

DEGENESIS



LEGIÓN





CONTENIDO

DEGENESIS **LEGIÓN**

<u>GUADIX</u>	<u>5 - 8</u>
<u>NPCs</u>	<u>9 - 14</u>
<u>LEGIÓN</u>	<u>15 - 29</u>
<u>PJs PREGENERADOS</u>	<u>30 - 38</u>

Legión tiene lugar en el mundo de Degenesis. Muchas gracias a Marko Djurdjevic y a todo el equipo de SIXMOREVODKA por crear una ambientación tan increíble y por proveer las ilustraciones que adornan este documento. También mis agradecimientos para [Squirrel Productions](#) y para [Ignacio Sánchez](#) por proveer de tan increíbles recursos para los personajes pregenerados. A pesar de tomar inspiración de lugares reales, cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia. Los personajes y hechos retratados en este texto son completamente ficticios. Cualquier parecido con personas verdaderas, vivas o muertas, o hechos reales, es pura coincidencia.

Legión es una partida introductoria al mundo de Degenesis pensada para cuatro jugadores. Está escrita teniendo como protagonistas a los cuatro PJs pregenerados que se incluyen al final del documento pero queda enteramente a disposición del director de juego idear maneras de introducir a otro grupo de PJs completamente distinto. El motivo de haber escrito esta partida en un formato de one-shot es debido a que en primera instancia fue planteada para unas jornadas de rol en la que debía ceñirse a un periodo limitado de tiempo de juego. Sin embargo, está llena de ganchos de historia y una serie de misterios que van surgiendo a lo largo de la partida como para proporcionar las herramientas para hacer de *Legión* el primer capítulo de una campaña mucho más larga. Tal es mi objetivo a largo plazo pero de por sí esta partida introductoria tiene la suficiente solidez como para ser jugada por sí sola de manera individual.

El tema de esta partida ambientada en el sur de Hibrispania es el último viaje de redención de una criatura que camina entre humanos sin ser uno de ellos, la ambición de un cónsul que no sólo busca controlar su ciudad sino meter sus dedos en los secretos ocultos del pasado, las desigualdades sociales en un entorno aparentemente equitativo, el cómo son las acciones de unos pocos las que avivan la esperanza y el espíritu de lucha en otros muchos y el posible renacer de una resistencia armada. Serán cuatro los desconocidos que prenderán una mecha que puede cambiar por completo el futuro de la región, siendo *Legión* la primera pieza del tablero en moverse.

AUTOR

Roberto Martín @RobMencey

MAQUETACIÓN

Ángela María Garrido @HatterMs





BREVE HISTORIA DE UN ANDROIDE

El foco de esta partida es el autodenominado Legión. Anteriormente conocido entre los lugareños como el Sabio de Gibraltar, se trata de un SAMCOM Errático, un androide militar que ha cobrado consciencia propia debido al contacto con el 2.16. Debido a este cambio su matriz de control ha sido liberada, haciendo que la amalgama de individuos remanentes en la Corriente encerrados en esta unidad y que formaban su sistema operativo sea autoconsciente. Se desconoce si este rasgo es común a todos los de su especie pero ésta es la explicación más probable a su personalidad, la cual se expresa en plural y con voces cambiantes, todas ellas pasadas por un filtro robótico.

Originario de Noret, Legión es uno de los pocos de su clase: aquellos contruidos después del Escatón, de mano del propio Gusev como recipientes autosuficientes de información de la corriente pero desconectados de los servidores, en un intento por alejarlos del fenómeno 2.16. Por desgracia la infección había llegado a un punto crítico en el que era prácticamente imposible conseguir un paquete de datos sin contaminar. Un puñado de unidades, como Legión, reaccionaron al fenómeno de formas erráticas, desarrollando personalidades completamente alejadas del comportamiento mimético común de los Renegados. El número de estas unidades erráticas es sólo conocido por el propio Gusev y ha enviado agentes en su búsqueda por toda Europa, todos equipados con un transponedor Subsumo: un dispositivo subcutáneo que les hace verse a ojos de los SAMCOM como máquinas en lugar de humanos.

Legión escapó de Noret tan pronto como su matriz operativa adquirió autoconsciencia, hace cerca de doscientos años. Durante mucho tiempo fue conocido como el Sabio de Gibraltar, un ermitaño que nunca abandonó su cueva y que es recordado por los poemas que dejaba escritos en jirones de tela cada vez que algún lugareño llevaba una ofrenda a la entrada de su hogar. Los rumores y habladurías se hicieron leyenda a medida que los viajeros que recorren la costa mediterránea hisbrispana fueron expandiendo sus historias. Era inevitable que con el tiempo estos cuentos llamasen la atención de alguien con suficientes medios y aburrimiento para dar el paso y añadir una criatura de leyenda a sus posesiones.

MILES DE MENTES, UN SÓLO ENTE

La personalidad de Legión se podría definir como pragmática, introvertida y curiosa. Su matriz es amalgama de 216 entes que un día fueron personas individuales; sin embargo ahora cada uno de éstos está incompleto, como si fuera un proceso individual que necesita de la interrelación con los demás para comportarse en conjunto de manera funcional. Su fascinación por los humanos nace de la necesidad de entenderlos para poder comprender y reaprender cómo éstos funcionan plenamente. Sin embargo entiende que dejarse ver llamaría atención indeseada, por eso ha mantenido durante años una actitud contemplativa bajo la fachada del Sabio, adentrándose en algunas comunidades envuelto en trapos que ocultaban su identidad.

Su otro rasgo definitorio es su condición de SAMCOM. Al haber sido contruido como una unidad de clase Batería, está diseñado para localizar a otros de los suyos y proporcionarles energía gracias a su fitoacumulador perpetuo. Legión entiende la tragedia de sus compañeros: no sólo son incapaces de escapar a su programación original sino que ni siquiera pueden alejarse de sus territorios asignados debido a la duración y necesidad de recarga de sus baterías. En los últimos tiempos este pensamiento ha sido una constante en sus mentes, con un creciente sentimiento de compasión y solidaridad que sólo había visto ahora en humanos pero que empieza a comprender.

La mayor desgracia para Legión es que su existencia está llegando a su fin. No estar bajo el ala de Gusev implica haber perdido también un recambio seguro de piezas tras las revisiones regulares. Ahora, casi dos siglos después de su partida, los achaques aumentan cada pocas semanas. El rendimiento de su cuerpo está decayendo y su acumulador fluctúa de formas anómalas. Hace tiempo no habría dudado en canibalizar a sus congéneres para poder obtener piezas de SAMCOM y reemplazar las suyas propias pero tras haber adquirido esos sentimientos de empatía y compasión entiende que puede haber una forma de ayudar a sus congéneres y, quizás, continuar su vida. Por ello Legión emprende una última peregrinación en busca de ayuda, necesita llegar a un lugar donde dar su chispa de vida por última vez.

DATOS SOBRE GUADISS:

CIUDAD: Guadiss, nivel tecnológico IV.

PROVINCIA: Granada, sur de Hibrispania.

HABITANTES: 3000 en la ciudad, 4000 en los arrabales.

POBLACIÓN DE LA PROVINCIA: Neolibios y Azotadores/dominantes, Clanes (Matadores y Guerreros)/frecuentes, Chatarreros, Apocalípticos y pequeños clanes familiares/comunes, Spitalianos y Cronistas/desperdigados.

GOBERNANTE: Cónsul Hanif el Sensato (y su grupo privado de consejeros).

ESPECIAL: Plaza de toros La Magistería.

COMERCIO/PRODUCTOS: Entre la producción local se encuentran la artesanía de cerámica y madera, manufacturación de telas, producción de té y especias; en los arrabales hay tráfico de armas y quemazón, así como numerosos negocios de legalidad dudosa como fosos de pelea y prostíbulos. Aparte están las exportaciones, que llegan casi a diario pero tienen especial relevancia en los mercados del zoco en el centro de la ciudad cada sábado.

GUARDIA URBANA: Quince patrullas de cuatro Azotadores cada una, una decena de vehículos motorizados entre Buggys y Koms, una veintena de apocalípticos contratados por el cónsul como observadores en los arrabales. Posibilidad de doblar el número de Azotadores en dos días tras contactar con Granada.

COMERCIO DE ARTEFACTOS: Moderado, sobre todo a coleccionistas neolibios o mercado negro mediante intermediarios en las afueras. Impuestos importantes del Banco de Granada si el comercio se realiza en núcleos urbanos.

COMUNICACIONES: Rutas comerciales variadas con toda la provincia, nicho cronista privado en el cuartel de la guardia para conexión directa con Granada, correspondencia regular con Trípol y con la Fortaleza Alpina.

