

Mi colectivo: anabaptistas

Los anabaptistas somos neognósticos y naturalistas radicales. Nuestra vida se consagra a curar la tierra, labrar los campos sanos y exterminar a los psiconautas, a los que llamamos “engendros del Demiurgo”. La Neognosis es nuestra creencia suprema; se basa en la intuición y la dicotomía materia corrupta vs. *Pneuma* o aliento de Dios, que se unirá a Este tras la muerte del cuerpo. Las *emanaciones*, alucinaciones auditivas o sonoras, constituyen entre nosotros pruebas muy estimadas de la cercanía de Dios, pero se suelen analizar con espíritu crítico antes de darlas por buenas. El fundador de nuestro colectivo fue Rebus “el Bautista”, quien explicó al mundo la Verdad: que la Tierra es el pútrido cuerpo del Paraíso en el que libran su combate final los anabaptistas frente a los demonios del Demiurgo (al que el “Señor de los Ejércitos” -otra manera de referirse a Dios- aniquiló tras el Apocalipsis del Escatón).

En medio de la lucha diaria quedan los ignorantes, que pueden ser seducidos por el mal o redimidos por el bien (es decir, por nosotros). Hay muchos ignorantes deambulando por el mundo sin reconocer la Luz de la Verdad. Nuestra labor también consiste en ayudarles a que la vean y se integren en nuestro colectivo. Todos son bienvenidos a la Verdad de la Neognosis salvo los jahemmedanos, que son incapaces de abandonar sus absurdas supersticiones. Como anabaptistas, solemos llevar un anillo en la nariz y tres puntos tatuados en la frente. Nos atamos el pelo hacia atrás con una frazada de cuero y a veces nos lo untamos con vigorizantes aceites eliseos. La gran capital anabaptista es Ciudad Catedral, famosa por sus magníficos acueductos. En ella abundan las cruces rotas, símbolo anabaptista por excelencia. Una cruz rota siempre me acompaña.

Aliados: Spitalianos, jueces y algunos clanes y chatarreros. **Enemigos:** Jehammedanos y, parcialmente, cronistas.



Mi concepto: el mártir

La abnegación que pasa por el abandono de uno mismo es un hermoso propósito vital. Solo sé obtener fuerza y poder protegiendo a los débiles, cargando en combate el primero o trabajando cuando todo el mundo se ha rendido. Sufro por los demás. Sufro por la salvación. Pero tengo esperanza, porque sé que mis acciones, aun solitarias, resultan más inspiradoras que cualquier encendido discurso. Mis principios son inflexibles: ellos son mi escudo, mi armadura y mis armas, un ardiente ejemplo de fuerza de voluntad y fidelidad. Como modelo a seguir, a veces me siento a prueba de balas. Nada logrará que me rinda.



Una imagen de mi pasado: el castigo

Estaba allí cuando llegó el cronista. No me lo esperaba, y menos que lo recibieran con los brazos abiertos. Era una inmoralidad. “Fragmento Modus”, lo llamaban. Mi indignación creció cuando vi que había llegado para quedarse. Vagaba tranquilamente por nuestros archivos con permiso de Orphid, el bautista. ¿Y por qué? Yo no podía soportar la mera visión del cronista, que a mediodía se paseaba por la parte superior de las escaleras de la catedral para demostrar que seguía vivo, disfrutando de nuestra inaudita hospitalidad. Y estallé, claro. Al quinto día no pude más e insulté al tal Modus delante de Orphid. Profané los muros de la catedral con mis palabras, lo sé... ¡Y duele tanto saberlo! Pero aquello no era peor que tener a un cronista revoloteando por nuestros documentos; alguien tenía que decirlo. Ese alguien había sido yo. El bautista Orphid no lo entendió así. Consideró que yo había puesto “algo” en peligro. Aún recuerdo sus ojos inyectados en sangre cuando pronunció las palabras: “*Elis, de Ciudad Catedral. Destierro*”.

POTENCIAL: PNEUMA. +1 punto de Ego cada vez que causa una herida de 5 – nivel del potencial puntos de daño. **IDIOMAS:** Borcano y purgariano.

RANGO: ORGIÁSTICO. +1D a las tiradas de ataque y -1D a la defensa activa cuando viaja con anabaptistas. +1D a las tiradas de PSI+Fe si es entusiasta y extremo, pero -1D si se desvía, toma decisiones sin entusiasmo o relativiza sus anteriores decisiones u opiniones.

EQUIPO: Granos de trigo, pala alargada (Imp. 2), bidenhänder (Imp.3), equipo para cocinar, filtro de agua, frasco, 5 antorchas (duran 30 min.; -1D penalización por oscuridad), manta (Imp. 2; recupera una herida superficial por noche) y una dosis de aceite Guijón (+1D a INT+Concentración y -1D penalización por trauma durante 4 horas), Hiddekel (+1D a PSI+Reacción durante cuatro horas) y Perat (+1D a PSI+Fe y a INS+Percepción durante cuatro horas). NOTA: Puede conseguir nuevas dosis.

VALOR “F” e IMPEDIMENTA MÁXIMA ACTUAL (CUE+Fuerza): 6 –

IMPEDIMENTA ACTUAL: 7 (-1D) / 5 (0) tirando la manta al suelo –

ARMAS:	Pala alargada	Manejo (-)	Distancia 1	Daño 3+F/3	Cualidades (-)	Imp. 2	NT II	Ens. 2	Precio 40	Recursos (-)
	Bidenhänder	Manejo -2D	Distancia 2	Daño 8+F/3	Cualidades: Desequilibrada (2DT)	Imp. 3	NT II	Ens. 2	Precio 1400	Recursos 2
	Daga	Manejo (-)	Distancia 1	Daño 4+F/3	Cualidades: Frágil (se rompe al sacar un 1)	Imp. (-)	NT I	Ens. 1	Precio 5	Recursos (-)