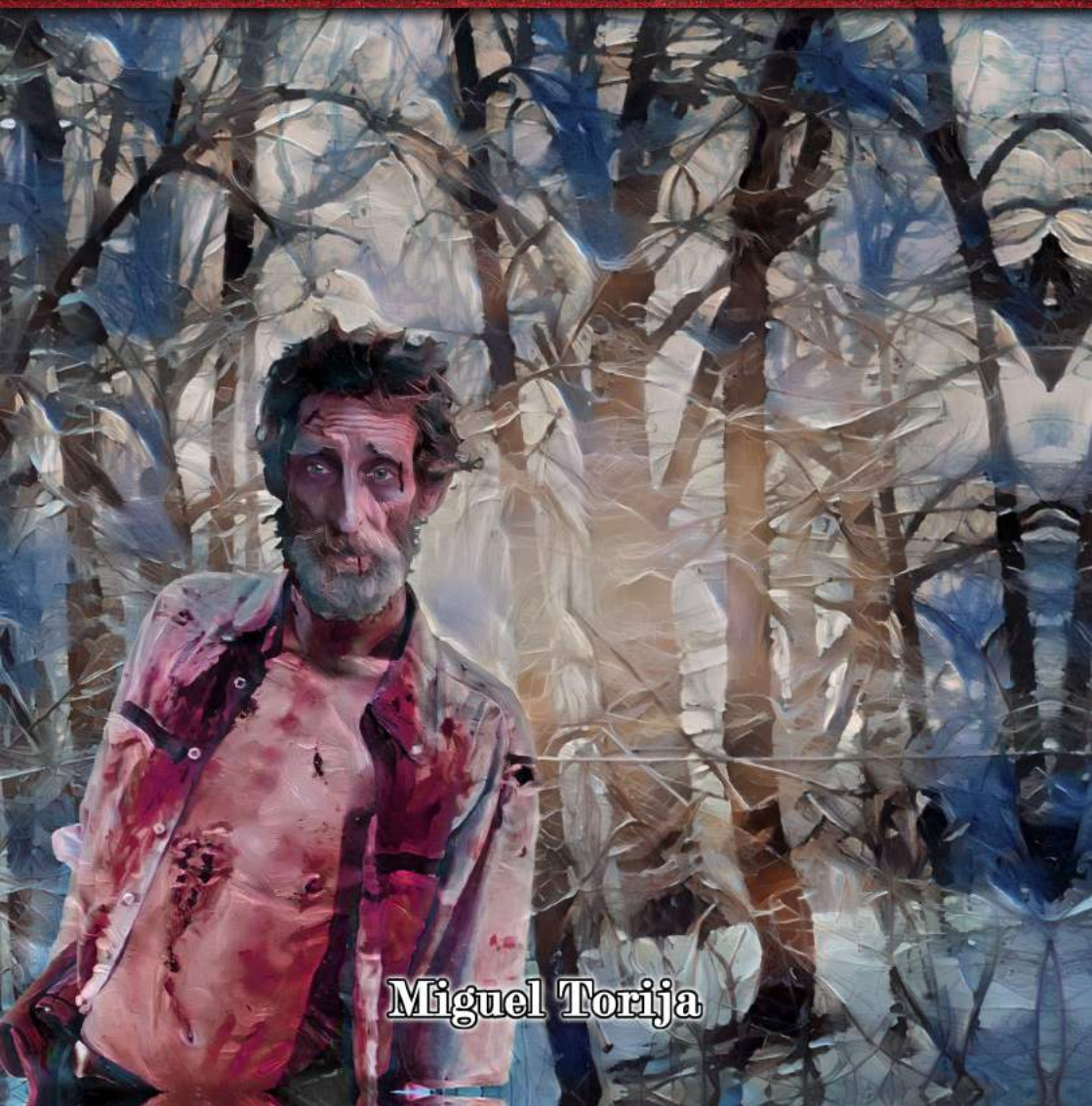




J4

SANGRE Y ACERO



Miguel Torija

ÍNDICE

Introducción	2
Prólogo	3
1- El campo de prisioneros Alexey Storov	9
2- Nuevas órdenes	14
3- Tirianiy	17
4- El laboratorio	19
5- La central de Chenat	22
6- Epílogo	25
Personajes	26
Bestiario	28
Apéndice 5º Edición	30
Apéndice Savage Worlds	33
Apéndice FATE	36

GRÉDITOS

Autor: Miguel Torija

Edición: David Molla "Arkerion"

Corrección: Gaïska Gómez

Maquetación: Miguel Torija

Cartografía: Miguel Torija

Ilustraciones: Miguel Torija y Alejandro Lizaur

Agradecimientos: Michel González

"Savage Worlds es una marca registrada de Pinnacle Entertainment publicado en España por HT Publishers"

"FATE es una marca registrada de Evil Hat publicado en España por NosoloRol"

*La aventura que vas a encontrar a continuación ha sido creada para jugar con Jernhest, el Escenario de Campaña steampunk para **Aventuras en la Marca del Este**. Para jugar, solo necesitarás el propio Escenario de Campaña y el reglamento de juego básico. Sin embargo, debido a su sencillez, es muy fácil adaptarla a casi cualquier juego fantástico y aprovechamos la ocasión para incluir un apéndice para que se pueda convertir fácilmente a los sistemas de la 5ª edición del juego de rol más grande jamás creado, de Savage Worlds y FATE. No obstante, si tienes cualquier pregunta, puedes ponerte en contacto con nosotros a través de la dirección de email o nuestra página web.*

www.jernhest.es

www.bastiondemundos.es

[email: info@bastiondemundos.es](mailto:info@bastiondemundos.es)



PRÓLOGO

Sangre y Acero es una aventura corta, de una o dos sesiones (aunque puede aumentarse añadiendo piezas de contenido), para un número de 3 a 6 jugadores de nivel 3 o 4. Está pensada para ser una aventura independiente, con personajes creados expresamente para ella, aunque también podría servir como el principio de una campaña que afecte a los dos países involucrados o al menos a uno de los grupos de personajes.

Es una aventura con un marcado trasfondo militar, por lo que introducir persona-

jes “civiles” puede ser un poco complicado, pero os animamos a buscar ideas interesantes para que tú y tus jugadores podáis jugar esta aventura como una continuación de vuestra campaña. Si no, os ofrecemos ideas para distintos tipos de personajes y para la confección del grupo, así como una selección de seis personajes pregenerados listos para usar, acordes a la historia (que puedes consultar en las páginas finales).

La aventura también podría servir como un inciso en la campaña. Quizá lo que ocu-

re en esta aventura tenga consecuencias para la campaña que estéis jugando y sea una manera de que averigüéis que ocurrió y por qué los personajes tienen que solucionar este nuevo entuerto que amenaza sus hogares.

❧ SINOPSIS ❧

Se realiza un intercambio de prisioneros entre Alannia y Siania. En el campo de prisioneros, durante el intercambio, zombis de chatarra atacan la instalación y se llevan al prisionero alannés. Para no romper los tratados de paz, los personajes deberán seguirle la pista a través de su investigación para descubrir que la mente del profesor ha quedado corrompida por la magia de Marwolaeth Asgello, el dragón rojo.

❧ TRASFONDO ❧

En el año 954, Alannia y Siania firmaron el Tratado del Era, terminando así una guerra que había durado casi quince años. En ambas naciones hubo partes descontentas con los términos del acuerdo y, desde luego, ninguna de las dos confiaba en que su contraria respetaría el alto el fuego. De esta forma, los dos países continuaron preparándose para un posible ataque.

Así, cuarenta años después, ambas naciones siguen sumidas en una guerra fría cada vez menos sutil. Son consideradas las dos potencias militares más importantes

de Korn y una nueva guerra entre las dos podría desestabilizar el mundo civilizado. El comercio ya se utiliza como un arma, los países vecinos sirven como munición, y los espías hace mucho tiempo que cruzaron las fronteras.

Y han sido dos de estos espías los que podrían hacer que el tratado se rompiera. Nadia Kovalev, una temible asesina, silenciosa como la noche, ha sido capturada por el ejército alannés. Kovalev ha asesinado a decenas de altos oficiales del ejército alannés. Ha averiguado la ubicación de ciertas bases militares secretas, así como los protocolos de actuación del enemigo, fechas de maniobras, planos, estrategias e incluso localizado las residencias personales de algunos altos mandos. Una información calificada por el régimen sianko como vital en caso de guerra.

Por otra parte, Siania ha capturado en su territorio al científico alannés William Hawthorne. El presunto espía fue detenido entrando ilegalmente en las ruinas de la central de energía roja de Chenat. El profesor Hawthorne, más científico que espía, había sido mandado a investigar la peligrosa energía roja sianka. En caso de guerra, la energía roja podría eliminar la ventaja que supone la esencia y la magia para Alannia, y necesitan saber cómo detenerla.

La importancia de la información que poseen ambos prisioneros ha hecho que

por primera vez en cuarenta años Alannia y Siania se sienten en la misma mesa y hayan acordado un intercambio de prisioneros. El mero hecho de la presencia de espías en territorio enemigo ya es suficiente para que el Tratado del Era pueda considerarse roto, pero a ninguno de los dos países le conviene una guerra de esta magnitud, y como parte del acuerdo, si el intercambio de prisioneros se efectúa satisfaciendo a todas las partes, la transgresión del Tratado del Era será pasada por alto y las dos potencias seguirán en paz, al menos durante un tiempo.

Países neutrales han sido llamados para que actúen como observadores y se aseguren de que ambas partes cumplen el acuerdo. Nadie quiere una nueva guerra y las tensiones comerciales entre los dos países ya son bastante malas; si este acuerdo puede facilitar que las negociaciones se vuelvan menos tirantes en un futuro, los países vecinos están dispuestos a colaborar.

LOS PERSONAJES

La aventura coloca a los personajes de los jugadores como los encargados de llevar a cabo el intercambio de prisioneros. Inicialmente, la aventura está pensada para que los personajes pertenezcan a tres "facciones", que deberán colaborar para conseguir su objetivo. Estas facciones serán Alannia, países neutrales y Siania.

En todos los casos, es importante que los personajes tengan una vinculación fuerte con el gobierno de su país. Deben servir en el ejército, el servicio de inteligencia o ser una fuerza de seguridad pública de alto rango. Quizá podrías introducir algún personaje que carezca de esta cualidad y pertenezca, por ejemplo, a alguna compañía privada poderosa con algún interés en que este asunto se resuelva (o no). Ten en cuenta que, si decides optar por este trasfondo, debería ser algo minoritario en el grupo (solo un jugador, dos como mucho, si cuentas con seis jugadores), y podría ser



más interesante que esa información fuera secreta, que solo el jugador en cuestión y el director lo sepan.

Entre los personajes alanneses podríamos encontrar desde soldados rasos, oficiales del ejército, espías o miembros del cuerpo de inteligencia. En este caso, algo como un policía sería más extraño, a no ser que haya sido él quien detuviera a la prisionera sianka y quiera mantener el "caso" hasta el final, por ejemplo. Como personajes pregenerados se ofrecen un elfo miembro de operaciones especiales, especialista en combate e infiltración y un mago espía, coordinador de los operativos en Siania.

Entre los personajes siankos, por trasfondo, el repertorio será más reducido. Los personajes siankos solo pueden pertenecer al ejército. Puede ser cualquier tipo de personaje, desde soldados, ingenieros, espías u oficiales, pero todos serán militares. Así, podría darse el caso (y por ello es en uno de los personajes pregenerados que se aportan) de que uno de los jugadores interprete a Nadia Kovalev, la prisionera sianka. Este caso es algo arriesgado, ya que los personajes alanneses podrían anular cualquier intento de actuación de este personaje (al fin y al cabo, es su prisionera) y esto puede frustrar al jugador, aunque puede ser muy divertido de interpretar y llevar a los jugadores a algunas situaciones muy interesantes. Como personajes pregenerados, se ofrecen a la propia Nadia

Kovalev, ladrona francotiradora (si no se usa como personaje jugador, puedes utilizar su ficha de todas formas si lo necesitas) y un oficial del ejército, combatiente de primera línea.

Los personajes de los países neutrales son un poco más libres, ya que técnicamente les es suficiente con responder ante el gobierno de su país. Puede ser prácticamente imposible considerar a países como Kian Sé, Sohjo y Morabia neutrales, ya que están en guerra con Siania; y países como Malorn, Isdragen y Anak Yigg se mantienen demasiado ajenos a las políticas de Korn como para involucrarse en esta serie de tratados. Del resto de países, cualquier personaje que se te ocurra que ostente poder gubernamental puede ser apto. Inquisidores, roakiis, legionarios rojos, emisarios del rey del bosque de Eirann o el embajador de Ravkon. Como personajes pregenerados están un inquisidor debirio y una pistolera arcana roakii.

¿QUÉ SABEN LOS PERSONAJES?

Todos los personajes saben la tensa situación en la que se encuentran los dos países y que hay que evitar a toda costa que el conflicto desemboque en guerra. También conocen los cargos por los que los respectivos espías han sido detenidos.