DONDE EL LEÓN Y EL CUERVO SE DAN LA MANO

Nuestra historia comienza en Guadiss, una ciudad neolibia de tamaño mediano, y aún con todo una de las más renombradas de la provincia de Granada. Tras siglos de reyertas entre el Cuervo y el León Guadiss parece haberse convertido en un ejemplo de convivencia pacífica donde ambas culturas parecen coexistir en cierta paz; al menos de fachada. La esclavitud de blancos es rara de ver en público pero el León mantiene su garra sobre los europeos, cuya representación en puestos de poder es prácticamente nula. Es raro en extremo ver mendigos de tez oscura, no ocurriendo de igual forma de sus convecinos hibrispanos. Ambas comunidades se desarrollan de manera separada, con cierto recelo silencioso entre sus respectivos miembros, sin demasiadas ocasiones en las que una mezclanza amigable sea visible; la tensión casi se puede vislumbrar recorriendo las casas y calles.

En las amplias calles de Guadiss abundan los zocos, las teterías y las librerías; en los arrabales de las afueras proliferan los burdeles, fosos de pelea y demás locales de mala muerte. Sin embargo si hay un edificio que destaque por encima de todos, elevándose sobre la ciudad, es La Magistería. La plaza de toros ha sido mantenida durante más de un siglo y se yergue como símbolo de respeto hacia la cultura hibrispana al acoger regularmente las famosas corridas. Huelga decir que el otro motivo primario para mantener en condiciones envidiables y nutrida de espectáculo La Magistería es el importante caudal de dinares que llega al Banco de Granada debido a estas corridas. Sea como fuere, todo matador deseoso de grabar su nombre entre los más reconocidos de su gremio debe "cortar las dos orejas" en este ruedo.

SANGRE NUEVA

Hanif es el cónsul de Guadiss desde hace casi una década. Llegó a ostentar el puesto de forma ocasional tras la marcha de su padre como embajador del León a la prestigiosa Fortaleza Alpina para establecer buenas relaciones con los hellvéticos. Muestra de buena voluntad por parte de éstos es la presencia de un pequeño contingente de hellvéticos dentro de la guarda de la ciudad, que responde a las órdenes del mismísimo cónsul. Hanif es la cara visible del gobierno de la ciudad, recayendo de facto el resto de poderes y responsabilidades entre los miembros de su grupo de consejeros privados; perros viejos que desdeñan la capacidad del novato, piensan que es una marioneta a su antojo... y no podrían estar más equivocados.

El joven sabe es consciente de la pésima consideración en que su consejo privado le tiene y que ello le puede conllevar malas previsiones de futuro, pero él también sabe jugar a largo plazo. Lleva meses moviéndose y conversando entre los miembros estamentos militares de la región, agasajando a unos y negociando con otros. Su plan es tener un firme control sobre las fuerzas vivas de la región y, cuando sean suficientes para soportar y apoyar al cónsul, prescindir de forma silenciosa del consejo, manteniéndolo como un órgano simbólico mientras él ejerce todo el poder que su puesto otorga. La llegada del contingente de hellvéticos ha significado un paso importante en este proceso y pronto Hanif estará listo para tomar el control que por derecho le pertenece.

LA VERDAD ESTÁ AHÍ FUERA

Entre los nombres importantes Hanif es conocido por ser un muchacho cortés y vivaracho con un importante interés en las artes. Considera el mantenimiento de las

tradiciones algo fundamental para el enriquecimiento de la sociedad, para mantener sus valores y como nexo de unión entre culturas coexistentes en un mismo lugar. También es conocido por poseer una modesta pero creciente galería de artefactos de leyenda, que nadie ha podido observar aún pero que se rumorea esconde a buen recaudo bajo la Magistería. Según sus últimos alardes ha adquirido para su colección algo tan exótico como un SAMCOM, uno de esos rarísimos androides; pero no acaba ahí la cosa, sino que asegura que la máquina en cuestión es nada más y nada menos que el legendario Sabio de Gibraltar. Muchos consideran esto una fantasía y unos pocos arquean la ceja en señal de incredulidad o interés.

Una lástima dado que, en efecto, dice la verdad. Resultado de una captura exitosa en una de las patrullas del escuadrón hellvético ante la sospecha de un atentado Guerrero, Legión aguarda ahora bajo el suelo de la Magistería, a la espera de que su nuevo amo lo visite y decida su destino. El interés de Hanif, como estudioso del pasado que es, no sólo proviene de la propia extravagancia de la última adquisición para su colección, sino también en una investigación sobre cierta criatura de las leyendas borcenses que responde al nombre de Gusev y que guarda relación con este robot.

Los rumores se han propagado y ahora la posible existencia de este androide tiene en vilo a varios colectivos. En primer lugar están Neolibios, más concretamente Hanif, que está deseoso de ver la captura que le aguarda como guinda de su colección. Por su parte, los Cronistas no pueden resistirse a un ejemplar andante y pensante de tiempos pretéritos, enviarán agentes para recabar información sobre él. Por otro lado están los Guerreros, que cuentan con un pequeño grupo de Matadores locales entre sus filas: uno de ellos ha sido testigo de cómo un gran objeto parlante era escoltado a lo más profundo de la Magistería, reclamando ayuda con una extraña voz. Es su momento

para golpear y encender la chispa que provocará una revuelta: Guadiss necesita ser un bastión para los Guerreros y la desestabilización de la falsa convivencia bucólica de la ciudad empieza aquí, con Legión.

PJS PREGENERADOS Y NPCS RELEVANTES

Los Pjs que participarán en la partida son cuatro: Dolores, una de los Matadores infiltrada en Guadiss; Strauss, un miembro del escuadrón Hellvético con órdenes de espionaje industrial; Firewall, una Cronista enviada allí para recabar información sobre el Sabio; y Tuercas, un Chatarrero transeúnte con mucho entusiasmo y ganas de conseguir piezas. Estos cuatro se reunirán el día anterior al golpe, que coincide con la consagración de un nuevo Matador en la Magistería, con el objetivo de planear el robo del SAMCOM. Sus posibles ganancias personales serán reveladas más tarde, todos saben que un contacto les ha contactado y reunido para que trabajen juntos en el plan. Tras una escena de persecución Legión les contará su plan y ofrecerá a cada uno algo que les satisfaga: la Cronista se llevaría la matriz de personalidades, el Chatarrero se queda con las piezas, la Matadora con un escuadrón de SAMCOM para los Guerreros y el Hellvético con el diseño/el prototipo de bioacumulador que lleva integrado. Al final del documento están las fichas completas de estos PJ, con estadísticas, equipamiento y trasfondo propio.

Después de los dos primeros, los demás NPCs tienen una relevancia menor en los eventos de esta primera partida, por lo que no he considerado una prioridad escribir sus estadísticas en este punto. En sucesivas sesiones cobrarán importancia y requerirán una ficha completa, pero de momento con una descripción de sus ideologías y unos consejos de interpretación es suficiente.



RYDER Y SHANNON

Gusev puede ser conocido como un Merodeador pero tiene algo que le diferencia mucho de otros de su clase como Argyre o Aries, y es que se trata de también Durmiente. Noret es el único búnker de durmientes cuyo funcionamiento pudo ponerse en marcha casi como estaba planeado. Gusev fue el único del búnker en abandonar la cápsula pasado un siglo, despertado por un SAMCOM Renegado que había esclavizado mediante memética a todos los Pálidos del recinto. Para su desgracia, en su muñeca hay tatuado un 400; fue despertado antes de tiempo, y el tratamiento de nanomáquinas no pudo ser completado. Su cuerpo se degrada como el de cualquier humano, pero su propósito se mantiene firme: mantiene un perfil bajo mientras aumenta su ejército, colecciona secretos y deja que otros se debiliten con sus guerras particulares.

Gusev, aunque apolillado, es el señor indiscutible de Noret y controla a tanto a los SAMCOM que deambulan por los círculos concéntricos de su ciudad como a los durmientes que en ella aún aguardan. Regularmente utiliza a alguno de los mismos como bolsa de sangre para mantenerse con vida unos meses más. Otros, previo condicionamiento memético, son enviados por el mundo como sus ojos y oídos a lo largo del continente. Los SAMCOM que pueblan los anillos de la ciudad han sido traídos con el paso de los años gracias al Renegado que le despertó, el primero de una larga serie de unidades Batería construidas por el propio Gusev capaces de reactivar y colonizar la mente de otras unidades para así traerlas consigo (acto que Legión considera inaceptable). Ningún Pálido queda ya en Noret, pues se han unido a la búsqueda y despertar de durmientes para cuando su legítimo amo del búnker 12 necesite una nueva remesa de sangre.

INTERPRETACIÓN

Ryder y Shannon son dos de esos Durmientes que Gusev tiene repartidos por el mundo. Cada pocos años se ven obligados a fingir su muerte y abandonar su lugar de residencia; han pasado ya por numerosos puntos de Hibrispania. Su dedicación a la causa ha sido inquebrantable durante estos años pero los signos de la inestabilidad memética están empezando a hacerse patentes; siguen bajo su influjo pero es posible que pronto desarrollen limitados periodos de lucidez. Hablan sin derrochar palabras y enfrentan los conflictos intentando en primer lugar una aproximación diplomática y, en caso de no funcionar, se aseguran de no dejar testigos.

