

Mi colectivo: hellvéticos

Somos soldados de élite de origen suizo que nos mantuvimos a salvo en nuestros baluartes alpinos tras el Escatón. Nuestro objetivo es restaurar la Confederación Helvética, pero estamos empezando a sufrir fenómenos psiconáuticos y a darnos cuenta de que tendremos que salir de nuestros cuarteles e involucrarnos en la lucha contra el Elemental si no queremos ver cómo el mundo se va a pique. Nuestro nombre proviene de haber trabajado construyendo puentes sobre el “infierno” que es el Golpe del Segador. Nuestra área de control, Hellvetia, se divide en cuatro Regiones Territoriales, aunque realmente nos limitamos a proteger nuestra imponente Fortaleza Alpina, las carreteras y estaciones de ruta y los numerosos túneles de paso, en donde nos lucramos cobrando peaje. Nuestra ética se basa en la “Doctrina”, un férreo código moral. Nuestro rifle de asalto es nuestra vida y se conoce como “rastreador” (Sagur II). Los principios de la *Doctrina* lo son todo:



Juro llevar mi rastreador cerca del corazón – Pues es lo único que se interpone entre mí y el salvajismo – Todas sus balas fueron hechas a mano con esfuerzo – Así que apuntaré bien y no las desperdiciaré – Solo cuentan los impactos.

El arnés no es nada sin mí, como yo no soy nada sin el arnés – Protege mi vida, así que evito su deterioro – Solo cuenta la supervivencia.

Juro ser el escudo de Hellvetia – Aun cuando el pueblo nos deteste – Son nuestros hermanos y hermanas – Guardamos la fortaleza – Solo cuentan las personas.

Juro anteponer la austeridad al desperdicio – Permanecer fiel a mi propia tropa – Confraternizar con mis compañeros – Y dar mi vida por Hellvetia.

Aliados: Anabaptistas, chatarreros y neolibios por ser los mejores clientes, y spitalianos porque son necesarios para luchar contra los psiconautas. **Enemigos:** Apocalípticos (son contrabandistas) y cronistas (algunos desean robar la tecnología hellvética).

Mi perfil: el viajero

Soy Traffel, granadero de Hellvetia, aunque me gustaría poder decir algún día que soy de todas partes. He nacido para recorrer el mundo, conocer a sus gentes y crecer a través de sus conocimientos. Amaso sensaciones y experiencias como otros coleccionan cráneos de gendo, pero nunca me las quedo solo para mí. Llevo buenas y malas noticias, conecto el campo con la ciudad, uno clanes y colectivos y pongo en relación al mundo con Hellvetia. No puedo quedarme: anhelo el camino.



Una imagen de mi pasado: la responsabilidad

Un subalterno me abrió la puerta. Hasta entonces había estado tranquilo, pero en ese momento me puse a temblar imperceptiblemente. El comandante Grass estaba sentado en el alféizar de su ventana de plastiaceró, mirando el paisaje de los altos pasos nevados. Giró la cabeza y me pidió que me acercara. Se había fijado en mí, me dijo. Mi “curiosidad” y mi “amplitud de miras” le habían llamado la atención. Tenía el perfil adecuado para cierta misión. “*El Elemental también ha llegado hasta aquí*”, afirmó con tono neutro tras una pausa. “*Era inevitable, pero hemos tardado en verlo venir. Ahora nuestra política de aislamiento ya no tiene sentido. Tenemos que empezar a construir otro tipo de puentes: los que nos unan al resto de colectivos implicados en la lucha contra la Sepsis. Pero antes necesitamos que confíen en nosotros, que nos vean con ellos en acción, a campo abierto. Y saber también si están dispuestos a contratarnos y pagar por nuestros servicios. En otras palabras: necesitamos embajadores*”. “Embajadores”, pensé yo... Algo que nunca hemos tenido.

POTENCIAL: DISCIPLINA. Cada vez que ataca o se defiende activamente convierte **DT en puntos de Ego** al límite del potencial.

IDIOMAS: Borcano.

RANGO: GRANADERO. No necesita presentarse semestralmente a informar en la Fortaleza Alpina. Recibe indicaciones geográficas para detectar depósitos ocultos de armas en su área de actuación por medio de su navegador. Los azotadores le consideran un igual (+1D al negociar con ellos).

EQUIPO: Rastreador con mejoras de nivel 1 -manejo- y 2 -daño- (Imp. 2), 35 cargadores/mes, arnés (Imp. 3), 2 raciones, 2 explosivos (Imp. 1; daño 16, Cualidades: Explosiva y Trueno), navegador (Imp. 2; +4D a **INS+Orientación**), mochila (Imp. 1 con efecto -2), manta (Imp. 2; **recupera 1 herida superficial por noche**), 12 metros de cuerda (Imp. 1).

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

IMPEDIMENTA ACTUAL: 11 (-5D) / 5 (0) dejando caer la mochila al suelo –

ARMAS: **Rastreador (a)** Bala maciza AF Manejo (+1D) Distancia 30/120 Daño 11 Cargas 10 Cualidades: Operatividad Óptima (3DT) y Ráfagas (3)

Rastreador (b) Punta Hueca AF Manejo (+1D) Distancia 30/120 Daño 14 Cargas 25 Cualidades: Operatividad Óptima (3DT), Ráfagas (3), 50% daño vs. Prot. 3+

PROTECCIONES: **Arnés hellvético** Valor de protección 5 Cualidades: Ignífugo (8) Imp. 3 NT IV Ens. 2 Precio 4800 Recursos (-) Colectivo: Hellvéticos