Por parte de Nadia Kovalev, los cargos son: espionaje, asesinato de dos altos oficiales del ejército alannés, intento de asesinato

de otros cuatro oficiales y la sospecha de que acabó con la vida de diecisiete oficiales y soldados; robo y posesión de información clasificada, traspaso en una zona no autorizada, posesión ilegal de armas, soborno y extorsión de diversos funcionarios. Los cargos oficiales contra William Hawthorne son: entrada ilegal en el país, espionaje, traspaso ilegal de una zona en cuarentena, poniendo en riesgo su salud y la del pueblo sianko, posesión ilegal de armas, posesión de material gráfico y literario prohibido por el régimen y su intención de compartirlo, resistencia y desacato a la autoridad, agresión a un oficial, manifestarse verbalmente en contra del régimen y su negativa a testificar.

Además, aunque Siania ha intentado ocultarlo, todos tendrán conocimiento del grave problema que sufren con la reciente presencia de Marwolaeth Asgellog, el gran dragón rojo. Saben que un gran dragón ha aparecido en su territorio y está dando suficientes problemas al ejército sianko como para que este haya retirado a la mayoría de sus tropas del frente en Kian Se y Sohjo, pero nada sobre que los zombis de chatarra son sus sirvientes.

Una de las condiciones impuestas por Siania ha sido que el intercambio se produzca en su territorio, en el propio campo de prisioneros en el que han confinado a Hawthorne. Después de mucho negociar, se acabó por aceptar esta condición. Los

personajes siankos estarán seguros, mientras que los demás solo lo sospecharán, que esta medida es para ganar tiempo e interrogar hasta el último minuto a su prisionero.

Como información exclusiva, los personajes alannees saben que el profesor Hawthorne había sido enviado a Siania hace 11 meses con el objetivo de investigar la energía roja. Entró en el país escondido entre el cargamento de una nave boldaka aliada, y una vez en territorio sianko, **el agente especial Charles Blake** le recogió y le ayudó en su infiltración. El agente Blake debía proteger al profesor durante toda su estancia y mandar informes de la misión cada mes. Por motivos de seguridad, por si el régimen interceptaba estos informes, Blake omitió cualquier referencia a su misión, detalles de la misma o la localización de su refugio, pero fue mediante una de estas comunicaciones en las que informó que el profesor Hawthorne había sido detenido.

Respecto a su prisionera, Nadia Kovalev, no han conseguido que hable, pero tienen suficientes pruebas para condenarla y la férrea sospecha de que podría poseer documentos secretos del alto mando alannés.

Los personajes siankos, por su parte, saben que Nadia Kovalev ha averiguado la ubicación de bases militares secretas, protocolos de actuación, fechas de maniobras,

planos, estrategias, e incluso localizado las residencias personales de algunos altos mandos.

Respecto al profesor Hawthorne, saben su nombre y profesión antes de ser espía. Saben que es demasiado torpe para haber entrado en el país, o mantenerse oculto por sí solo, pero no han conseguido que hable sobre su posible contacto. Le detuvieron en el perímetro de seguridad de la antigua central de Chenat, vestido con un traje ambiental, y aunque no han conseguido que confiese nada, sospechan que su misión es investigar la energía roja, aunque en su cuaderno de anotaciones cifrado, abundan los bocetos de zombis de chatarra. El hombre también parecía haber perdido la razón incluso antes de ser torturado para que hablara.

PRÓLOGO

Los personajes observadores se reúnen con los oficiales alanneses y su prisionera en la base militar Miller Racer, próxima a Landorium. Allí toman un tren del ejército que los llevará hasta Erlangen, la frontera entre Alannia y Siania. El recorrido dura prácticamente dos días, haciendo escala en Schwandau (Frolamburgo).

En Erlangen, envueltos en el frío de la madrugada, deben cruzar el puente que separa la ciudad alannesa con Volkzs, el primer paso dentro de Siania. Allí les espera el personaje sianko, que supervisará

su paso por la frontera, no sin antes hacerles pasar por exhaustivos controles de seguridad, y escoltarles hasta el tren que les llevará al campo de prisioneros Alexey Storov, el lugar del intercambio.

Este viaje se hace en el transianko, un tren descomunal, prácticamente el doble de ancho que los trenes alanneses, lo que demuestra el poderío del régimen. El personaje sianko, acompañado de sus hombres, los escolta de una forma distante pero amable hasta un elegante vagón decorado al estilo del imperio. Está ricamente engalanado en tonos negros, rojos y dorados, maderas nobles, mullidos sillones y unos pesados cortinajes de terciopelo rojo con borlas doradas. El personaje sianko y dos de sus hombres (o más, si el jugador lo cree necesario) permanecerán en este vagón, con orden de tratar bien a sus "invitados", agasajarlos con comida y bebida y, principalmente, impedir que abandonen el tren hasta llegar a su destino.

La iluminación de los candiles da a la estancia un aire cálido y agradable, y si no fuera por el traqueteo del tren y el ruido de su enorme locomotora, los pasajeros bien podrían sentirse como en uno de los bellos palacetes de los oficiales de Kazat. Pero los personajes no tardarán en darse cuenta de que tras esos pesados cortinajes no hay ninguna ventana, y que los soldados están colocados vigilando la única salida. La única razón para esto es que el régimen



no puede permitir que sepan donde se encuentra el campo de prisioneros, pero la sensación de estar atrapados y dirigiéndose a una trampa puede crear una situación interesante. Si crees que esto puede hacer que tus jugadores echen mano a las armas demasiado rápido, puedes plantearte requisarles sus armas de fuego durante el viaje (aunque esta medida puede hacer que se lo tomen como una amenaza y ni siquiera suban al tren), aumentar los soldados siankos presentes o directamente hacer que haya ventanas y evitar el problema.

El viaje durará prácticamente el resto del día, unas once o doce horas, por lo que pueden llegar al campo de prisioneros mientras empieza a caer la noche, o bien puedes plantearte hacer una parada en Pauvik y realizar el intercambio por la mañana. De esta forma, podrías aprovechar para introducir alguna escena para mostrarles la hospitalidad sianka para con los extranjeros o ir preparándoles para lo que se van a encontrar. Elijas lo que elijas, llegarán sin problemas al campo de prisioneros de Alexey Storov, el comienzo real de su aventura.

1. EL CAMPO DE PRISIONEROS ALEXEY STOROV

El campo de prisioneros Alexey Storov se encuentra en la región de Bru, al sur de Timasyosh, la capital. Se trata de un centro especializado, sobre todo, en el encarcelamiento de miembros de la rebelión contra el régimen y prisioneros de guerra. Al mando está el Capitán Gregor Alekseev, un enano del hierro, veterano tanto de la guerra contra Alannia como la guerra de las Mil Noches y la unificación de Siania. Odia profundamente a los alanneses, pero está atado por los tratados y no hará nada que ponga en peligro el acuerdo.

Cuando el tren se aproxima, notarán cómo reduce la velocidad y podrán escuchar disparos de los soldados que entrenan en el patio. Un instante después el tren se detendrá y el personaje sianko y sus hombres indicarán que es hora de desembarcar.

Al salir del tren, los personajes se encontrarán en la estación de trenes de la parte militar del campo de prisioneros. El complejo está dividido en dos zonas, la parte militar, rodeadas de muros de hormigón, y la prisión, rodeadas de alambradas de espinos metálicas. Hay tres grandes edificaciones.

La primera es un garaje y taller de trabajo donde se custodian los vehículos y armas de gran calibre. Es un edificio diáfano con espacio en su interior para vehículos pesados y está rodeado por una alambrada con unas grandes puertas dobles.

El segundo es el edificio principal de la zona militar, con los aposentos de los altos oficiales y los barracones, oficinas, enfermería, comedor, etc. Es una construcción de un solo piso de altura, pero que cuenta con otros tres pisos subterráneos, estando el último preparado para resistir un posible ataque.

El tercero es un edificio de tres pisos de altura situado en el centro del recinto, separando la zona militar de la zona de la prisión. Aquí se encuentra el comedor de los prisioneros, la enfermería, los talleres para trabajos forzosos, las salas de interrogatorio y las celdas de aislamiento.

En las esquinas de la zona amurallada, de las puertas (tanto la del tren como la principal) y aproximadamente a la mitad de cada tramo, hay unas atalayas desde las que soldados custodian el perímetro. En estas atalayas también se encuentran

unas enormes piezas de artillería pesada o ametralladoras montadas. La zonas del tren, de la entrada y del patio principal están separadas por verjas metálicas.

Una vez dentro del patio de la zona militar, cuatro soldados siankos esperan a la comitiva formando un pasillo. Al final de éste, el capitán Gregor Alekseev habla con Vianka, una de sus oficiales elfa, mientras fuma en su pipa. En un extremo del patio se puede ver a unos cuantos soldados haciendo prácticas de tiro, mientras que, en el otro, hay unos soldados custodiando a unos prisioneros vestidos con ropa azul que trabajan en un huerto.

Al acercarse los personajes, el capitán Alekseev mandará a Vianka a buscar a Hawthorne mientras da la bienvenida a los forasteros. Antes de hablar más o de contestar alguna de las preguntas, se interesará por Nadia Kovalev. Una vez que haya comprobado que Nadia está bien, charlará protocolariamente con sus invitados alanneses y contestará las preguntas que estos tengan que hacerle (si acaso tienen alguna). Durante esta breve conversación, Alekseev se asegurará de dejarles claro a los extranjeros que no aprueba que pisen suelo sianko y que está deseando terminar el intercambio y que se vayan de su país.

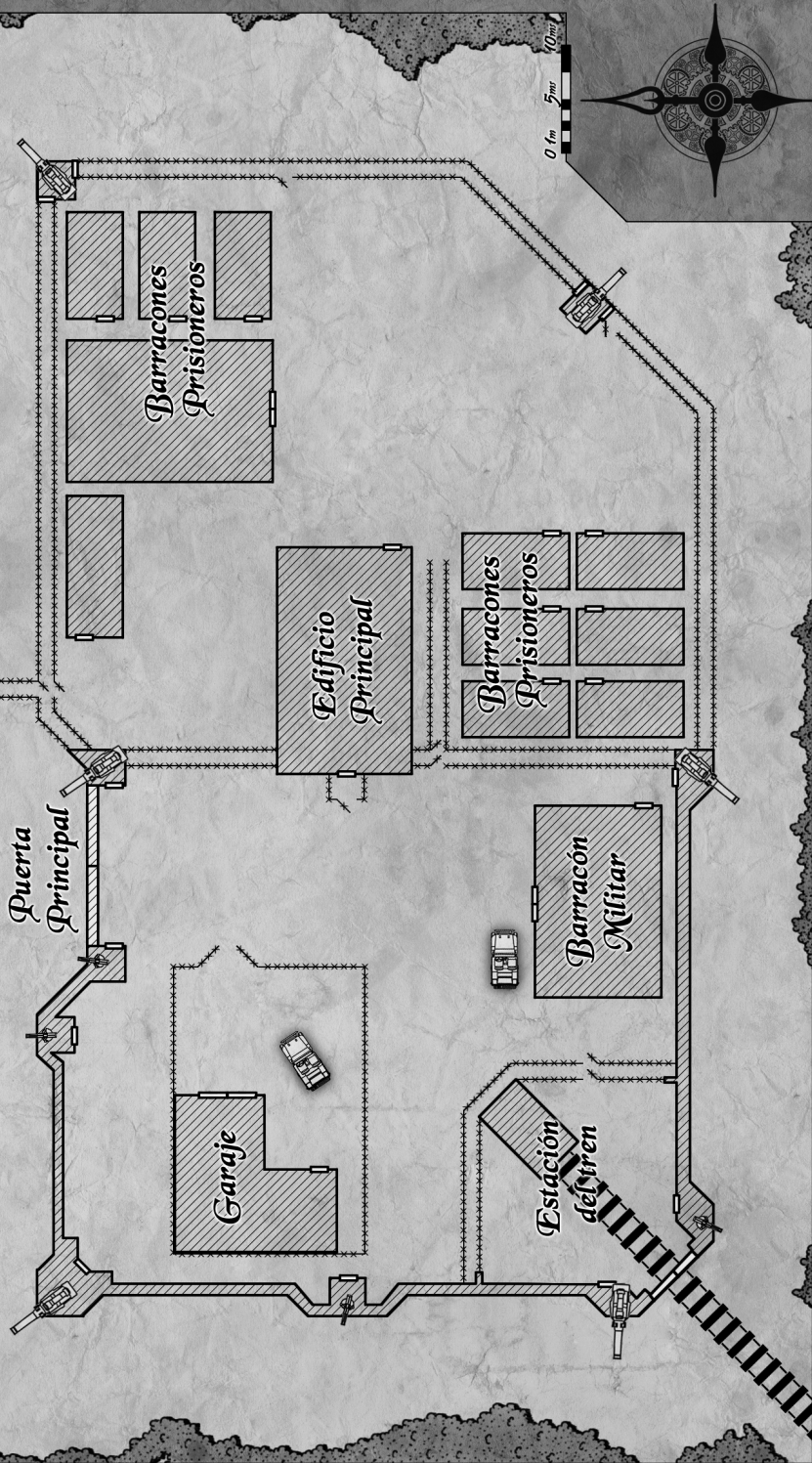
Pasados unos minutos, Vianka saldrá del edificio, acompañando a dos fornidos soldados siankos que prácticamente llevan en brazos al profesor Hawthorne. Tiene un

aspecto enfermizo, demasiado delgado, con moratones por todo el cuerpo, cortes y un aparatoso vendaje en su brazo izquierdo. Tiene la mirada perdida y musita para sí frases ininteligibles. Al acercarse a la puerta de la primera verja metálica que los separa, Hawthorne mirará a uno de los personajes alanneses y gritará “ya está aquí, viene a llevarme con ella”. Casi al instante, una horda de zombis de chatarra atacará el campo de prisioneros.