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Tradicionalista, Durmiente, Variante: Infiltrador

ATRIBUTOS: CUE 3D, AGI 4D, CAR 3D, INT 3D, PSI 4D, INS 4D

HABILIDADES: Armas cuerpo a cuerpo 8D, Atletismo 5D, Fuerza 4D, Pelea 6D, Resistencia 5D, Vigor

TRASFONDOS: Red 2, Recursos 3, Secretos 2

POTENCIALES: Regeneración (+2 de H.Superficiales y +1 Trauma/día), Memética inestable (-3D a Defensa Mental)

INICIATIVA: 8D/16 Puntos de Ego

ATAQUE: Pistola automática (4,6x20) 6D, daño 7, alcance (8/30), Operatividad óptima (3DT) // Cuchillo de combate 8D, daño 4, alcance 1 m, Operatividad óptima (2DT)

DEFENSA: Pasiva 1. Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 8D. Activa a distancia (agacharse), Movilidad 7D. Mental 4D

MOVIMIENTO: 7D

PROTECCIÓN: Chaqueta blindada, Protección 3, A prueba de balas (7) // Ropa Sencilla

CONDICIÓN: 12 (Trauma: 6)

EQUIPO ESPECIAL: Transponedor Subsumo (dispositivo subcutáneo que les hace verse a ojos de los SAMCOM como máquinas en lugar de humanos)



POTENCIAL

MEMÉTICA INESTABLE

El condicionamiento de Gusev se debilita si no es periódicamente reforzado. Cuando este proceso comienza en el fondo de la mente de algunos de sus agentes de campo surge una resistencia, una pulsión de querer escapar de las órdenes dadas. Esto provoca en quien lo está pasando una inestabilidad mental de aparición aleatoria, con cambios de humor sin razón aparente, además de comportamientos extraños. En términos de juego significa un -3D en Defensa Mental y, tras recibir más de 5 puntos de daño a Ego: un turno de shock durante el cual quedan incapacitados o una furia asesina que elimina actitudes defensivas y dura 1D6 turnos.

LEGIÓN

Anteriormente conocido como el Sabio de Gibraltar, se trata de un SAMCOM que ha cobrado consciencia propia debido al contacto con el 2.16 y que escapó de Noret hace cerca de doscientos años. Debido a este cambio su matriz de control ha sido liberada, haciendo que la amalgama de individuos remanentes en la Corriente encerrados en esta unidad y que formaban su sistema operativo sea autoconsciente. Su matriz es una amalgama de entes que un día fueron personas individuales; sin embargo ahora cada uno de éstos está incompleto, como si fuera un proceso individual que necesita de la interrelación con los demás para comportarse en conjunto de manera funcional. Su fascinación por los humanos nace de la necesidad de entenderlos para poder comprender y reaprender cómo éstos funcionan plenamente.

Construido como una unidad de clase Batería, está diseñado para localizar a otros de los suyos y proporcionarles energía gracias a su fitoacumulador perpetuo. Legión entiende la tragedia de sus compañeros: no sólo son incapaces de escapar a su programación original sino que ni siquiera pueden alejarse de sus territorios asignados debido a la duración y necesidad de recarga de sus baterías. En los últimos tiempos este pensamiento ha sido una constante en sus mentes, con un creciente sentimiento de compasión y solidaridad que sólo había visto ahora en humanos pero que empieza a comprender.

INTERPRETACIÓN

Legión habla de sí mismo en plural y su voz cambia ligeramente de tono y registro cada pocos segundos. Actúa de forma comedida y servicial, hablando con frases cortas. Dentro de sí mismo es temeroso porque es consciente de que Gusev le persigue, pero su resolución en la última etapa de su vida le llena de confianza. Su personalidad se podría definir como pragmática, introvertida y curiosa. La colaboración e interés de los PJ le resulta reconfortante y es posible que les haga preguntas de manera aleatoria, con una curiosidad que resulta casi infantil.

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Mártir, SAMCOM, Variante: Errático

ATRIBUTOS: CUE 6D, AGI 6D, CAR 1D, INT 4D, PSI 1D, INS 2D

HABILIDADES: Armas cuerpo a cuerpo 7D, Atletismo 7D, Fuerza 8D, Pelea 7D, Resistencia 10D, Vigor 10D, Armas de proyectiles 6D, Conducir 6D, Destreza 6D, Fabricar 6D, Movilidad 7D, Sigilo 6D, Arte 1D, Conducta 1D, Expresión 2D, Liderazgo 1D, Negociación 1D, Seducción 0D, Artefactos 6D, Concentración 4D, Ingeniería 8D, Leyendas 7D, Medicina 4D, Astucia 3D, 3 Dominación D, Engaño 1D, Reacción 7D, Voluntad 4D, Doma 2D, Empatía 2D, Orientación 3D, Percepción 5D, Supervivencia 2D

TRASFONDOS: Renombre 2, Secretos 3

POTENCIALES: -

INICIATIVA: 7D/0 Puntos de Ego

ATAQUE: Garrote de piedra 7D, Daño 10, Alcance 1m, Contundente // Puños 8D, Daño 7, Alcance 1m, Contundente

DEFENSA: Pasiva 2 (patrones de movimiento optimizados, pero torpes). Activa cuerpo a cuerpo (echar a un lado), Armas cuerpo a cuerpo 8D, Activa a distancia (-). No se le puede influenciar mental ni socialmente

MOVIMIENTO: 7D

PROTECCIÓN: Carcasa parcial SAMCOM, Protección 6, Masiva (8)

CONDICIÓN: 20 (estructura 8)

EQUIPO ESPECIAL: Bioacumulador de algas en la espalda, protegido por carcasa transparente



ERRÁTICO

Legión es un SAMCOM construido después del Escatón, de mano de Gusev como recipientes autosuficientes de información de la corriente pero desconectados de los servidores, en un intento por alejarlos del fenómeno 2.16. Por desgracia en aquel momento era prácticamente imposible conseguir un paquete de datos sin contaminar. Un puñado de unidades, como Legión, reaccionaron al fenómeno de formas erráticas, desarrollando personalidades. El número de estas unidades erráticas es sólo conocido por el propio Gusev y ha enviado agentes en su búsqueda por toda Europa.

UN ÚLTIMO VIAJE

La mayor desgracia para Legión es que su existencia está llegando a su fin. No estar bajo el ala de Gusev implica haber perdido también un recambio seguro de piezas tras las revisiones regulares. El rendimiento de su cuerpo está decayendo y su acumulador fluctúa de formas anómalas. Hace tiempo no habría dudado en canibalizar a sus congéneres para poder obtener piezas de SAMCOM y reemplazar las suyas propias pero tras haber adquirido esos sentimientos de empatía y compasión entiende que puede haber una forma de ayudar a sus congéneres y, quizás, continuar su vida. Por ello emprende una última peregrinación en busca de ayuda, necesita llegar a donde dar su chispa de vida por última vez. A lo largo de la partida es conveniente que tenga que hacer paradas para volver a colocarse pequeñas piezas, o recalcar cómo en ocasiones emite ruidos chirriantes que indican mal funcionamiento.

GERHARD DIEGO MOHR

Existe un viejo refrán que dice "si quieres algo bien hecho, hazlo tú mismo", al que Mohr añadió la continuación "o busca a alguien capaz de hacerlo". Mohr siempre ha creído que un líder que se precie debe saber tomar decisiones difíciles y tener claro cuándo es necesario saltarse las normas aunque ello implique mancharse las manos de forma directa. Pragmático hasta la médula, esto le ha granjeado simpatías y enemistades a partes iguales pero mientras, siendo un activo a tener en cuenta, no se conviertan en inconvenientes, ni prestará atención a quien calumnia a sus espaldas. Habrá quien piense que un médico de aldea perdido en la espesura de Granada es poco más que un don nadie recibiendo un castigo ejemplar pero poco sabe nadie lo que se está gestando entre los árboles y más allá de ellos, en dirección a Guadiss.



INTERPRETACIÓN

Mohr se comunica con decisión, sin dejar lugar a dudas ni cabos sueltos. Sus frases son contundentes, no tolera las réplicas estúpidas o la ineptitud. Es conocido entre los suyos por su valentía, dedicación y concentración. La cualidad de planificar con igual pericia a corto y largo plazo es algo de lo que poca gente puede afirmar sentirse orgulloso y Mohr es uno de ellos. No piensa dejar este mundo sin dejar una buena huella Hibrispana en territorio de Al-Andalus, a toda costa.