Nota: Esta escena no está diseñada para que los jugadores rescaten al profesor Hawthorne, así que ten en mente que el ataque comience antes de que el prisionero cruce esas puertas, incluso que esas puertas permanezcan cerradas y aleja de allí al guardia que custodia las llaves. Los jugadores intentarán trepar y saltarlas, pero aquí puedes utilizar las alambradas de espinos para impedirse, o como poco dificultarles el camino.

Puedes empezar describiendo cómo los soldados de alguna atalaya dan el alto a alguien, para luego comenzar a disparar. Pronto se verán superados y los zombis de chatarra entrarán en el patio, tanto por la

CAMPO DE PRISIONEROS ALEXEY STOROV





zona militar como por la prisión. Los soldados comenzarán a disparar y habrá un momento de tensión en el que Alekseev y sus hombres apuntarán a los personajes creyendo que se trata de una trampa. Cuando el tiroteo empiece Hawthorne se liberará de sus captores, más preocupados por defenderse de los zombis que de su prisionero, y correrá hacia el otro extremo del campo de prisioneros.

Mientras, los zombis de chatarra ya habrán llegado hasta donde están los personajes y Alekseev y sus hombres se habrán dispersado para rechazar el ataque en otras zonas del patio, dejando a los personajes "solos".

Utiliza esta escena para que los jugadores prueben el combate. Si es su primera vez con el sistema, haz que un zombi por cada jugador se acerque a atacarlos. Ve rodeándolos poco a poco. Tras un par de turnos, más zombis pueden acercarse. Si deciden ir a protegerse al tren, o al edificio principal, conviértelo en un viaje con etapas, en el que grupos de zombis les saldrán al paso en cada una de ellas. Si alguno de los personajes corre en busca de Hawthorne, hazle trepar la alamburada, buscar al guardia que tiene la llave o abrir la cerradura de alguna forma. Si no quieres que pase al otro lado, déjale abrir una de las puertas y luego mándale un zombi para entretenerlo.

Nota: Si tus jugadores se desenvuelven bien en el combate, se refugian muy rápido en algún sitio, o directamente te apetece ponerles en un aprieto mayor, puedes narrar como quimeras de chatarra saltan los muros y alguna se dirige hacia ellos, o cómo un vehículo o una gran roca derriba el muro, y un enorme ogro de chatarra entra en el patio destruyendo todo a su paso y dirigiéndose hacia donde estén.

Enséñales cómo los zombis de chatarra intentan convertir a los cadáveres con implantes en unos de los suyos. Quizá puedan verlo al otro lado de las verjas metálicas sin posibilidad de evitarlo, o tengan que enfrentarse a los que hasta hace un momento eran los prisioneros del huerto.

Si algún personaje sigue a Hawthorne y llega hasta él (si tú se lo has permitido), puedes narrarle cómo se encuentra con una criatura esquelética y alargada, de algo más de dos metros, blanca como la nieve y de rostro demacrado, con partes metálicas en su cuerpo y un par de alas metálicas en su espalda. Hawthorne caminará hacia la criatura, uno de los siervos del Gran Dragón Rojo, y ésta alargará sus brazos hacia él, como si lo abrazase. Antes

de que el personaje pueda reaccionar, o respondiendo a lo que el personaje haga, la criatura batirá las alas y saldrá volando, llevándose a Hawthorne con ella. Si el personaje intenta interrumpirle, el siervo del dragón le atacará e independientemente del resultado, puedes narrar cómo aprovecha el impacto o la esquivas, para alejarse volando con Hawthorne.

Cuando el siervo del dragón se haya llevado a Hawthorne, lo sepan los jugadores o no, puedes dar por concluido el combate. Los zombis dejarán de llegar y los soldados serán capaces de contenerlos. Puede que quieras dejar que acaben los combates que tengan abiertos, o cerrarlo cuando maten al ogro de chatarra.



2. NUEVAS ÓRDENES

Tras el ataque, los soldados siankos se ocuparán de los últimos zombis de chatarra que queden y procederán a apilar en dos montones los cuerpos sin vida de sus compañeros y de los zombis de chatarra. El capitán Alekseev se unirá a los personajes, saliendo posiblemente de una de las piezas de artillería de las atalayas. Dejará patente que esto ha sido un accidente, suelen recibir este tipo de ataques de vez en cuando, aunque raramente a esta escala, pero no mostrará ningún tipo de preocupación, o que sea algo que no puedan controlar, por lo menos no delante de los extranjeros.

La pira de los zombis de chatarra se quemará sin mayor ceremonia, pero en la de sus compañeros, Alekseev dirá unas palabras alabando su valor y entrega. Proporcionará ayuda médica a los personajes de los jugadores si la necesitan, así como recargar munición.

El primer planteamiento de Alekseev será decir que el intercambio está hecho, que ellos no tienen la culpa del ataque y que lamentablemente no pueden hacer más. Obviamente esto no será aceptado

por los mediadores, que tienen derecho a cancelar el tratado y volver a Alannia con la prisionera sianka. Ante esto, Alekseev recapacitará, y propondrá que un grupo siga los pasos de Hawthorne y lo encuentre para poder completar el intercambio. Si hay algún tipo de duda sobre si hacerlo o no, Alekseev recalcará que, como parte del tratado, los mediadores están obligados a hacer todo lo que puedan para recuperar un prisionero. Así mismo, el capitán le ordenará a los personajes siankos que vayan con los extranjeros para ayudarlos (más concretamente para tenerlos controlados mientras están en Siania y sobre todo para averiguar cualquier cosa sobre Hawthorne, su investigación y demás actividades de los espías alanneses).

Solo con esta información, será difícil que el grupo tenga alguna idea de por dónde empezar, por lo que Alekseev mandará hacer entrega del equipo con el que fue detenido el profesor Hawthorne. Un soldado traerá un cajón de madera donde hay un traje ambiental, un diario de campo cifrado, un cinturón de herramientas, una pistola de bolsillo, un contenedor de difremio

vacío, un papel con un dibujo de una chica semielfa y un par de lunas de plata y un puñado de osos de bronce (el equivalente sianko a las damas de plata e infantes de bronce).

El traje ambiental, el contenedor de difremio y el hecho de que haya sido detenido entrando en la zona de cuarentena de la central de Chenat debería ser suficiente para saber que Hawthorne estaba intentando hacerse con un fragmento de difremio, o por lo menos estaba preparado por si encontrase alguno. Los personajes siankos están seguros de que no queda nada de difremio en las ruinas, los equipos que investigaron el accidente no dejaron nada, pero los alanneses no tendrían por qué saberlo, así que no será una información que les llame demasiado la atención.

El diario está cifrado con un código que el régimen no ha conseguido averiguar. Es confuso, pues solamente por los dibujos y algunos diagramas, parece una mezcla entre la energía roja y partes de anatomía. Los personajes alanneses conocen el cifrado (posiblemente alguno de ellos lo creó) por lo que podrán tener acceso al contenido de las investigaciones de Hawthorne.

El diario comienza como un diario técnico de la investigación y de la misión. Relata el proceso planteado y los inconvenientes que le van surgiendo, así como unas primeras impresiones de su compañero Charles Blake. Cuenta que Blake ha montado

el laboratorio en el sótano de una fábrica abandonada de brun en el pueblo de Tiriiani, relativamente cerca de la central de Chenat.

Durante los primeros meses las entradas en el diario se vuelven más técnicas y más profesionales, pero poco a poco van apareciendo anotaciones sobre los zombis de chatarra. El profesor empieza a añadirlos a su investigación, como si estuviesen relacionados, para más tarde centrarse solamente en ellos.

Hace cinco meses escribe "hoy realizaré el experimento" y las anotaciones cesan durante un mes y medio. Cuando Hawthorne vuelve a escribir su estilo ha cambiado. Cuanto más avanza en el tiempo su trazo se hace más errático. Por momentos ignora el cifrado y comienza a escribir cosas personales. Parece haber entrado en contacto con alguien que le está ayudando en su investigación. No lo nombra en ningún momento, pero muestra miedo y respeto. Habla de una tal Irina, parece una chica del pueblo, de la que se ha enamorado. Está obsesionado con ella e incluso menciona cómo se la llevará a Alannia cuando la investigación termine.

Entre su cada vez más notable pérdida de razón, también hay entradas en las que se queja de Blake. Éste cree que algo no está bien desde el experimento y quiere interrumpir la investigación, e intenta que se olvide de Irina.



Las últimas entradas son más que confusas. El personaje que esté descifrándolo deberá superar una tirada de dificultad normal (dificultad 10) para darse cuenta que el cifrado no está siendo escrito en alannés, o al menos no solamente, sino de que mezcla indistintamente alannés, frolés y sianko, predominando este último. Si el personaje desconoce algún idioma (o no puede contar con la ayuda de alguno de sus compañeros) solo obtendrá retazos de información de esta última parte.

Esa persona que le está ayudando le pide que mate a Blake antes de que le traicione. Hawthorne demuestra confusión, casi como si tuviese que auto convencerse de no hacerlo. También le pide que abandone el laboratorio y vaya con él. La última entrada dice que, si “se lo entrega”, él hará

que Irina sea suya y puedan ser felices por fin.

El dibujo a carboncillo corresponde a Irina, aunque no habrá forma de confirmarlo hasta enseñárselo a alguien que la conozca. El dibujo no es muy bueno, pero muestra a una muchacha joven y hermosa, de rasgos afilados como un elfo, pero no podría asegurarse su raza.

La información del diario los encamina a Tirianiy, y el capitán Alekseev les proporcionará un motovapor militar para llegar hasta allí. No les ofrecerá nada más, pero si los personajes (sobre todo los siankos) piden soldados de apoyo, armas o algo por el estilo, puedes considerar dárselo dependiendo de su interpretación o pidiéndoles una tirada para convencerle.

3. TIRYANIY

El viaje hasta Tirianiy durará 4 o 5 horas. La última parte del trayecto es por caminos tortuosos entre los árboles en las faldas de las montañas Mistraken.

Tirianiy es un pequeño pueblo en plena decadencia. La cercanía a la guarida del Gran Dragón Rojo, y, por consiguiente, a sus siervos, ha hecho que gran parte de la población se haya marchado a zonas menos peligrosas. Aunque no es común

el conflicto con los zombis de chatarra, su avistamiento y el miedo a que esas viles criaturas ataquen es lo que ha provocado que más de la mitad de sus habitantes se haya ido.

El pueblo lo constituye un núcleo de casas rústicas que se apiñan formando calles tortuosas. La casa del pueblo, como en casi todos los pueblos en las faldas del Mistraken, está ocupada ahora por soldados



que patrullan la zona y protegen el pueblo de los zombis de chatarra. En las afueras se pueden encontrar granjas y algunas fábricas, la mayoría cerradas y abandonadas.

En el momento de llegar los personajes, les darán el alto cuatro volki siankos, rifles en mano y visiblemente alterados, incluso se puede ver que alguno está herido. Cuando ven que en el grupo hay un oficial sianko bajarán las armas, le contarán lo ocurrido y se pondrán a sus órdenes inmediatamente.

Contarán que hace apenas unas horas el pueblo fue atacado por zombis de chatarra. Al menos una docena, acompañados por una criatura enorme que nunca habían visto (un ogro de chatarra). Atacaron una granja y la familia dio la alarma. El ogro y algunos zombis concentraron la lucha en la plaza, justo frente a la casa del pueblo, mientras que los demás se diseminaron por las calles desatando el caos.

Los soldados han acabado con 4 zombis y dos de sus vecinos que fueron convertidos, pero no pudieron hacer nada contra el ogro. En el ataque murieron 2 soldados de los 8 que custodiaban el pueblo, 5 hombres, 2 mujeres y un niño.

El siervo del dragón obliga a Hawthorne a matar a Blake. Solo si lo mata, él hará que Irina lo ame de verdad. De esta forma, durante el ataque el siervo del dragón va al burdel "El lirio rojo" a buscar a Irina, matando a todo el que se cruce en su camino.

Mientras tanto, Hawthorne y un grupo de zombis de chatarra ha ido a su antiguo laboratorio para matar a Blake.

Nota: Si quieres introducir un combate aquí, puedes hacer que los personajes lleguen al pueblo mientras los últimos zombis están aún combatiendo. Quizá las fuerzas del pueblo estén recluidas en la plaza y los personajes tengan que ayudarles a matar a unos cuantos zombis y ogros de chatarra que les cercan y les obligan a refugiarse en los edificios cercanos mientras el siervo del dragón se está llevando a Irina y al profesor.

4. EL LABORATORIO

Lo que queda de la “Destilería Croshev” es una nave de ladrillo, de unos dos pisos de altura y con techo de chapa ondulada. Hay una puerta principal y, junto a ésta, unas grandes puertas dobles para dejar paso a un vehículo de carga. En las paredes hay grandes ventanales con algunos cristales rotos y salidas de tuberías y chimeneas de las calderas. No hay ninguna construcción en treinta metros a la redonda, y también está abandonada.

Los personajes verán la fachada principal de la destilería, con las puertas dobles abiertas y el cadáver de un zombi de chatarra tirado en la entrada.

Dentro, está todo oscuro, lleno de polvo y cascotes. Algunas planchas metálicas han caído del techo y la maquinaria que no se llevaron en su día ha quedado despiezada y oxidada. Solo queda intacta una gran caldera de metal ennegrecido. Hay lo que parece una oficina vacía y unas puertas dobles en el suelo que dan acceso a un almacén subterráneo, donde se encuentra el laboratorio secreto.

En el interior de la nave se pueden encontrar otros dos cuerpos de zombis de chata-

rra y manchas frescas de sangre que llevan hasta las puertas dobles del suelo.

Las puertas dobles dan a unas escaleras que bajan un piso más. Allí, Blake hace lo que puede para parar la hemorragia del apuñalamiento que ha sufrido durante el ataque de los zombis de chatarra. Está a oscuras, iluminado sólo por la tenue luz de un candil. Si escucha a los personajes bajar, se esconderá en el armario de contención metálico.

El laboratorio es una estancia de unos 4x7 metros, cuya única fuente de luz natural son los pequeños tragaluces en la parte superior de la pared lateral. Hay una gran mesa de despacho y un par de mesas de trabajo, una de ellas está ocupada con el cuerpo sin vida de un zombi de chatarra al que el profesor Hawthorne le extrajo todas las partes metálicas. En el suelo está el cuerpo de otro zombi de chatarra muerto hace aproximadamente una hora. También hay unas estanterías a medio llenar con libros, cajones con herramientas, armarios de madera, un armario de contención metálico y unos camastros.

El laboratorio está medio vacío porque



Blake estaba en pleno proceso de dismantelarlo. Hawthorne vino con intención de matarlo, pero cuando Blake mató a los zombis de chatarra que lo acompañaban su fuerza de voluntad empezó a flaquear. Aquí fue cuando Blake se dio cuenta de que lo que sea que controla a Hawthorne, perdía fuerza cuando éste se encontraba alejado de la fuente.

Hawthorne le contó que le iban a llevar a las ruinas de Chenat, donde el siervo haría que Irina le amase. Hawthorne empezaba a dudar, pero en ese momento el siervo

del dragón llegó con Irina y sólo con ordenárselo, Hawthorne apuñaló a Blake y se marchó con el siervo del dragón.

Herido como está, Blake luchará casi hasta la muerte contra cualquier soldado sianko que aparezca y le intente detener. Si alguno de los personajes alanneses se deja ver, Blake se rendirá y les contará todo lo que sabe, o lo que los personajes alanneses le dejen decir.

Blake les podrá contar que llevan año y medio como espías y, a instancias del Profesor Hawthorne, más de diez meses

estudiando como los zombis de chatarra fusionan carne y acero.

Casi desde que se instalaron en el pueblo, Hawthorne se obsesionó con Irina, una prostituta local semielfa, e incluso hablaba de llevársela con ellos cuando volvieran a Alannia. Blake intentó disuadirlo y tuvieron más de una discusión por este motivo.

Hace cinco meses Hawthorne se injertó piel del zombi de chatarra en su propio brazo. Casi se muere de la fiebre, pero no dejó que nadie le tratase. Cuando se recuperó, parecía estar mejor que nunca, pero poco a poco su juicio se fue deteriorando. Cada vez se arriesgaba más para conseguir avances en su investigación. A veces le encontraba hablando solo e incluso llegó a manipular difremio con las manos desnudas, aún a sabiendas de que era peligroso.

En esta escena, a parte de la información que obtendrán, será interesante ver cómo reaccionan ambos bandos ante la presencia de un nuevo espía en territorio sianko.

Nota: Si quieres introducir un elemento más interpretativo y una herramienta para negociar con el antagonista principal, puedes hacer que, si durante alguno de los combates, los lanzadores de conjuros han mostrado su magia, el Gran Dragón Rojo esté interesado en ellos. Al final de la conversación, o durante ella, puedes describirles como el zombi de chatarra al que Blake ha matado y está allí tirado, trata de coger aire y el sirvo del dragón habla a través de él. Les dirá que ambos poseen cosas que el contrario desea, y les propondrá la vida de Hawthorne e Irina a cambio de la de alguno de los usuarios de magia. El intercambio será en la central de Chenat (puedes aprovechar que Blake no conozca esta información y revelársela en este momento), y el sirvo del dragón les puede prometer poder, vida eterna, comandar ejércitos de zombis de chatarra, o ser señor de algún territorio cuando el Dragón lo conquiste todo.

5. LA CENTRAL DE CHENAT

Los personajes siankos podrán conducir al grupo sin problemas hasta la central. Sabrá que hay puestos de guardia con patrullas para impedir que nadie entre en la zona en cuarentena y que es necesario vestir unos trajes de protección ambiental para no verse afectado por las peligrosas emanaciones de la zona.

Si van a uno de estos puestos, los soldados les proporcionarán trajes ambientales para todos y entre seis y ocho soldados se ofrecerán para escoltarlos. Para llegar a la central tendrán que atravesar toda la ciudad abandonada de Chenat, dejada tal y como estaba el día de la explosión, pero sin un alma que viva allí. Si no han negociado con el siervo del dragón puedes aprovechar e introducir alguna escaramuza entre las calles con zombis de chatarra, o simplemente narrarles como los pueden ver entre las calles.

Las chimeneas de la central se podrán ver desde casi cualquier parte de la ciudad, y cuando lleguen podrán ver un edificio principal y como un lateral, una de las chimeneas y gran parte del suelo están completamente destruidos, fruto de la explo-

sión. Aquí se concentrarán un grupo más nutrido de zombis de chatarra, suficiente para entretener a los soldados que haya traído el grupo mientras ellos se internan en la central, o para suponerles un reto y causar bajas entre los soldados si deciden quedarse y luchar.

La central se compone de dos partes. La entrada principal, que da paso al complejo y está prácticamente entera, aunque es patente el daño que causó la explosión en su día. Y por otra parte está el reactor principal, epicentro de la explosión. Ahora es solo un cráter en el suelo, a un piso de profundidad. Se puede llegar a este cráter tanto por el muro lateral derruido, como a través de del complejo principal.

Justo en el centro del cráter, donde las emanaciones de la energía roja son más fuertes, se encontrarán el profesor Hawthorne e Irina. Los dos están sin ningún tipo de protección ambiental, por lo que, aunque consigan salir de aquí con vida, como mínimo pasarán unos meses muy enfermos, aunque seguramente su destino sea mucho peor, en tus manos queda esa decisión.



Hawthorne intenta realizar a Irina la misma operación que se realizó él mismo, pero esta vez con tejido del siervo del dragón, y con una esquirla de difremio que quiere insertarle en el cerebro a través del ojo. Los jugadores llegarán durante este proceso, pero tú decides qué punto del mismo, de manera que pueda haber alguna posible salvación para la pobre muchacha o su destino esté en manos del Dragón.

En esta zona estará también el siervo del dragón, realizando él la operación, esperando para negociar con los personajes, o emboscándolos desde la altura de las ruinas, lo que mejor case con la actuación que has representado para él hasta ahora.

Si optaste por la negociación, la operación a Irina todavía no habrá empezado, y cuando lleguen los personajes, el siervo

del dragón hablará con ellos, o por lo menos con aquel que deberá someterse a la operación. Con la excusa de querer mostrarle que Hawthorne e Irina están bien, intentará separar a este personaje de sus compañeros, incluso algunos zombis de chatarra podrían observarlos desde la distancia, preparados para actuar si hiciese falta.

El siervo del dragón prometerá vida eterna, poder, el amor de la persona que el personaje desee, y prácticamente cualquier cosa para que el personaje acceda. Cabe destacar que, si un personaje accede y se somete a la operación, poco a poco la voz del dragón se escuchará con más intensidad en su cabeza, corrompiéndolo, tentándolo, y en el plazo de unos meses perderá toda su voluntad y será un mero títere del dragón.

Si los personajes atacan o el siervo ve que no aceptará voluntariamente someterse a la operación, el siervo del dragón no dudará en lanzarse al combate, ordenando a todos los esbirros de los que disponga en ese momento hacer lo mismo.

Lo más sencillo en este caso es que los soldados que trajeron se encarguen del grueso de los zombis de chatarra, quizá en el exterior de la central protegiendo los vehículos, mientras que el grupo se enfrenta al siervo del dragón y algunos de sus zombis o tratan de hacerse con los rehenes y salir de allí a toda prisa.

Hay que mencionar que el siervo del dragón hará todo lo que esté en su mano para evitar que se lleven a Hawthorne, pero no combatirá hasta la muerte. Si está malherido y se le da la oportunidad, huirá para luchar en otra ocasión. Reunirá tropas y volverá a atacar, quizá en alguna de las bases mientras descansan, o abordando el tren cuando intenten salir de Siania. Sea como sea, el siervo del dragón luchará hasta la muerte para impedir que Hawthorne abandone el territorio, por lo que, si se da el caso, podrías reservar este ataque en un último combate final en el tren que les lleva hasta Volkzs. Zombis de chatarra saltando al tren, ogros de chatarra tratando de hacerlo descarrilar y el siervo descendiendo desde el aire para llevarse al profesor.



6. EPÍLOGO

Suponiendo que todo fuera bien, rescataran al profesor Hawthorne y matasen al siervo del dragón, el intercambio se produce con “normalidad”. Una vez en sus respectivos países, Alannia se dará cuenta de que, efectivamente, el profesor Hawthorne recobra la razón poco a poco al estar alejado del malvado Dragón. Les hablará de cómo sentía su terrible presencia en la mente, de sus palabras tentadoras, de cómo trataba de corromperle y de cómo no pudo evitar contarle secretos sobre la energía roja y los magos de la sociedad alannesa.

Por parte de Siania, tanto por la investigación del profesor, como por la posible conversación con el siervo del dragón, deducirán algo parecido. El dragón ha encontrado la forma de corromper seres vivos y controlarlos, y parecía estar interesado en la magia, cosa que lo convertiría en un enemigo mucho más peligroso.

EXPANDIR LA AVENTURA

¿Qué hará cada respectivo país con la información que han obtenido sus agentes?

Siania conoce los nuevos planes del

Dragón, o por lo menos sus nuevas capacidades, ¿harán algo por combatirlo? ¿Empezará a desaparecer gente en los alrededores de las montañas Mistraken y el dragón se hará con un ejército de seres vivos corruptos? ¿Utilizará a estos nuevos siervos para infiltrarse en las altas esferas del Régimen? ¿El kral pasará a la ofensiva? ¿Realizará nuevos ataques con toda la potencia de fuego que guarda Siania o formará un grupo de élite que vaya a investigar al dragón? ¿Podrán hacerlo solos o necesitarán la ayuda de Alannia y de otros países para hacerlo?

Alannia se acaba de convertir en un objetivo para el Dragón, ¿se han dado cuenta y se prepararán para ello o lo descubrirán próximamente? ¿Utilizará su magia para investigar la corrupción de Hawthorne produciendo otros seres con una nueva enfermedad diferente? ¿O conseguirán una forma de salvar a estas personas corruptas? ¿Compartirán esta cura con Siania o la dejarán a su suerte contra este terrible enemigo? ¿El Dragón empezará a atacar Alannia? ¿Se verá un repunte en los avistamientos de zombis de chatarra o empe-

zarán a verse sus siervos más poderosos? ¿Algún lanzador de conjuros empezará a actuar raro, unos síntomas que recuerden al profesor Hawthorne? ¿O simplemente desaparecerán y alguien tendrá que seguirles la pista antes de que lleguen a Siania?

Y los países neutrales ahora conocen más sobre el origen de los zombis de chatarra,

¿harán algo al respecto? Su país puede estar muy lejos de Siania, ¿serán los zombis de chatarra que habitan en su país siervos del Gran Dragón sianko o han sido creados por otro ser? ¿Este ser puede comunicarse con el Gran Dragón Rojo? ¿Comparte sus planes y objetivos o es ajeno a ellos? ¿Es posible que se una al Dragón Rojo si lo conoce o se pondrá en su contra?

PERSONAJES

PROFESOR WILLIAM HAWTHORNE (especialista/científico 3)

Este científico fue reclutado por los espías alanneses cuando mostró su interés por el servicio secreto. Estudioso de la energía azul, su misión en Siania es averiguar qué es la energía roja, cómo piensa utilizarla Siania, cuán peligrosa es y cómo contrarrestarla. No es un verdadero espía, el agente Charles Blake se ocupa de él.

Desde que se injertó piel de zombi de chatarra ha comenzado en él un proceso de corrupción. El vínculo que une a los zombis de chatarra con el gran dragón rojo se está

arraigando en él, poco a poco pero irremediablemente. Él empieza a sentir este vínculo, y el dragón susurra sus malévolas maquinaciones en su oído.