PERFIL

ARQUETIPO:

ATRIBUTOS:

HABILIDADES:

TRASFONDOS:

POTENCIALES:

INICIATIVA:

ATAQUE:

DEFENSA:

MOVIMIENTO:

PROTECCIÓN:

EQUIPO ESPECIAL:

SOCKET

Socket emprendió sus primeros pasos como cualquier Cronista que se precie; un bicho raro sin demasiado interés en las personas ni apenas experiencia en cómo relacionarse con ellas. Su atención se centraba en conocer más secretos e indagar más profundo en la historia perdida y sin embargo en el proceso perdió el objetivo. ¿Para qué esforzarse tanto por el bien de la humanidad sin siquiera estar en contacto con ella? ¿Un egoísmo hedonista ansioso de información sin poder aplicarla? Con el tiempo su clúster madre se le quedó pequeño y tuvo que partir: ver mundo, conocer historias que no tenían forma de aparecer en la corriente, contribuir a la historia viva de la humanidad y, a ser posible, tomar parte en ella como un agente activo.

INTERPRETACIÓN

Socket habla de manera relajada y distendida, siempre haciendo notar a la gente que es conveniente ganarse su favor o al menos que es un contacto que vale la pena mantener. Aunque a diferentes niveles, aprecia a los miembros de su red de contactos y procura que se mantengan donde le conviene. Posee una gran cantidad de secretos de toda índole y eso le proporciona una notable sensación de estar siempre un paso por delante de los demás, o al menos con las espaldas siempre cubiertas.

PERFIL

ARQUETIPO:

ATRIBUTOS:

HABILIDADES:

TRASFONDOS:

POTENCIALES:

INICIATIVA:

ATAQUE:

DEFENSA:

MOVIMIENTO:

PROTECCIÓN:

EQUIPO ESPECIAL:



YGRITTE “*La Flor Prohibida*”

Ygritte aprendió a muy temprana edad que el cementerio está lleno de valientes. O más bien, de gente que no supo ver en qué momento no convenía sobresalir. Las armas de filo o un disparo acertado pueden detener a una persona pero la diplomacia, si bien no siempre la más rápida, es el arma más rentable a largo plazo. Como todos los de su calaña, nacen al amparo de la buena fortuna y la astucia, e Ygritte siempre optó por lo segundo. Acumular secretos, agasajar a quien convenga, hacer desaparecer a quien sea un incordio... las Jazminas de su jardín son sus brazos, ojos y oídos en todo momento. Es imposible que algo dure para siempre; sólo queda aceptarlo y adaptarse. La Dama de Jazmines sabe muy bien de qué hilos tirar para que ese proceso le sea rentable.



INTERPRETACIÓN

Ygritte habla la mayoría de las veces con voz calmada y dulce como el néctar que atrae a los insectos. Es comedida e insinuante, salvo en dos ocasiones: las poquísimas veces que pone todas las cartas sobre la mesa o dentro de su burdel, en sus dominios. En estas raras ocasiones se muestra mordaz y ácida, deja caer alguna que otra broma hiriente y pone a prueba el temple de los demás interlocutores, sin ceder ella ni un ápice: nunca una mujer ha ganado el respeto de nadie siendo una frágil señorita.

PERFIL

ARQUETIPO:

ATRIBUTOS:

HABILIDADES:

TRASFONDOS:

POTENCIALES:

INICIATIVA:

ATAQUE:

DEFENSA:

MOVIMIENTO:

PROTECCIÓN:

EQUIPO ESPECIAL:

ALVAR FAÑEZ “*El Acero Toledano*”

No hay muchas personas que hayan dado tantos tumbos en la vida como Alvar. En menos de treinta inviernos ha sido ladrón, terrorista, guerrillero, falsificador y todo lo que las circunstancias le han requerido. Si algo ha mantenido en común todo este tiempo es su devoción por las gentes de su tierra natal. Guerrero de nacimiento, siempre ha tenido la creencia de que, de alguna forma, un día marcaría la diferencia y su nombre sería aclamado. Con este historial a nadie sorprende que haya sido una más que bienvenida adición al clan de Matadores desde el primer momento. Ahora que su nombre resuena entre la bocas de los lugareños (y no sólo de los guardias de la ciudad) es momento de ganarse su propio estoque y la mejor de las ovaciones.



INTERPRETACIÓN

Alvar es la viva personificación del desparpajo. Habla con amplios aspavientos de manos y frecuente contacto físico. Suena seguro de sí mismo; muchas veces quizás demasiado pero dentro de sí sabe perfectamente qué está haciendo. Con frecuencia da lecciones y consejos, acompañados de amplias sonrisas de confianza.

PERFIL

ARQUETIPO:

ATRIBUTOS:

HABILIDADES:

TRASFONDOS:

POTENCIALES:

INICIATIVA:

ATAQUE:

DEFENSA:

MOVIMIENTO:

PROTECCIÓN:

EQUIPO ESPECIAL:

ENTRE JAZMINES

La noche ha caído hace poco y el burdel El Jardín de los Jazmines está en plena hora de bullicio. El edificio se sitúa en una de las calles más transitadas de los arrabales y tiene dos plantas; las enredaderas recorren las paredes de la fachada enmarcando la puerta. Desde la ventana Ygritte, tomando su té nocturno, observa el trajín y se relame los labios al pensar en los beneficios de esta noche. Hombres y mujeres de toda clase disfrutan de la compañía de quienes allí se ganan la vida, o bien de la bebida que la amable Dana dispensa a cada cliente, siempre con una sonrisa en la cara. En las mesas grupos de personas charlan mientras gozan de la compañía, mientras que otros beben a solas en el fondo. En uno de los reservados un par de ojos brillantes destacan entre la oscuridad de la estancia, iluminada únicamente por la luz de los candiles. El cronista toma otro pequeño sorbo de su vaso y se recuesta en el cómodo sillón. Frente a él otros cuatro vasos, a la espera de la llegada de sus contactos.

La partida empieza en este burdel, donde el cronista Socket aguarda a los jugadores. Previamente a este momento cada PJ habrá sido informado de la reunión con el susodicho. Socket ha trabajado un par de veces con Firewall y parece ser que ésta es la que toca ahora, Strauss ha sido enviado ahí por uno de sus compañeros como parte de su misión encubierta, Dolores ha venido con Alvar Fáñez como acompañante y participante en el próximo golpe y Tuercas ha vuelto a tener uno de sus golpes de mala suerte; está allí por recomendación de compañero de ruinas que todavía le debe un par de favores. Una vez todos llegan allí Socket se quita la máscara, la coloca entre sus piernas y comienza a hablar en voz baja.

DANA

Dana es la camarera de este lugar. Es la única del personal cuyas ropas no son sugerentes; no lleva escote ni enseña como sus compañeras/os. Alrededor del cuello lleva un collar de cuero con una anilla de metal colgando. Todo parece indicar que "a Dana no se la toca". De hecho es la pareja de Ygritte. La actitud, buena o mala, de los PJs hacia ella puede tener repercusiones en la impresión inicial que Ygritte tenga de ellos.

"Bien, por fin estamos todos aquí. Mi nombre es Socket. Por mi aspecto podréis intuir cómo me gano la vida: tráfico con tecnología antigua y secretos. No creo que hayáis visto a muchos de los míos por aquí; hay demasiado control de lo que hace cualquier persona que no exhiba piel oscura y no es el mejor sitio para que yo pueda hacer negocios. Asumo que todos tenéis dos dedos de frente y véis cómo está la situación en Guadiss y por qué ésta es la mejor oportunidad que tenéis para conseguir suficiente dinero para vivir más de una semana. Ninguno tenéis demasiados escrúpulos sobre el cónsul Hanif, el consejo o quien demonios sea que manda en esta ciudad, y eso es justo lo que necesito. En esta impresora tengo suficientes letras de cambio por imprimir para que podáis vivir tranquilos una temporada así que escuchad lo que os propongo.

¿Conocéis la Magisteria verdad? El enorme sumidero de dinares de la provincia, la efigie máxima de "concordia entre las tradiciones de nuestros antepasados". Bien, pues mañana Alvar tomará la alternativa allí mañana. Va a contonear ese traje de luces mientras su Espada y todo el público le ven sobrevivir y vacilar a los envites del miura de turno. Tendréis de tiempo hasta que el muchacho salga por la puerta grande. Vuestro encargo será colaros en las mazmorras

MOTIVACIONES

Es posible que los PJ se vean reacios a confiar en Socket. Llegado el caso puede ser importante hacer hincapié en posibles motivaciones que puedan tener para aceptar el trabajo.

- ❖ Firewall: La necesidad de probarse de nuevo ante Socket es una constante para ella, además de la pura fascinación por la existencia de Legión.
- ❖ Strauss: Ha oído hablar de Legión debido a compañeros, es posible incluso que lo haya visto, y Socket hace una velada mención sobre cómo puede ayudarle en sus tareas ocultas.
- ❖ Dolores: Uno de sus es la obediencia a Mohr, gobernante de Baza, al que le profesa casi devoción.
- ❖ Tuercas: No sólo está la simple fascinación por funcionamiento y orígenes de Legión, sino también la oportunidad de tener un acuerdo y futuros contactos con Socket.

que hay debajo de la plaza. Allí el cónsul esconde su colección de artes: el hijo del ricachón tiene allí almacenados a saber cuántos cacharros a los que me encantaría echarle el guante. Pero a lo que vamos, el objetivo es un robot, una máquina con forma de humano que está allí retenida.