Para el dragón éste es el primer ser vivo contaminado por su magia, y desea conocer hasta qué punto el vínculo puede forjarse. Su intención es tener al profesor a su lado, aprender de sus conocimientos y que le ayude a manejar la poderosa energía roja. Pero tiene que hacerlo tentándole y seduciéndole, pues cuando el profesor se resistía a sus órdenes directas el vínculo se debilitaba.

CAPITÁN GREGOR ALEKSEEV

(enano del hierro/soldado 6)

Este veterano enano es el capitán al cargo de la base militar Alexey Storov. Es rudo, belicoso y desprecia profundamente a todos los alanneses, puesto que él combatió de primera mano en la guerra sianko-frolesa. Desea acatar los acuerdos firmados, pero aprovechará la más mínima oportunidad para perjudicar a Alannia sin que su país pueda sufrir repercusiones legales.

AGENTE CHARLES BLAKE

(luchador/espía 5)

Espía humano del servicio secreto alannés. Su misión es proteger al profesor Hawthorne durante su estancia en Siania. Blake lleva varios años en territorio sianko manteniendo su identidad a salvo. El profesor últimamente parece haber perdido la razón, más aun cuando se marchó a Chenat solo y fue capturado hace tres semanas. Consiguió mandar un mensaje al gobierno alannés y desde entonces está en pleno proceso de dismantelar el laboratorio del profesor Hawthorne.

IRINA LIYNOVA

Esta semielfa es una prostituta que trabaja en el burdel "El lirio rojo", en el pueblo de Tirianiy. El profesor Hawthorne hizo uso de sus servicios y quedó prendado de sus encantos. Ella no pudo menos que poco a poco ceder ante sus adulatoras atenciones y sus exóticos modales extranjeros que mostraba en la intimidad. Cuando éste le reveló que era alannés, un espía para ser más exactos, ella no pudo creérselo. Al principio creía que bromeaba, pero su insistencia en que la llevaría con él a Alannia la acabaron convenciendo. Ella no quería irse con él y ser una traidora, sabía que su deber era entregarlo a las autoridades, pero no podía acabar de creerse que ese hombre tan dulce y atento fuera peligroso para la nación.

BESTIARIO

ZOMBI DE CHATARRA *(pág. 324)*

Tipo: Constructo muerto viviente

CA: 5 (14)

DG: 2

Movimiento: 24 m (8 m)

Ataque: 1 garra o 1 arma (+2)

Daño: 1d6 o daño del arma

Salvación: G1

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

Valor del tesoro: 125 P en piezas

Valor PX: 38

QUIMERA DE CHATARRA

Tipo: Constructo muerto viviente

CA: 3 (16)

DG: 4

Movimiento: 36 m (12 m)

Ataque: 2 garras (+4) o cola (+4)

Daño: Garras 1d6+2 / cola 1d10

Salvación: G4

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

Valor del tesoro: 350 P en piezas

Valor PX: 190

Estas aberraciones son partes de distintos cadáveres unidos a piezas de maquinaria con el fin de crear una única criatura. Debido a que se crean con cualquier cosa que se tenga a mano, cada quimera es diferente, pero suelen ser de gran tamaño, como una vaca, y contar con muchas extremidades rematadas en piezas metálicas afiladas. También es común que tengan otros apéndices, como colas, pinzas, mandíbulas protuberantes o pinchos.

OGRO DE CHATARRA

Tipo: Constructo muerto viviente

CA: 3 (16)

DG: 6+1

Movimiento: 30 m (10 m)

Ataque: 1 arma (+6)

Daño: 1d10+4

Salvación: G6

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

Valor del tesoro: 500 P en piezas

Valor PX: 820

Esta mole, al igual que los zombis de chatarra, sirven al Gran Dragón Rojo. Están hechos de grandes humanoides muertos unidos a grandes piezas mecánicas. Son muy pesados, robustos y poseen una fuerza descomunal que les permite arrastrar objetos enormes con los que golpear a sus enemigos.

SIERVO DEL DRAGÓN

Tipo: Constructo muerto viviente

CA: 2 (17)

DG: 8+1

Mov.: 30 m (10 m), 54 m (18 m) volando

Ataque: 2 garras (+8) y cola (+8) o lanzallamas (+8)

Daño: Garras 1d8+1 / cola 1d6+4 / lanzallamas 3d6

Salvación: G6

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

Valor del tesoro: 1.000 P en piezas

Valor PX: 2.560

Este 6ª generación forma parte de la estirpe del dragón Marwolaeth Asgellog. Uno de sus primeros 6ª, capaz tanto de obrar por voluntad propia como de ser un títere del dragón. Fue creado a partir de un cadáver humano, pero ha sufrido tantas modificaciones que es irreconocible. Mide algo más de dos metros, sin un solo pelo en el cuerpo y unos ojos muertos que hielan el alma. Esquelético, su piel blanca como la nieve parece una grotesca vestimenta, remendada aquí y allá con piel nueva, y dejando intuir las piezas metálicas que lleva en el interior de su cuerpo. Busca el aspecto draconiano de su amo y pequeñas esquiras metálicas cubren su cuerpo como si fueran escamas. Un par de alas brotan de su espalda, hechas con piel de algún tipo de criatura sobre un armazón metálico, y recubiertas de estas mismas esquiras metálicas. Para rematar su horrenda figura, la piel de su espalda se abre para dejar salir una cola metálica anclada a su columna vertebral. Sus manos carecen de piel, y los huesos afilados forman garras temibles. De su antebrazo izquierdo brota el cañón de un lanzallamas que se alimenta de unas pequeñas bombonas que lleva a la espalda.

Levantar muertos: Si toca a un zombi de chatarra vivo o muerto, puede curarle 1d8+1 PG o levantarlo con 1d8+1 PG a costa de perder él la mitad de esa cantidad de sus propios PG.

Repararse: Si toca a un zombi de chatarra o tiene acceso a las partes de una máquina, puede curarse 1d8+1 de sus PG.

Lanzar metralla: Puede lanzar multitud de partes metálicas que cubren su cuerpo como si de una bomba de metralla se tratase. Hace 2d8 de daño en un radio de 3 metros o en un cono de 6x4 metros, aunque si superan una TS contra arma de aliento solo sufrirán la mitad del daño. No puede volver a realizar este ataque hasta que no recupere de alguna forma las partes metálicas que ha perdido (como por ejemplo con la habilidad de repararse).

APÉNDICE: 5ª EDICIÓN

ZOMBI DE CHATARRA

No-muerto mediano, Neutral malvado

Clase de armadura 11

Puntos de golpe 25 (3d8 + 12)

Velocidad 20 pies

Tiradas de Salvación SAB +0

Inmunidad al daño Veneno

Inmunidad de Condición Envenenado

Sentidos Visión en la oscuridad 60', Percepción pasiva 8

Lenguajes: Entienden los lenguajes que sabían en vida, pero no pueden hablar

Desafío ½ (100 PX)



Fortaleza Muerta Viviente: Si el daño reduce al zombi a 0 puntos de vida, debe hacer una tirada de salvación de Constitución con una CD de 5+ el daño sufrido, a menos que el daño sea radiante o de un crítico. Si la supera, el zombi se queda con 1 punto de vida.

ACCIONES

Golpetazo: Ataque c/c: +5 a golpear, alcance 5'. Daño: 6 (1d6+3) contundente.

QUIMERA DE CHATARRA

No-muerto grande, Neutral malvado

Clase de Armadura 13

Puntos de golpe 56 (8d8 +20)

Velocidad 30 pies

Tiradas de Salvación SAB +0

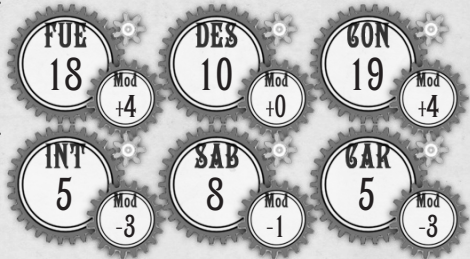
Inmunidad al daño Veneno

Inmunidad de Condición Envenenado

Sentidos Visión en la oscuridad 60', Percepción pasiva 9

Lenguajes: Entiende los lenguajes que sabían los zombis que la componen en vida, pero no puede hablar

Desafío 2 (450 PX)



Fortaleza Muerta Viviente: Si el daño reduce a la quimera de chatarra a 0 puntos de vida, debe hacer una tirada de salvación de Constitución con una CD de 5+ el daño sufrido, a menos que el daño sea radiante o de un crítico. Si la supera, la quimera se queda con 1 punto de vida.

ACCIONES

Multiataque: Ataca tres veces por asalto.

Golpetazo: Ataque c/c: +6 a golpear, alcance 5'. Daño: 7 (1d6+4) contundente.

OGRO DE CHATARRA

No-muerto grande, Neutral malvado

Clase de Armadura 10

Puntos de golpe 94 (9d10 +45)

Velocidad 30 pies

Tiradas de Salvación SAB +0

Inmunidad al daño Veneno

Inmunidad de Condición Envenenado

Sentidos Visión en la oscuridad 60', Percepción pasiva 8

Lenguajes: Entiende común y gigante, pero no puede hablar

Desafío 2 (450 PX)



Fortaleza Muerta Viviente: Si el daño reduce al ogro de chatarra a 0 puntos de vida, debe hacer una tirada de salvación de Consti. con una CD de 5+ el daño sufrido, a menos que el daño sea radiante o de un crítico. Si la supera, se queda con 1 punto de vida.

ACCIONES

Porra de metal: Ataque c/c: +7 a golpear, alcance 5'. Daño 14 (2d8+5) contundente.

SIERVO DEL DRAGÓN

No-muerto mediano, Neutral malvado

Clase de Armadura: 17

Puntos de golpe: 59 (7d10 +21)

Velocidad: 30 pies (60 pies volando)

Inmunidad al daño: Veneno, Fuego

Inmunidad de Condición: Envenenado

Sentidos: Visión en la oscuridad 60', Percepción pasiva 13

Lenguajes: Entiende común y gigante, pero no puede hablar

Desafío 3 (700 PX)



Fortaleza Muerta Viviente: Si el daño reduce al siervo del dragón a 0 puntos de vida, debe hacer una tirada de salvación de Constitución con una CD de 5+ el daño recibido, a menos que el daño sea radiante o de un crítico. Si la pasa, el siervo del dragón se queda con 1 punto de vida.

ACCIONES

Multiataque: El Siervo del dragón ataca tres veces por asalto, dos con las garras y el otro con un coletazo.

Garra: Ataque c/c: +9 a golpear, alcance 5'. Daño: 7 (1d8+4) perforante.

Coletazo: Ataque c/c: +9 a golpear, alcance 10'. Daño: 9 (1d10+4) contundente.

Lanzallamas: El siervo del dragón puede atacar con su lanzallamas, afectando a todas las criaturas en una línea de 30' de largo y 5' de ancho. Toda criatura afectada por el lanzallamas debe hacer una tirada de salvación de Destreza de dificultad 13, causando 17 (5d6) de daño de fuego a los que la fallen, y la mitad a los que la superen.

Levantar muertos: Si toca a un zombi de chatarra vivo o muerto, puede curarle

1d8+3 PG o levantarle con 7 (1d8+3) PG a costa de perder él la mitad de esa cantidad de sus propios PG.

Repararse: Si toca a un zombi de chatarra o tiene acceso a las partes de una máquina, puede curarse 7 (1d8+3) de sus PG. Puede utilizar esta habilidad como parte de un ataque, y en caso de usarse con un zombi de chatarra, éste es consumido para curar al siervo del dragón.

Lanzar metralla: Puede lanzar multitud de partes metálicas que cubren su cuerpo como si de una bomba de metralla se tratase. Hace 2d8 de daño en un radio de 3 metros o en un cono de 6x4 metros, aunque si los afectados superan una TS de Destreza CD 15 solo sufrirán la mitad del daño. No puede volver a realizar este ataque hasta que no recupere de alguna forma las partes metálicas que ha perdido (como por ejemplo con la habilidad de repararse).

APÉNDICE: SAVAGE WORLDS

ZOMBIE DE CHATARRA

-**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6

-**Paso:** 4 **Parada:** 5 **Dureza:** 9(2)

-**Habilidades:** Disparar d6, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6

-**Capacidades especiales:**

•**Armadura +2:** Los trozos de metal unidos a sus cuerpos les proporcionan una buena protección.

•**Debilidad (cabeza):** Los disparos a la cabeza de un zombi de chatarra causan +2 al daño.

•**Garras:** FUE +2

•**Impávido:** Son inmunes al miedo y usos de intimidar.

•**Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; los ataques apuntados no causan daño extra (excepto en la cabeza).

QUIMERA DE CHATARRA

-**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8

-**Paso:** 6 **Parada:** 6 **Dureza:** 12(2)

-**Habilidades:** Disparar d6, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d8

-**Capacidades especiales:**

- Armadura +2:** Los trozos de metal unidos a sus cuerpos les proporcionan una buena protección.

- Barrido mejorado:** Puede atacar a todas las criaturas adyacentes sin penalización.

- Garras:** FUE +2

- Impávido:** Son inmunes al miedo y usos de intimidar.

- Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; los ataques apuntados no causan daño extra.

- Tamaño +2:** Su gran tamaño le proporciona +2 de Dureza.

OGRO DE CHATARRA

-**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d12+3, Vigor d12

-**Paso:** 7 **Parada:** 6 **Dureza:** 14(2)

-**Habilidades:** Intimidar d8, Lanzar d6, Notar d4, Pelear d8

-**Capacidades especiales:**

- Armadura +2:** Los trozos de metal unidos a su cuerpo le proporcionan una buena protección.

- Barrido:** Puede atacar a todas las criaturas adyacentes con -2 a pelear.

- Debilidad (cabeza):** Los disparos a la cabeza de un ogro de chatarra causan +2 al daño.

- Impávido:** Son inmunes al miedo y usos de intimidar.

- Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; los ataques apuntados no causan daño extra (excepto en la cabeza).

- Porra enorme de metal:** FUE +d10

- Tamaño +3:** Su gran tamaño le proporciona +3 de Dureza.

SIERVO DEL DRAGÓN

-**Atributos:** Agilidad d10, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d12

-**Paso:** 6(12 volando) **Parada:** 6 **Dureza:** 11(2)

-**Habilidades:** Disparar d6, Intimidar d8, Lanzar d6, Notar d8, Pelear d10

-**Ventajas:** Rápido, Arma distintiva (Lanzallamas).

-Capacidades especiales:

•**Armadura +2:** Los trozos de metal unidos a su cuerpo le proporcionan una buena protección. Si se queda sin partes metálicas, como después de usar la habilidad *Lanzar metralla*, pierde esta armadura adicional.

•**Garras:** Daño FUE+2

•**Impávido:** Es inmune al miedo y usos de intimidar.

•**Lanzallamas:** Ataca con un +2 a disparar con una plantilla de cono. Todos los que estén en el área que no superen una tirada de agilidad superior a su tirada de Disparar, sufren 2d10 de daño que ignora armadura y deben tirar para ver si se prenden (consultar fuego). Solo puede usar el lanzallamas una vez cada 3 asaltos, mientras vuelve a recargarse.

•**Lanzar metralla:** Puede lanzar multitud de partes metálicas que cubren su cuerpo como si de una bomba de metralla se tratase, empleando una plantilla de cono. Hace 2d8 de daño a todo el que no supere una tirada de Agilidad a -2. No puede volver a realizar este ataque hasta que no recupere de alguna forma las partes metálicas que ha perdido (como por ejemplo con la habilidad de repararse).

•**Levantar muertos:** Cada asalto, puede levantar un zombi de chatarra cercano de manera gratuita, pero solo puede usar una acción gratuita cada asalto.

•**Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; los ataques apuntados no causan daño extra.

•**Repararse:** Si toca a un zombi de chatarra o tiene acceso a las partes de una máquina, puede curarse 1 herida por asalto de manera gratuita, pero solo puede usar una acción gratuita cada asalto.

•**Tamaño +1:** Su gran tamaño le proporciona +1 de Dureza.

APÉNDICE: FATE

ZOMBI DE CHATARRA

-Aspectos: "Humanoide no-muerto al servicio del Gran Dragón Rojo", "Sin razón, sin voluntad", "Mi única razón para existir es crear más siervos para el Amo".

-Habilidades: Pelea +2, Atletismo +1, Sigilo +1.

-Proezas:

•**Chatarra mecánica:** Las distintas partes metálicas integradas en su cuerpo le proporcionan Arma: 1 y Armadura: 1.

•**Levantar siervo:** Puede marcarse su consecuencia leve como "*Desmembrado*" para perder alguna parte de su cuerpo e insertarla en un cadáver, dotándolo de vida y convirtiéndolo en otro zombi de chatarra.

-Estrés: ☐ -Consecuencia leve

QUIMERA DE CHATARRA

-Aspectos: "Constructo no-muerto creado por el Gran Dragón Rojo", "Las costuras y uniones entre sus diferentes partes son débiles", "Extremidades y apéndices afilados en sitios imposibles".

-Habilidades: Pelea +3, Atletismo +2, Sigilo +2, Físico +1, Percepción +1, Provocar +1.

-Proezas:

•**Chatarra mecánica:** Las distintas partes metálicas integradas en su cuerpo le proporcionan Arma: 2 y Armadura: 1.

•**Coletazo:** Una vez por encuentro puede atacar a todos los enemigos que se encuentren en su misma zona.

•**Más rápido de lo que parece:** Una vez por encuentro, en cualquier momento de los turnos de combate, puede declarar que es el siguiente en actuar.

-Estrés: ☐☐ -Consecuencia leve

OGRO DE CHATARRA

-Aspectos: "Ogro no-muerto al servicio del Gran Dragón Rojo", "Estúpido y torpe", "Posee grandes piezas de maquinaria integradas en su cuerpo".

-Habilidades: Físico +3, Pelea +3, Atletismo +2, Provocar +2, Percepción +1, Voluntad +1.

-Proezas:

•**Chatarra mecánica:** Las distintas partes metálicas integradas en su cuerpo le proporcionan Arma: 3 y Armadura: 2.

•**Lanzador fuerte:** Puede utilizar Físico en vez de Disparar cuando ataque lanzando cosas grandes como rocas, escombros o vehículos pequeños.

-Estrés: □□ -Dos consecuencia leves y una consecuencia moderada.

SIERVO DEL DRAGÓN

-Aspectos: "Agente de 6º generación de siervos del Gran Dragón Rojo", "Depende de sus partes mecánicas", "El Amo toma el control", "Los implantes le acercan a ser un verdadero hijo de la sierpe", "Astuto, taimado y calculador".

-Habilidades: Pelea +4, Atletismo +3, Provocar +3, Disparar +2, Máquinas +2, Sigilo +2, Empatía +1, Físico +1, Percepción +1, Voluntad +1.

-Proezas:

•**Chatarra mecánica:** Las distintas partes metálicas integradas en su cuerpo le proporcionan Arma: 2 y Armadura: 1.

•**Lanzallamas:** Puede utilizar Pelea en vez de Disparar cuando ataca con el lanzallamas que lleva integrado en el brazo.

•**Levantar siervo:** Puede marcarse su consecuencia leve como "Debilitado" para perder algunas partes metálicas e insertarla en un cadáver, dotándolo de vida y convirtiéndolo en un zombi de chatarra.

•**Repararse:** Puede utilizar Mecánica para curarse las condiciones sufridas si tiene acceso a máquinas o a las partes mecánicas de los zombis de chatarra.

-Equipo: Alas mecánicas, cola mecánica, lanzallamas (Arma: 3 □), metralla para lanzar (Arma: 1 □□□).

-Estrés: □□□ -Consecuencia leve, moderada y grave.

Clase social

Flia X Media Data

P de golpe

Nivel

10

3

Personaje: Theodore Brooks

Jugador:

Clase/Arquetipo: Mago / Agente secreto

Alineamiento: Legal Origen: Vaneirin (Oxbury)

Edad: 52 Altura: 1'72m Peso: 85 kg

Características

10 +0 14 +1 18 +3 15 +1 13 +1 11 +0

Movimiento

Base Combate Carrera Cargado 30 10 60 15

Descripción arquetipo

Experto en inteligencia y contrainteligencia. Eres el enlace de los espías que operan en Siania, a la vez que cazas a los espías que estos mandan a Alannia. Tu trabajo es secreto, nadie sabe lo que haces, pero innumerables vidas se han salvado gracias a tus acciones. Hawthorne, uno de tus hombres, ha sido capturado. Te molesta tener que perder a un prisionero, pero recuperar a uno de tus agentes es importante, y lo que ha descubierto aún más.

Habilidades

Saber arcano (Int) +6 Disfraz (Car) +4

Clase de armadura

GA Base/Armadura +2 Abrigo+ropas Escudo Sorprendido Otros mod. Des +1

Piradas de salvación

13 Veneno/Muerte +1 13 Varitas mágicas +1 13 Petrificación/Parálisis +1 16 Aliento de dragón +1 14 Estrategias, varas y báculos +1

Armas

Pistola militar Bastón estoque

Botón

+1 +1 +1 +1 +1 +1

Total

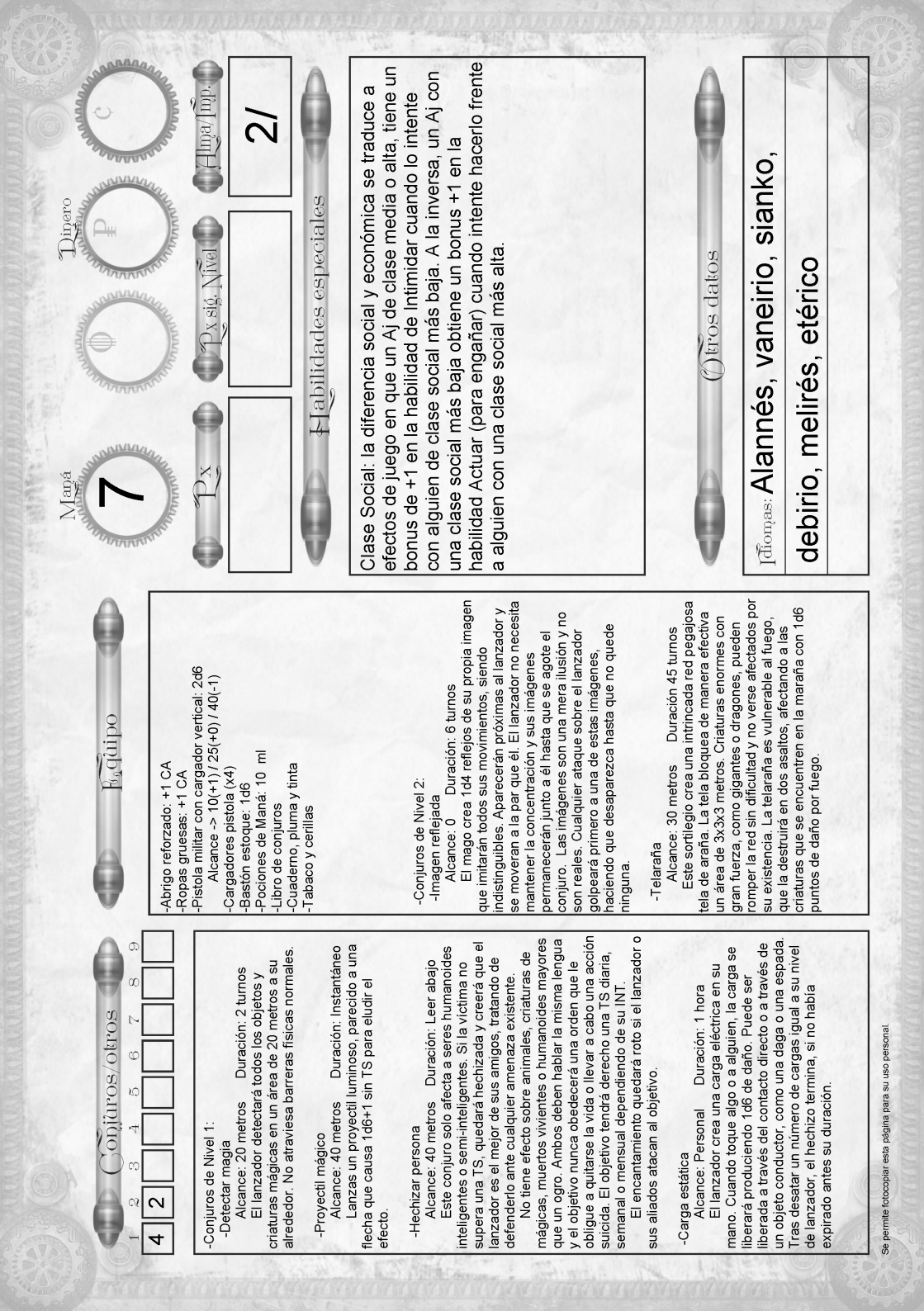
2d6 1d6

Reput. Mención Especial

8/crítico x3

Alcance

10/25/40



Mapa

Dinero

Conjuros/otros

Equipo



1 2 3 4 5 6 7 8 9

4

2

-Conjuros de Nivel 1:

-Detectar magia

Alcance: 20 metros Duración: 2 turnos

El lanzador detectará todos los objetos y criaturas mágicas en un área de 20 metros a su alrededor. No atraviesa barreras físicas normales.

-Proyectil mágico

Alcance: 40 metros Duración: Instantáneo
Lanzas un proyectil luminoso, parecido a una flecha que causa 1d6+1 sin TS para eludir el efecto.

-Hechizar persona

Alcance: 40 metros Duración: Leer abajo
Este conjuro solo afecta a seres humanoides inteligentes o semi-inteligentes. Si la víctima no supera una TS, quedará hechizada y creará que el lanzador es el mejor de sus amigos, tratando de defenderlo ante cualquier amenaza existente.

No tiene efecto sobre animales, criaturas de mágicas, muertos vivientes o humanoides mayores que un ogro. Ambos deben hablar la misma lengua y el objetivo nunca obedecerá una orden que le obligue a quitarse la vida o llevar a cabo una acción suicida. El objetivo tendrá derecho una TS diaria, semanal o mensual dependiendo de su INT.

El encantamiento quedará roto si el lanzador o sus aliados atacan al objetivo.

-Carga estática

Alcance: Personal Duración: 1 hora

El lanzador crea una carga eléctrica en su mano. Cuando toque algo o a alguien, la carga se liberará produciendo 1d6 de daño. Puede ser liberada a través del contacto directo o a través de un objeto conductor, como una daga o una espada. Tras desatar un número de cargas igual a su nivel de lanzador, el hechizo termina, si no había expirado antes su duración.

-Abrigo reforzado: +1 CA

-Ropas gruesas: +1 CA

-Pistola militar con cargador vertical: 2d6

Alcance -> 10(+1) / 25(+0) / 40(-1)

-Cargadores pistola (x4)

-Bastón estoque: 1d6

-Pociones de Maná: 10 ml

-Libro de conjuros

-Cuaderno, pluma y tinta

-Tabaco y cerillas

-Conjuros de Nivel 2:

-Imagen reflejada

Alcance: 0 Duración: 6 turnos

El mago crea 1d4 reflejos de su propia imagen que imitarán todos sus movimientos, siendo indistinguibles. Aparecerán próximas al lanzador y se moverán a la par que él. El lanzador no necesita mantener la concentración y sus imágenes permanecerán junto a él hasta que se agote el conjuro. Las imágenes son una mera ilusión y no son reales. Cualquier ataque sobre el lanzador golpeará primero a una de estas imágenes, haciendo que desaparezca hasta que no quede ninguna.

-Telaraña

Alcance: 30 metros Duración 45 turnos

Este sortilegio crea una intrincada red pegajosa tela de araña. La tela bloquea de manera efectiva un área de 3x3x3 metros. Criaturas enormes con gran fuerza, como gigantes o dragones, pueden romper la red sin dificultad y no verse afectados por su existencia. La telaraña es vulnerable al fuego, que la destruirá en dos asaltos, afectando a las criaturas que se encuentren en la maraña con 1d6 puntos de daño por fuego.

Almá/Imp.

Px sig Nivel

Px

2/

Habilidades especiales

Clase Social: la diferencia social y económica se traduce a efectos de juego en que un Aj de clase media o alta, tiene un bonus de +1 en la habilidad de Intimidar cuando lo intente con alguien de clase social más baja. A la inversa, un Aj con una clase social más baja obtiene un bonus +1 en la habilidad Actuar (para engañar) cuando intente hacerlo frente a alguien con una clase social más alta.

Otros datos

Idiomas: Alannés, vaneirio, sianko, debirio, melirés, etérico

o en mand



1	2	3	4	5	6	7	8	9

Clase Social: la diferencia social y económica se traduce a efectos de juego en que un Aj de clase media o alta, tiene un bonus de +1 en la habilidad de intimidar cuando lo intente con alguien de clase social más baja. A la inversa, un Aj con una clase social más baja obtiene un bonus +1 en la habilidad Actuar (para engañar) cuando intente hacerlo frente a alguien con una clase social más alta.

- Habilidades de Ladrón:
- Abrir cerraduras: 17%
- Encontrar y desactivar trampas 14%
- Escalar muros: 87%
- Esconderse en las sombras: 13%
- Escuchar ruidos: 1-2 en 1d6
- Hurta: 23%
- Moverse en silencio: 23%



- Abrigo reforzado: +1 CA
 - Ropa gruesa: +1 CA
 - Revólver de gran calibre modificado (+2 AT, -5 m alcance)
Alcance -> 10(+1) / 25(+0) / 40(-1)
Munición: 30 balas
- Estos grandes revólveres solo son usados por lo más audaces y hábiles. Tiene un penalizador de -2 al ataque aunque cada punto del bono de FUE anula un punto de este penalizador (demasiada potencia en un arma corta).

- Hoja Brillante: son armas blancas parecidas a estoques (daño 1d6) usadas por los espadachines y duelistas imilbree. Usan el modificador de DES en vez de FUE para calcular el bono de ataque y sus hojas están tan intensamente pulidas que si los duelistas ganan una prueba enfrentada de INT contra su oponente (una vez por combate y si la iluminación lo permite), puede cegarle durante 1d3 asaltos aplicándose un -2 a su ataque.
- Cuchillo: 1d4
- Esposas y llaves
- Reloj de bolsillo
- Cantimplora (agua)



--

--

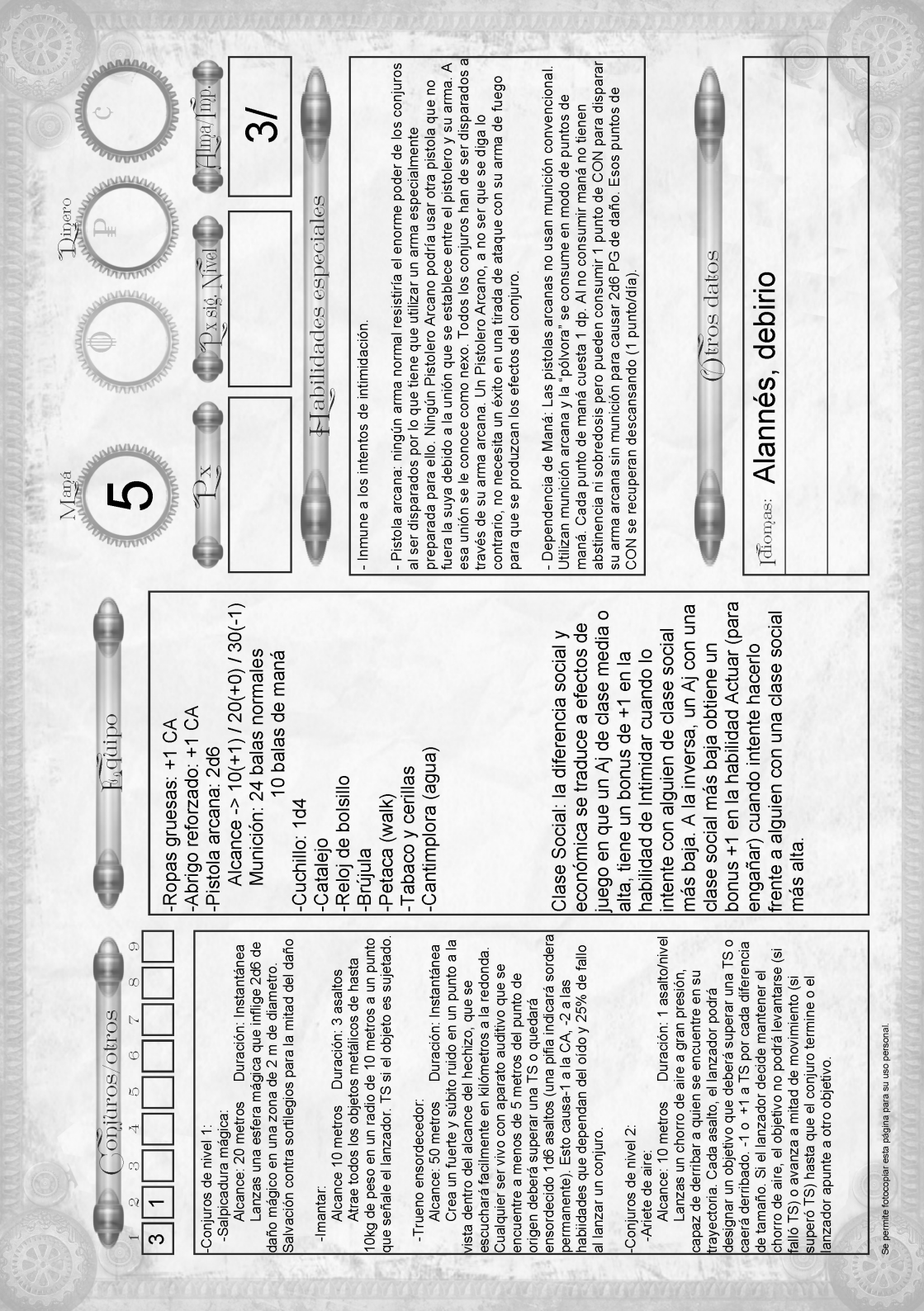
2/



- Poseen la habilidad de ver en la oscuridad (Infravisión a 20 metros).
- Su fina percepción, astucia e inteligencia les permiten detectar puertas secretas con un 1-2 en una tirada de 1d6.
- Gracias a su fortaleza y conexión con la naturaleza, los elfos imilbree son inmunes a parálisis.
- Acrobata: +1 a la CA y Escondese en las sombras, Moverse en silencio, escuchar ruidos y trepar muros como un Ladrón de 2 niveles menores.
- Espía: Puede repetir cualquier tirada de habilidad basada en Carisma que tenga que ver con su misión actual (pero debe quedarse con el nuevo resultado, sea mejor o peor).



Idiomas:
Melirés, alannés



Maná

5

Dinero

₪

HP

HP

HP

3/

Habilidades especiales

- Inmune a los intentos de intimidación.

- Pistola arcana: ningún arma normal resistiría el enorme poder de los conjuros al ser disparados por lo que tiene que utilizar un arma especialmente preparada para ello. Ningún Pistolero Arcano podría usar otra pistola que no fuera la suya debido a la unión que se establece entre el pistolero y su arma. A esa unión se le conoce como nexo. Todos los conjuros han de ser disparados a través de su arma arcana. Un Pistolero Arcano, a no ser que se diga lo contrario, no necesita un éxito en una tirada de ataque con su arma de fuego para que se produzcan los efectos del conjuro.

- Dependencia de Maná: Las pistolas arcanas no usan munición convencional. Utilizan munición arcana y la "pólvora" se consume en modo de puntos de maná. Cada punto de maná cuesta 1 dp. Al no consumir maná no tienen abstinencia ni sobredosis pero pueden consumir 1 punto de CON para disparar su arma arcana sin munición para causar 2d6 PG de daño. Esos puntos de CON se recuperan descansando (1 punto/día).

Otros datos

Idiomas: Alannés, debirio

Equipo

-Ropas gruesas: +1 CA

-Abrigo reforzado: +1 CA

-Pistola arcana: 2d6

Alcance -> 10(+1) / 20(+0) / 30(-1)

Munición: 24 balas normales
10 balas de maná

-Cuchillo: 1d4

-Catalejo

-Reloj de bolsillo

-Brújula

-Petaca (walk)

-Tabaco y cerillas

-Cantimplora (agua)

Clase Social: la diferencia social y económica se traduce a efectos de juego en que un Aj de clase media o alta, tiene un bonus de +1 en la habilidad de intimidar cuando lo intenta con alguien de clase social más baja. A la inversa, un Aj con una clase social más baja obtiene un bonus +1 en la habilidad Actuar (para engañar) cuando intenta hacerlo frente a alguien con una clase social más alta.

Conjuros/otros

1 2 3 4 5 6 7 8 9
3 1

-Conjuros de nivel 1:

-Salpicadura mágica:

Alcance: 20 metros Duración: Instantánea
Lanzas una esfera mágica que inflige 2d6 de daño mágico en una zona de 2 m de diámetro.
Salvación contra sortilegios para la mitad del daño

-Imantar:

Alcance 10 metros Duración: 3 asaltos
Atrae todos los objetos metálicos de hasta 10kg de peso en un radio de 10 metros a un punto que señale el lanzador. TS si el objeto es sujetado.

-Trueno ensordecedor:

Alcance: 50 metros Duración: Instantánea
Crea un fuerte y súbito ruido en un punto a la vista dentro del alcance del hechizo, que se escuchará fácilmente en kilómetros a la redonda. Cualquier ser vivo con aparato auditivo que se encuentre a menos de 5 metros del punto de origen deberá superar una TS o quedará ensordecido 1d6 asaltos (una pifia indicará sordera permanente). Esto causa -1 a la CA, -2 a las habilidades que dependan del oído y 25% de fallo al lanzar un conjuro.

-Conjuros de nivel 2:

-Ariete de aire:

Alcance: 10 metros Duración: 1 asalto/nivel
Lanzas un chorro de aire a gran presión, capaz de derribar a quien se encuentre en su trayectoria. Cada asalto, el lanzador podrá designar un objetivo que deberá superar una TS o caerá derribado. -1 o +1 a TS por cada diferencia de tamaño. Si el lanzador decide mantener el chorro de aire, el objetivo no podrá levantarse (si fallo TS) o avanza a mitad de movimiento (si superó TS) hasta que el conjuro termine o el lanzador apunte a otro objetivo.



1	2	3	4	5	6	7	8	9

Clase Social: la diferencia social y económica se traduce a efectos de juego en que un Aj de clase media o alta, tiene un bonus de +1 en la habilidad de intimidar cuando lo intente con alguien de clase social más baja. A la inversa, un Aj con una clase social más baja obtiene un bonus +1 en la habilidad Actuar (para engañar) cuando intente hacerlo frente a alguien con una clase social más alta.