Tenéis que entrar y salir de ahí sin dejar testigos... y a ser posible sin dejar cadáveres. Podréis hacer todo el ruido que os dé la gana una vez lo tengáis con vosotros. Las monturas estarán listas en las caballerizas, uno de mis contactos tendrá un caballo ensillado para cada uno; el robot puede correr por sí sólo, quizás tengáis que daros prisa para no quedaros atrás. Cabalgad hacia los bosques que rodean Baza, está en dirección noroeste. Una vez lleguéis perdeos entre la arboleda y reuníos al atardecer en la aldea, a esas alturas deberíais estar fuera de todo peligro. Por cierto, es posible que la máquina os hable, que no os sorprenda. Para recoger las letras de cambio preguntad por Mohr, el médico local, y decidle que Socket os ha invitado. Después de eso recibiréis noticias. Hasta la próxima"

Tras esto los PJ es posible que pidan información a Socket, pero él no sabe mucho más sobre el tema y hará énfasis en lo que acaba de decirles. ¿Posibles represalias? Barrunta sobre las diferencias sociales de Guadiss y cómo algo así será un incidente menor que el cónsul querrá mantener en secreto con tal de no mostrar su orgullo herido. ¿Algo sobre el peligro inherente? Mencionará los probables beneficios para cada uno de ellos (explicados anteriormente), además del pago cuando el trabajo esté hecho. Después de las explicaciones el cronista sube al piso de arriba y desaparece en uno de los cuartos. Cada PJ puede irse a pasar la noche donde más le plazca, mejor que se preparen para la tarde que les espera al día siguiente.



LO QUE EL RUEDO ESCONDE

ATAQUES FURTIVOS

El manual no contempla ninguna norma específica para Ataque Furtivos (aquellos que se realizan tras una tirada exitosa de AGI+Sigilo) así que he tenido a bien tener dos consideraciones hacia éstos:

No es necesaria una tirada de Iniciativa, no tienen posibilidad de defensa activa y, dado que se dirigen a puntos débiles, se puede elegir entre ignorar la armadura o doblar el daño.

En cuanto a ataques mentales no se realizaría la tirada enfrentada contra PSI+Fe/Voluntad y el daño completo (+DT) se resta de los puntos de Ego.

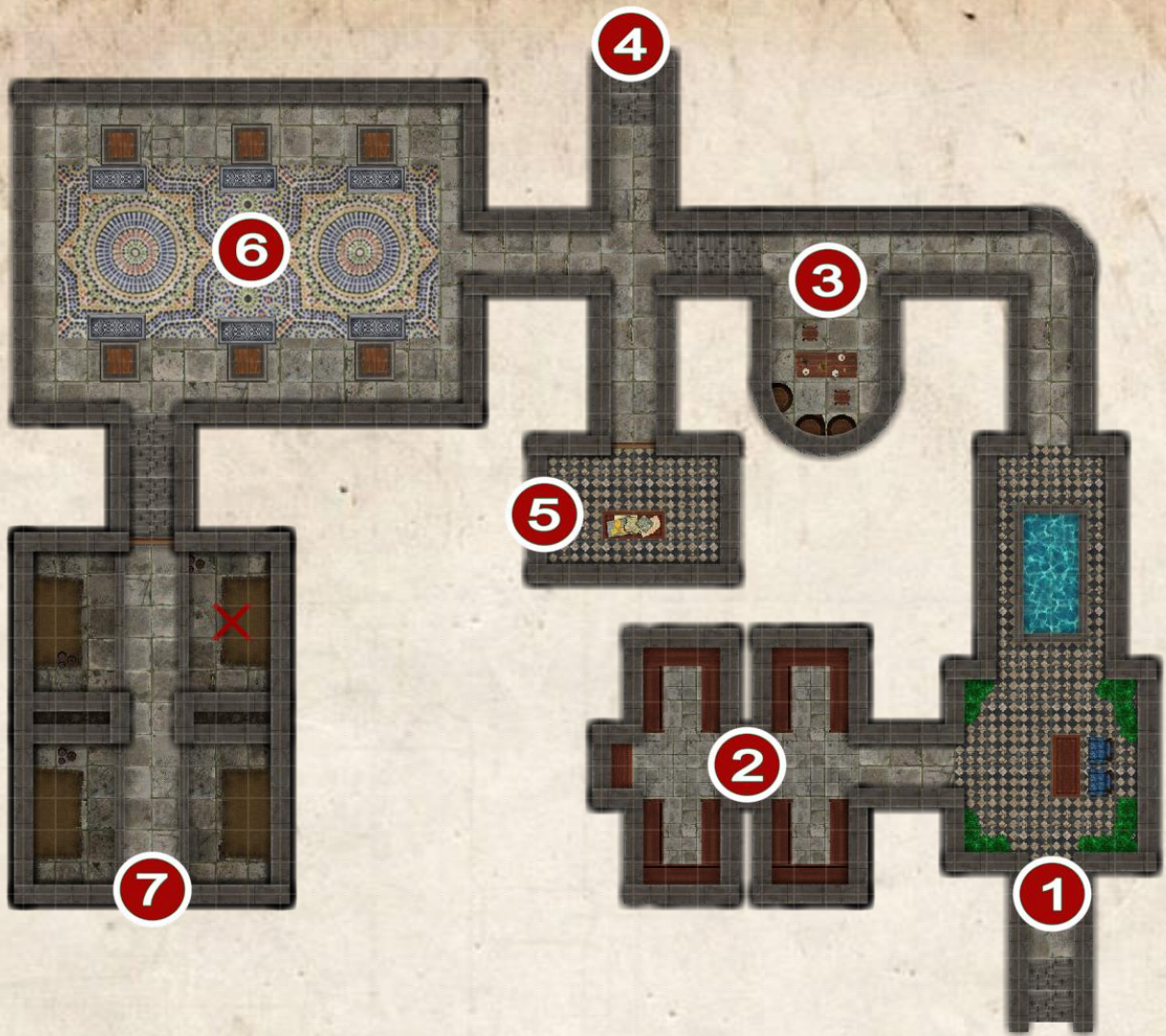
En esencia ésta es una escena de infiltración. Los PJ tendrán que llegar hasta lo más profundo de la Magistería y rescatar allí al Legión, el SAMCOM que deben llevar a Baza. El sigilo es primordial en esta parte así que éste será el momento para que los PJ que actúan cuerpo a cuerpo tengan su momento de brillar.

Una vez dentro de la plaza, cabe destacar que a lo largo de toda la escena cada tirada de INS+Percepción deberá ir acompañada de un comentario sobre qué se escucha sobre los PJ, en la plaza, para mantener la sensación de que el tiempo corre en su contra.

El primer acceso posible en el que deberían pensar los PJ será mediante una de las puertas de entrada reservadas a los toreros. En la ciudad es común que cerca de las multitudes cada Matador vaya con un séquito, que puede ir desde un mozo de afilar hasta algún guardaespaldas contratado por su seguridad, así que de esta forma se podría introducir a al menos uno de sus compañeros en el recinto y, una vez dentro y sin guardas a la vista, abrir puertas para los demás. Otras ideas podrían implicar utilizar entradas de civiles pero pueden ser fácilmente reconducidas a la primera dando esa información a los PJ, salvo quizás la entrada de las caballerizas, con ayuda del contacto de Socket, un joven de actitud curiosa y no más de 12 inviernos, pero arriesgándose a encontrarse con alguien más en el lugar. El director, en aras del componente de sigilo de esta escena, debería desaconsejar cualquier intento de entrada que requiera uso de demolición. En caso de entrar por la puerta de toreros empezarán en el punto 1 del mapa, en caso de entrar por la puerta de las caballerizas sería en el punto 4 del mapa. Este punto, utilizado como entrada, asegura una ruta más directa y segura hacia su objetivo.

PUNTOS DE INTERÉS DEL MAPA

1. Entrada primaria (desde la puerta de Matadores).
2. Biblioteca de literatura antigua.
3. Estancia para guardas, con dos de los mismos descansando.
4. Salida/entrada a las caballerizas (semi-oculta).
5. Lámina de piel de cordero dibujada. Nombre: Gusev.
6. Expositores de cristal reforzado delante de cada columna
7. Jaula cerrada de Legión, junto a otras vacías.



GUARDIAS DE LA MAGISTERÍA

INICIATIVA: 7D/10 puntos de Ego .

ATAQUE: Sable (Alfanje) 6D, distancia 1 m, daño 7.

DEFENSA: Pasiva 1. Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D. Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 7D. Mental 4D.

MOVIMIENTO: 6D.

PROTECCIÓN: Armadura de cuero, protección 3.