- Coraza y tabardo de la inquisición: CA +5
- Espada de la inquisición: 1d8, +1 al ataque y su hoja brilla como una antorcha si hay muertos vivientes cerca.
- Escopeta de repetición: 3d6/2d6/1d6 de daño a una distancia de 10/20/30 con una dispersión de 1,5 m a media distancia y de 3m a larga distancia
- Munición: 20 cartuchos
- Medallón de la triestaca (símbolo inquisición)
- Malleus Maleficarum ("biblia" de la inquisición)
- Pimentero triple
- Daño 2d4+1d4 por cada cañón que se dispare al mismo tiempo.
- Munición: 10 balas de plata
- Mazo y tres estacas



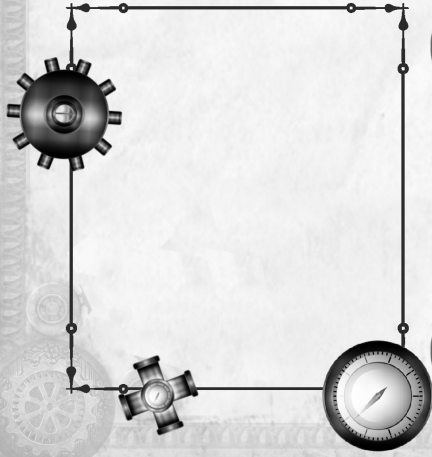
2/



- Castigar al arcano: causa 2PG por nivel al golpear a un usuario de magia arcana (1 vez/día)
- Mirada inquisidora: +2 a detectar mentiras
- Puede Detectar magia a voluntad como el conjuero del mismo nombre
- Immune al miedo y mientras porte la triestaca (símbolo de la inquisición) se encuentra bajo los efectos del conjuero protección contra el mal.



Idiomas:
Debirio, alannés



Clase social
Alto Medio Bajo



Nivel
3

P. de golpe
29

Heridas

Personaje: Sargento Vladimir Volkov

Jugador:

Clase/Arquetipo: Luchador / Militar

Alineamiento: Legal Origen: Siania (Storozhey)

Edad: 35 Altura: 1'78 m Peso: 82 kg

Características

Fue

16

+2

Des

16

+2

Con

14

+1

Sab

12

+0

Int

11

+0

Car

13

+1

Movimiento

Base	30
Corriente	10
Carrera	60
Cargado	15

Piradas de salvación		Mod.
12	Vapores/Inerte	+1
13	Varietas mágicas	+2
14	Petrificación/Parálisis	+1
15	Altopo de dragón	+2
16	Sorológicas, varas y báculos	

Superar d20

Clase de armadura

GH	Base/Armadura	+3
	Abriro y ropa	
	Escudo	
	Sorprendido	
	Otros mod.	
	Des	+2

15

Int

+2

Habilidades

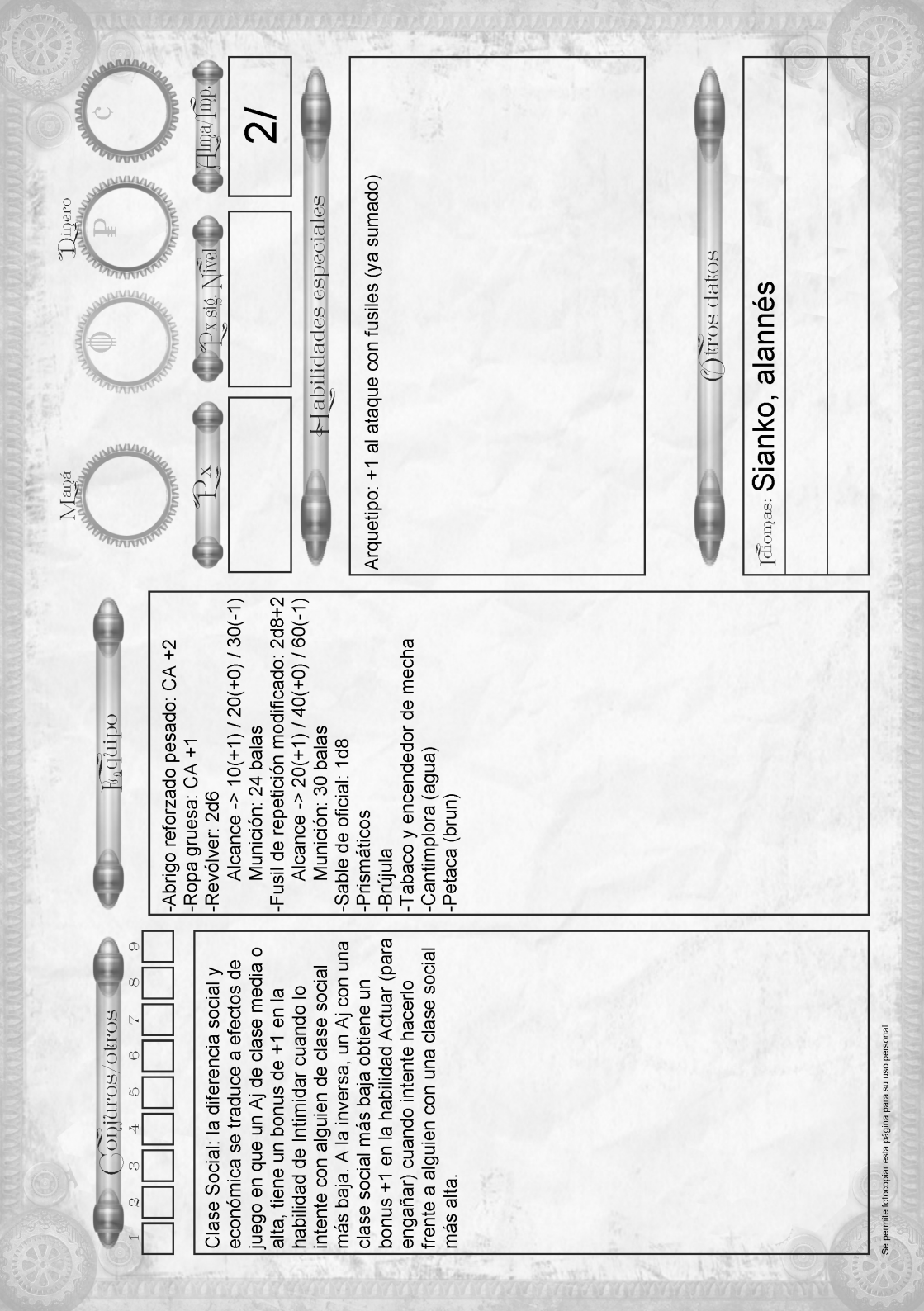
Atletismo (Fue/Con) +5/+4
Intimidar (Car) +4

Armas

Ataque	Tal
Revólver	+4
Fusil repetición	+5
Sable de oficial	+4

Tal	Bojo	Nv	Fue	Des	Varios
	2	+	2	+	
	2	+	2	+	
	2	+	2	+	
		+		+	
		+		+	

Tal	Mue	Reput	Mutación	Especial	Alcanse
2d6	=	+		6/crítico x3	10/20/30
2d8+2	=	+	2	15/crítico x3	20/40/60
1d8+2	=	+	2		
	=	+			
	=	+			



1	2	3	3	4	5	6	7	8	9

Clase Social: la diferencia social y económica se traduce a efectos de juego en que un Aj de clase media o alta, tiene un bonus de +1 en la habilidad de intimidar cuando lo intente con alguien de clase social más baja. A la inversa, un Aj con una clase social más baja obtiene un bonus +1 en la habilidad Actuar (para engañar) cuando intente hacerlo frente a alguien con una clase social más alta.



- Abrigo reforzado pesado: CA +2
- Ropa gruesa: CA +1
- Revólver: 2d6
 - Alcance -> 10(+1) / 20(+0) / 30(-1)
 - Munición: 24 balas
- Fusil de repetición modificado: 2d8+2
 - Alcance -> 20(+1) / 40(+0) / 60(-1)
 - Munición: 30 balas
- Sable de oficial: 1d8
- Prismáticos
- Brújula
- Tabaco y encendedor de mecha
- Cantimplora (agua)
- Petaca (brun)

Mapa



Dinero



2/



Arquetipo: +1 al ataque con fusiles (ya sumado)



Idiomas: Sianko, alannés

Clase social

Alta Media Baja

X



P de golpe

Nivel

18

3

Personaje: Nadia Kovalev

Jugador:

Clase/Arquetipo: Ladróna / Francotiradora

Alineamiento: Neutral Origen: Siania (Lietsy)

Edad: 26 Altura: 1'65 m Peso: 55 kg

Características

11 Fuerza +0

12 Constitución +0

13 Intelecto +1

16 Destreza +2

14 Sabiduría +1

15 Carisma +1

Descripción arquetipo

Perteneces a los "Sohva", los buhos, los espías de Siania en el extranjero. Tu objetivo, mezclarte entre ellos y aprovechar tu oportunidad para golpear. Has dividido decenas de cabezas de oficiales alemanes desde el visor de tu rifle, y conoces información clave sobre sus operativos e investigaciones, secretos que averiguaste justo antes de que te capturaran. Este intercambio es por ti, esos secretos deben llegar a oídos del alto mando.

Habilidades

Saber natural (Int) +4
Disfraz (Car) +4

Clase de armadura

CA	Base/Armadura	+2
	Ropas+abrigo	
	Escudo	
	Sorprendido	
	Otros mod.	
	Des	+2

Tras de salvación

Superar d20	Mod.
16 Veneno/Muerte	+2
15 Varitas mágicas	
13 Petrificación/Parálisis	+2
16 Alimento de dragón	
14 Sarmientos, varas y báculos	+1

Armas

	Ataque	Total	Rango	Nº	Fte	Des	Varios	Daño	Muerte	Resist.	Mutación Especial	Alcance
Revólver	+3	=	1	+	2	+					6/crítico x3	10/20/30
Fusil francotirador	+3	=	1	+	2	+					1/crítico x3	40/60/100
Cuchillo	+1	=	1	+	0	+						
		=		+		+						
		=		+		+						

Movimiento

Base	Corriente	Carrera	Cargado
30	10	60	15



1	2	3	4	5	6	7	8	9



- Abrigo reforzado: CA +1
- Ropas gruesas: CA +1
- Revólver: 2d6
Alcance -> 10(+1) / 20(+0) / 30(-1)
Munición: 12 balas
- Fusil francotirador: 2d5
Alcance -> 40(+1) / 60(+0) / 100(-1)
- Mira telescópica: Convierte el rango en medio del arma en corto y el largo en de él estando estático.
- Munición: 20 balas
- Cuchillo: 1d4
- Ganzúas: +5% abrir cerraduras
- Espejo
- Lámpara de gas

Clase Social: la diferencia social y económica se traduce a efectos de juego en que un Aj de clase media o alta, tiene un bonus de +1 en la habilidad de intimidar cuando lo intente con alguien de clase social más baja. A la inversa, un Aj con una clase social más baja obtiene un bonus +1 en la habilidad Actuar (para engañar) cuando intente hacerlo frente a alguien con una clase social más alta.



		2/
--	--	----



- Apuñalar por la espalda: Si atacas por detrás a alguien sorprendido, recibes un +4 al ataque y el daño es x2.
- Puedes utilizar la habilidad de apuñalar con armas de fuego.
- Habilidades de Ladrón:
 - Abrir cerraduras: 35%
 - Encontrar y desactivar trampas: 20%
 - Hurtar: 23%
 - Moverse en silencio: 44%
 - Escalar muros: 90%
 - Escondarse en las sombras: 40%
 - Escuchar ruidos: 1-2 en 1d6



Idiomas: Sianko, alannés, código silencioso

**THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE.
PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS
MADE BY WIZARDS OF THE COAST!
OPEN GAME LICENSE Version 1.0a**

Designation and Product Identity

The name Jernhest, when used in any context, are Product Identity. All logos, artwork, presentation and layout are product identity.

The names Aventuras en la Marca del Este and La Marca del Este, when used in any context, are Product Identity. All logos, artwork, presentation and layout are product identity.

Designation Open Game Content

All text and tables, with the exception of material specifically excluded in the declaration of product identity, is open game content.

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product

Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-ex-

clusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any ver-

sion of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2003. Wizard of the Coast Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rick Baker, Andy Collins, Dave Noonan, Rick Redman, Bruce R.Cordell, John D.Rateliff, Thoma Reid, James Wyatt, based on original material from Ernest Gary Gygax and Dave Arneson.

Jernhest Escenario de Campaña 2016 Copyright. Autores Producciones Wyvernas CB y David Molla (Bastión de Mundos).

Aventuras en la Marca del Este 2010-2017 Copyright. Autor Pedro Gil.

End of licence

Aventuras en **LA MARCA DEL ESTE**

"Bienvenidos a Siania, espero que hayan tenido un viaje agradable. Ahora, suelten a mi camarada, recojan lo que queda de este despojo humano y váyanse de mi país, malditos alannees".

Capitán Gregor Alekseev

Dos países sumidos en una guerra fría realizan un intercambio de dos de sus prisioneros mas valiosos. Observadores imparciales se asegurarán de que ninguna de estas dos potencias rompa los tratados y arrastre al mundo a una guerra sin cuartel.

¿Serán capaces de mantener la paz cuando un tercer jugador entre en escena? Algo oscuro y poderoso despierta, algo que hará tambalear naciones enteras.

Sangre y acero, una aventura para 4 a 6 personajes de nivel 3 en un trasfondo militar.