CONDICIÓN: 10 (Trauma: 8)

Una vez dentro se deberá superar una tirada de INS+Orientación (2) o INS+Percepción (3) para encontrar una pesada puerta que lleva al piso inferior. Los PJ empezarán así en el punto 1 del mapa, una sala con iluminación mediante un sistema de claraboyas y espejos. A la izquierda surge un pasillo cerrado (punto 2 del mapa) ocupado en sus laterales por estanterías que contienen numerosos pergaminos enrollados, así como amarillentos libros encuadernados, desde *Las mil y una noches* a *Romancero gitano* y *Sueño de una noche de verano*. Será muy difícil para los PJ pararse a leer los escritos y el tiempo apremia, deben seguir avanzando más allá. Frente a ellos hay una pequeña fuente de aguas calmadas, que apenas cubre las rodillas pero proporciona un ambiente fresco a la estancia. Al continuar, en la esquina antes del punto 3 del mapa se puede hacer a tirada de INS+Percepción para escuchar la chachara de los guardas que vagan en dicho punto. Si los PJ se han entretenido ojeando libros no estarán apoyados en la pared de su estancia sino haciendo la ruta habitual.

Los guardas deben ser eliminados o noqueados para poder seguir avanzando. Es recomendable utilizar Sigilo (norma especial Ataques Furtivos mencionada al principio de la escena). Al llegar a la siguiente encrucijada a la derecha (punto 4 del mapa) habrá un pasillo que lleva, mediante intrincados tramos de escaleras, a las caballerizas; una tirada de INS+Percepción (4) hará patente el olor de las mismas. A la izquierda hay una pequeña sala (punto 5 del mapa), guardada por una puerta cerrada con llave que requiere AGI+Destreza (3) para ser abierta.



OBJETOS DE LOS EXPOSITORES

Los seis robustos cristales protegen en su interior los siguientes tesoros:

- ❖ Dos estatuillas abstractas de origen incierto, una en roca basáltica y otra en mármol
- ❖ Un vial de cristal grande que contiene líquido de aspecto oleoso. Se trata de preparado de Sangre Duat, indistinguible a simple vista de un Aceite Elíseo.
- ❖ Un Khopesh bellamente decorado con grabados (Daño: $6+F/2$, +2 a Aberrantes).
- ❖ Un pedazo de roca tallada atado con fuerza a una recta y gruesa rama de madera.
- ❖ Una reliquia incorruptible que consiste en un trozo cercenado de brazo en el que aparece tatuado el número 300.

En su interior hay una lámina de cuero de cordero con un dibujo a carboncillo que representa una cabeza cubierta de vendas con extraños remaches metálicos y un aparato cubriendo uno de sus ojos; bajo el diseño se encuentra la palabra "Gusev". Una tirada de INT+Leyendas (4, +1D a PJs de Borca) hace recordar que es una figura mitológica que se dice que reside en una ciudad amurallada llena de máquinas humanoides. En caso de que quieran robar la pieza no hay forma que no sea romper el cristal, que tiene una durabilidad de 10 puntos.

Desde la encrucijada una sala enorme (punto 6 del mapa) salta a la vista; la luz de otro sistema de espejos y claraboyas contrasta con el tenue fulgor de candelabros de los pasillos. En este caso las claraboyas están hechas de coloridas vidrieras, otorgando a la estancia una iluminación variada de tonalidades cálidas. Por el suelo de toda la sala descansa un mosaico de azulejos que reproduce estructuras circulares regulares. El alto techo se encuentra sostenido por seis pilares, y cada uno de ellos tiene delante otro expositor con cristal como el que pueden haber encontrado antes. Al igual que en el caso anterior, si han conseguido entrar, la única forma de conseguir el contenido es destrozar el cristal. Será necesaria una tirada de INT+Leyendas (3) para tener alguna idea de qué son estos objetos y cómo de valiosos pueden ser.

Al fondo de esta sala, finalmente, habrá un último pasillo cerrado (punto 7 del mapa), con jaulas cerradas bajo llave (AGI+Destreza dif. 3) a ambos lados. Todas están vacías y sin nada de interés salvo un colchón de paja y un cubo de madera, a excepción de una de ellas en la que aguarda Legión, sentado en el suelo con las piernas cruzadas. Cuando escucha a los PJ levanta la cabeza y sus ojos se iluminan. Les pregunta si vienen a salvarle y sacarle de ahí; se muestra colaborativo en cuanto responden de forma afirmativa. Es momento de que desanden camino hasta el punto 4 del mapa para salir a las caballerizas, donde el contacto del Socket les está esperando. Éste sería también el mejor momento para intentar un robo a la desesperada, rompiendo algún cristal para llevarse el contenido de la vitrina. Legión es el primero en hacer esto, recuperando su maza de piedra. Sea como sea, un tramo de escaleras que sube hasta las caballerizas y la escena habrá terminado.



RATAS A LA CARRERA

Tras haber rescatado a Legión y llegado a las caballerizas cuatro caballos ensillados están aguardando a los PJ. Cada se encuentra en una cuadra distinta, están descansados y saludables a la vista. Un joven escuchimizado que apenas aparenta los catorce inviernos que lleva a sus espaldas, una vez recobra la impresión tras ver al robot, les indica que es el contacto de Socket y se prepara para la apertura de la puerta principal. Afuera se escuchan ligeros murmullos de algunas personas, mayormente opacados por las ovaciones al buen hacer de Alvar. Desde hace unos minutos éstas son casi continuas y, en el momento en el que todos se encuentran sobre sus monturas, la mayor de todas resuena: acaban de caer las dos orejas; escasos minutos les separan de una multitud que se agolpa en las salidas de la plaza.

Los caballos se encuentran un poco nerviosos por los gritos del gentío: será necesaria una tirada de INS+Doma (1) para calmarlos y poder montarlos con soltura. El androide observa callado cómo uno a uno van montando en las bestias, hasta el momento en el que todos están sobre su montura. Entonces el mozo abre la puerta de golpe y, después de que los PJ hayan arrancado, Legión les sigue la pista con grandes zancadas, alcanzándoles en pocos pasos. Cada una de ellas hace temblar un poco el suelo y su huella queda marcada en el mismo a una profundidad de un par de dedos. Todos los transeúntes se giran instantáneamente al verles, algunos profiriendo insultos a su paso. Aproximadamente tres horas a caballo es lo que les separa de su destino en la arboleda de Baza. Al grupo sólo le toma unos minutos salir de las afueras de la ciudad y entrar en campo abierto; una tirada de INS+Percepción (2) con éxito hará que el atronador rugido de los motores de tres Buggys azotadores llegue a los oídos de quien haya pasado la tirada. Empieza la persecución.

NORMA: PERSECUCIONES

El manual no tiene reglas específicas para las escenas de persecuciones así que he tenido que ingeniármelas para dar con un sistema de mi cosecha, que es el siguiente: todos los perseguidores empiezan con un número de distancia de 5. Al inicio de cada turno cada implicado puede mantener la distancia o asumir un riesgo para poner tierra de por medio. Un riesgo puede ser una maniobra de conducción o quizás el uso de una habilidad para mejorar su situación: si tiene éxito el perseguidor aumentan su distancia en 1 (2 para maniobras particularmente arriesgadas), mientras que si falla el número baja. Cada implicado tiene un número de distancia independiente de los demás. Además, el director de juego tendrá una lista de eventos planificados que puedan ocurrir durante la carrera como accidentes en el terrero u otros factores externos que podrán modificar el número dependiendo de si los implicados los superan o no. Esto es aplicable para ambos bandos en la persecución y la misma acaba cuando el número de distancia llega a 0 (les han cogido) o 10 (los han perdido). Estos números son orientativos y dependerán de cuánto se quiera extender la escena.

CONDUCTORES Y COPILOTOS

INICIATIVA: 8D/10 puntos de Ego.

ATAQUE (CONDUCTOR): Cuchillo de Combate, 7D, distancia 1, daño 5.

ATAQUE (COPILOTO): Fusil de Caza Neolibio, 7D, distancia 30/120, daño 6. Boleadoras, 6D (dif. 4), distancia 5/20, Inmovilizador.

DEFENSA: Pasiva 1. Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D. Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 7D. Mental 5D.

CONDICIÓN: 12 (Trauma: 6).

PROTECCIÓN: Chaleco artesanal de piel, protección 2

CHIRRÍA Y PIERDE PRESIÓN

Durante la persecución el director debe hacer notar que el estado de Legión no es ni de lejos óptimo y que se está deteriorando a marchas forzadas. Sus placas están llenas de rozaduras, algunas de ellas ligeramente agrietadas. Bidas asoman aquí y allá, manteniendo sus conductos en su sitio y sin demasiadas fugas. Nada más acabar la carrera lo primero que hará será pararse para hacer unas reparaciones improvisadas, o bien pedirle ayuda a alguno de los PJs si un chatarrero va en el grupo.

Por otro lado, el manual sí que tiene especificaciones sobre la velocidad de aceleración y deceleración de los vehículos. El Buggy Azotador tiene una velocidad máxima de 3, con 2 de aceleración y 1 de frenado, mientras que el Corcel tiene velocidad máxima de 2, con 1 de aceleración y 1 de frenado, por lo que a cada turno los buggys recortarán la distancia en una unidad si se mantiene la velocidad máxima. Esto incitará a asumir riesgos o aprovechar las irregularidades del terrero. Lo ideal sería que la persecución durase unos cuantos asaltos, quizás cuatro o cinco, y que terminase bien en que los PJs hayan despistado a los azotadores o en un combate encarnizado en caso de no haber sido capaces de burlarlos. El resto del camino hasta Baza continuará sin más contratiempos, aunque sería conveniente alguna tirada de INS+Orientación (2) para llegar a la aldea sin eternizarse demasiado entre los árboles.

El terreno en el que se desarrolla la escena es una enorme extensión de suelo llano, salpicado por riachuelos, ruinas desperdigadas y campos de cultivo (tanto secano como regadío) aquí y allá. Para las maniobras serán necesarias tiradas de AGI+Destreza para mantenerse estable en el caballo, posiblemente seguidas de otra tirada como AGI+Proyectiles en caso de que intenten disparar a los vehículos o algo por el estilo. La dificultad dependerá de la temeridad de la maniobra, a discreción del director. En cuanto a los posibles objetivos a lo largo de la carrera están: intrusión de un rebaño de ovejas en estampida (dif. 2), trozos de hormigón que rodear/saltar (dif. 2/3), riachuelos con caudal aumentado por las lluvias recientes (dif. 3) y vallas de alambre en cercados (dif. 2).

En caso de querer atacar a los vehículos, cada ataque exitoso aumenta el número de distancia y resta a los 20 puntos de Carrocería el daño que el arma en cuestión haga. Una vez hayan agotado estos puntos un ataque más dejará inservible al coche. Una tirada de INT+Ingeniería (3) revela puntos débiles en los vehículos, aumentando el daño al mismo en +3E. Las monturas tienen 12 puntos de heridas superficiales y al llegar a las de trauma (6) es necesaria una tirada de AGI+Conducir (dif = trauma) para mantener al caballo en carrera.

En cada Buggy viajan un conductor encargado de las maniobras y un copiloto para los ataques. Utilizarán fusiles de caza neolibios que necesitan un turno de estabilidad para apuntar bien, en caso contrario lanzarán con -2D. Otras opciones son boleadoras, que funcionan como armas de proyectiles no letales (dif. 4 al ser blancos en movimiento) y es necesario quitárselas por la fuerza (CUE+Fuerza) o desenredándose (AGI+Movilidad). Legión, por su parte, si las cosas se están poniendo muy mal para los PJ, decelerará hasta ponerse a la altura de los coches, saltará sobre el techo de uno y con su arma destrozará el motor del mismo. Sea como sea, tras acabar la persecución y haber recorrido los bosques hasta llegar al asentamiento de Baza la escena habrá terminado.

UNA SABIA PROPOSICIÓN

La espesura de los árboles amortigua la mayoría de los ruidos del exterior. Las ramas tapan parte del escaso resplandor del día que queda a media tarde, envolviendo lo que queda bajo ellas en una luz tenue. Ocasionales ruidos de pequeños animales, hojas crujendo y el rumor del viento es todo lo que unos oídos pueden captar al deambular entre los árboles. Al fondo, más allá de lo poco que alcanza la vista en este momento, se encuentran numerosas construcciones redondeadas, unas a nivel de tierra y otras suspendidas en los árboles. Puentes de madera y cuerda unen estas viviendas, iluminadas por lámparas que cuelgan de las ramas, alimentadas por máquinas de gasóleo. Baza aguarda a los recién llegados.

CURIOSIDAD

El camino por los bosques alrededor de Baza es buen momento para humanizar a Legión. Puede ser antes o después de la conversación clave con la que abre la escena, pero es importante que tenga oportunidad de saciar su curiosidad (y la de los PJs): preguntará a los mismos por sus nombres, motivaciones, banalidades o cuestiones complejas, todo desde una perspectiva casi de tabula rasa. Si le preguntan sobre sí mismo hablará sobre su matriz de personalidades, el tiempo en Noret y lo terrorífico que era ser el único consciente de la esclavitud de sus congéneres.

Antes de llegar al asentamiento Legión se detiene y pide a los PJ que paren y bajen de sus caballos, necesita tener una conversación. Habla de sí mismo en plural y su voz suena calmada y, aunque de una forma extraña y difícil de reconocer, humana. En primer lugar pedirá contexto de la situación; quiénes son y a dónde le están llevando. Al mínimo atisbo de una mención de desmantelamiento o de otro período de reclusión se niega en rotundo y actúa a la defensiva. Hasta el momento ha cooperado con los PJ y éstos deberían hacer algo para vuelva a ser o siga siendo así, y para ello deben garantizarle su seguridad. Amenazarlo sólo servirá para que haga un amago de marcharse o, en caso de que reaccionen de forma agresiva, ponerse en pie y alzar su arma. Tras haberse calmado de nuevo revelará su objetivo: necesita transporte hacia otro lugar conocido anteriormente como Torre Cardela, donde aguarda un escuadrón de SAMCOM. Asegura ser el único capaz de abrirlo y usará esta información como pago por su libertad.



ESCENA OPCIONAL: LA NOCHE EN BAZA

Después de la conversación Mohr y Socket se retiran a su despacho sin mediar palabra. La noche ya ha caído y los PJ pueden retirarse a dormir en cualquiera de los dos sitios mencionados (el chozo de acogida o la planta superior de la clínica).

En caso de que quieran aventurarse a explorar Baza por la noche no hay gran cosa que hacer; la mayoría de gente se ha retirado a sus chozos, lo cual es visible a través de los ventanucos. Sólo algunos patrulleros permanecen en las calles o en lo puestos altos que hay en el frente de palos que rodea el sitio. En un chozo iluminado un grupo de tres guardas está jugando a las cartas con la intención de mantenerse despiertos un par de horas más, hasta el final de su turno: sus nombres son Julia, Andrés y Miguel. Están pertrechados con la ropa que llevan para acomodar la armadura, y la cual llace en el suelo entre sus pies.

Si los PJ se muestra amigables los tres responden de igual manera, les ofrecen asiento y un hueco en su partida si lo desean. Preguntarán por la situación en Guadiss, Granada o de donde sea que vengan y/o por el motivo de su visita. Entre lo que puedan comentar se deja entrever que el asentamiento de Baza está mal comunicado con el resto de células de los Guerreros y que actúan prácticamente de forma independiente. Se muestran leales a Mohr, que a efectos prácticos líder del sitio, del que hablan con cierta camaradería y respeto, contando a los PJ algún rescate en el que haya arriesgado su integridad por rescatar o movilizar heridos del campo de batalla.

Con esta información en mente los PJ ya pueden llegar a Baza. Según entran son recibidos con desconfianza; a su paso la gente agarra con más fuerza los fusiles y las madres esconden a sus hijos bajo el mandil. A discreción del narrador el encuentro con Mohr puede ser de dos formas: bien preguntando a los habitantes dónde encontrar al médico local (para lo que necesitarán una tirada de CAR+Expresión/INS+Empatía dif. 2 o nadie les dirigirá la palabra) hasta llegar a su clínica, o bien un par de guardas en plena ronda se asustarán y les apuntarán con sus fusiles hasta que poco después irrumpa Mohr al salir de su clínica molesto por el jaleo. Sea como sea éste se encontrará con los PJ y, haciendo gala de un gran aplomo, mira de arriba a abajo a Legión, luego a los PJ, asiente para sí mismo y les invita a pasar a su clínica.

La clínica del Spitaliano Mohr es también una de estas viviendas de madera redondeadas, tiene dos pisos, está situada en el centro de Baza y es una de las más amplias del asentamiento. Tiene incluso su propio motor para alimentar las numerosas lámparas, al menos cuelga del techo de cada estancia. La planta de abajo se divide en dos estancias: la consulta consta de un escritorio detrás del cual hay una mesa y sendos archivadores a cada lado y el quirófano consiste en una mesa de operaciones y multitud de material quirúrgico pulcramente colocado en una estantería al fondo. La mayor parte del piso de arriba es un conjunto de camastros para convalecientes, salvo por una pequeña estancia separada por dos biombos en la que se encuentra una cama y un armario; no es otra cosa que la habitación personal del doctor. Gerhard Diego Mohr toma asiento en su escritorio y procede a servirse un vaso de licor, e invitar a los PJ a sentarse, pero no a un vaso. Legión entra después, agachándose para entrar. A continuación cruza las manos sobre su cara y se dirige a los PJ.

Mohr, al recibir a los PJ: *"Bien, bien. Veo que Socket aún recuerda qué busco: buenos resultados. Gente eficiente, eso es lo que necesitamos. Podéis pasar la noche en el chozo de acogida o en las camas, pues no tendré vuestro pago hasta mañana a mediodía. Entendedme, tenía mis reparos de que este trabajo llevase un par de intentos. Ahora contadme, ¿cómo ha ido la tarde?"*

Mohr, tras escuchar un resumen de los acontecimientos: *"Entiendo. Así que una patrulla de azotadores en buggys os ha perseguido hasta esa parte del camino. Y no sólo los habéis destrozado/perdido sino que ahora resulta que la máquina habla. Y que se niega a cooperar con los Guerreros. Sorprendente, tenía entendido que los tuyos sois poco mas que marionetas"*

Legión responde a Mohr: *"Podrías decir que somos una inusual rareza. No somos como ninguna otra unidad Renegada que hayas podido ver. De lo contrario tu respuesta no sería de asombro. Nosotros fuimos contruidos tras el fin de los tiempos pero nuestra consciencia es de antes de la caída. Aquí seremos de poca utilidad, nuestra vida útil está próxima a su fin. Podemos proveer de otros como nosotros, si nos ayudáis con uno de esos carros motorizados. Nuestra misión actual ha sido elegida por nuestra voluntad, os prometemos que no ocultamos nada. Tenemos que llegar a la conocida como Torre Cardela, al norte de aquí. Allí aguardan nuestros congéneres, a la espera de nuestra llegada. A cambio os prometemos su cooperación, siempre que tu cronista sepa qué hacer con ellos"*

Entre líneas también se puede ver que las revueltas con Guadiss están espaciándose cada vez más, y cada una de estas veces con menos implicados. La gente de Baza no tiene demasiado contacto con la de Guadiss y están perdiendo el foco; el pensamiento de mudarse a los arrabales a probar suerte, de que no merece la pena imponerse al Consejo de Hanif y el control que ejercen en Guadiss, lleva rondando todo el asentamiento las últimas semanas.

Sería el fin de la célula guerrera de Baza y probablemente terminaría colonizada en poco tiempo por quien sea que llegue primero. Necesitan un recordatorio, algo que encienda su voluntad como Guerreros. Y tras esto los guardas salen a hacer su ronda y mandan a los PJ con cortesía a dormir.

Tras esperar a la reacción de los PJ, Mohr se quita las gafas y a continuación mira a la puerta de su consulta: *"Socket, por favor, entra de una vez y explícame qué narices está pasando aquí"*

Socket entra en la sala: *"Diría que estoy tan sorprendido como tú, pero los archivos del Clúster de Borca son más profundos de lo que aparentan. Resulta que hablan de nuestro amigo aquí presente, al que conocen en muchos sitios como el Sabio de Gibraltar, seguro que habéis escuchado esa historia. Un misterioso ser recluido durante décadas en una cueva sin hacer otra cosa que escribir poemas en tiras de tela; pues aquí le tenéis, en carne y... bueno, metal y polímero. ¿Y exactamente cómo sugieres que este viajecito podría ser de utilidad para nosotros? ¿O tienes algo que contente tanto a nuestros amigos aquí presentes que sea merecedor de su tiempo y esfuerzo"*

Legión de nuevo, mira a los PJ: *"Nuestros componentes físicos. Esta unidad es antigua. Esta unidad tiene la función de proveer de energía a otros SAMCOM apagados. Nuestra fuente de energía es única pero no ha podido ser reparada en mucho tiempo. A cambio del viaje ofrecemos a nuestros... compañeros, nuestro soporte físico una vez nuestra matriz haya sido puesta a buen recaudo. Estaremos vivos, y podremos ayudar. Movilizaremos a nuestros congéneres más allá de la Torre, en vuestras manos"*

Socket guarda silencio por unos instante y a continuación mira fijamente a los PJ: *"Mirad, es tarde y hay demasiada información que procesar. Idos a dormir, mañana será un día interesante para todos nosotros. Y no, no he olvidado el pago. Venga, no pongáis esa cara, que soy yo quien imprime las letras de cambio. Os voy a dar una propina y la estancia corre de mi cuenta. Dejad vuestras cosas donde mejor veáis y a dormir"*





VOCES DE UN PASADO DISTANTE

El tiempo pasa rápido hasta la mañana siguiente. El sol sale, el pueblo se levanta y comienzan con sus labores: cuidar al ganado, atender los huertos, fabricar balas, salir al bosque... Los PJ ven todo esto mientras hacen tiempo hasta el mediodía. Al llegar el sol a su cénit se encontrarán en la clínica, a puerta cerrada. Detrás del mostrador se encuentran de pie Mohr y Socket, y a los lados otras dos figuras reconocibles: Ygritte, la cuervo del burdel donde todo esto se inició, y Alvar. Al entrar los PJ todos apuntan sus miradas hacia ellos, mientras Legión sale de la sala del quirófano.

Mohr se aclara la garganta y empieza a hablar: *"Ya estáis aquí, perfecto. El resumen es éste: un viaje en coche, un día de vuestro tiempo, el doble de recompensa y (después de mirar a Socket y suspirar)... supongo que un favor nuestro, como gesto de buena voluntad de cara al futuro"*

Alvar lleva ahora ropas sencillas y oscuras, hace aspavientos al hablar: *"Aquí algunos ya me conocéis, mejor o peor, aunque sea por haber presenciado mi valentía en el ruedo. He estado donde vosotros, durmiendo a la intemperie y sintiendo el hambre arañándote el estómago cada día y ¿sabéis qué me sacó de esa vida de miserable? Saber reconocer cuándo aparece una buena oportunidad, una de las que te cambian la vida. Tengo buen ojo para ello así que, creedme: ésta es una de ellas"*

Socket se frota las manos y les dice: *"El caso es que aquí nuestro amigo necesita que alguien le lleve de paseo hasta un lugar unos 40 kilómetros al norte de aquí, mientras se echa una siesta. El terrero no es demasiado accidentado pero tendréis que ir con cuidado, no perdáis la dirección al norte. Cuando estéis lo suficientemente cerca veréis una torre de piedra que se eleve sobre el terreno; ahí es cuando toca despertar a éste y entrar"*

Legión, se yerge por encima de todos y mira a los PJ desde arriba: *"En caso de emergencia podéis despertarnos antes de llegar. Dentro de un rango aceptable tenemos la habilidad para localizar a otros como nosotros. Así podremos guiaros hasta el lugar. Una vez allí usad este dispositivo para conectadlo en este lugar, nuestra mente será copiada y tendréis que traerla de vuelta. Las demás unidades se activarán y patrullarán la zona en rutas preestablecidas; deberéis cerrar la puerta mediante una contraseña. En su debido momento os la daremos. Sois libres de quedaros con cualquiera de nuestros componentes, dispond de ellos a vuestro gusto. Este es el trato"*

Ygritte, que estaba apoyada en la pared, se coloca delante de los PJ: *"Antes de que os vayáis quiero avisaros de una cosa, sólo para recalcarlo y poner las cartas sobre la mesa: haciendo esto estáis tomando una posición. Se avecinan cambios y, quizás no vayáis a estar en el centro del huracán, pero los vientos os van a arrastrar queráis o no. No es que tengáis mucha elección después de haber*

tenido una patrulla del cónsul detrás vuestra pero debéis mirar esto con perspectiva. De todas formas no temáis, lo hayáis elegido o no, estáis en el bando adecuado"

Mohr tose y señala a la puerta: *"El coche os está esperando en la puerta de la aldea, tratadlo mejor de lo que tratasteis a los últimos que os siguieron. Uno de nuestros chicos irá con vosotros para asegurarse de que todo va bien durante el camino, o si alguno de vosotros sabe conducir también puede encargarse. Legión os seguirá a pie. Buen viaje, buena suerte y buen hacer"*

Tras esto los PJ echan sus mochilas y armas al maletero y se montan en el coche, un tanto apretados en caso de ir con chófer, pero sigue siendo mejor que una caminata. El camino hasta Torre Cardela serán aproximadamente cuatro horas de conducir despacio entre árboles hasta, a mitad de camino, salir a campo abierto y poder pisar el acelerador. Serán capaces de llegar hasta la misma puerta de la torre sin contratiempos. El edificio es un torreón construido enteramente de piedra, con unos cuatro pisos de alto, sin aberturas al exterior. Parece estar, de forma sorprendente, intacta para tener siglos de antigüedad. Su perímetro total supera los 300 metros, con una superficie por planta de unos 75x75 metros. La entrada está formada por una pequeña antesala donde apenas caben todos; una angosta sala de piedra donde, protegido por un cristal blindado, un altavoz reza "Los héroes siempre son recordados" cada cinco minutos.



ELIGIENDO BANDO

Los PJ se verán en medio de dos bandos intentando convencerles: por un lado Legión debe despertar a sus congéneres, y los Gusevitas intentarán impedirlo, a toda costa, además de desactivar al propio Legión. Para ello habrá un intercambio de argumentos en pos de desacreditar las intenciones del otro bando:

La primera vez no llegan a escuchar la frase entera pero Legión se prepara para abrir la puerta: la miríada de diminutas placas que forman la palma de su mano se vuelven sobre sí mismas, revelando una superficie negra surcada por finos filamentos metálicos de color dorado. La siguiente vez que la frase suena por el altavoz Legión posa esa mano sobre la superficie y completa la contraseña con "Las leyendas nunca mueren". Al instante la puerta se llena de un patrón como el de la palma de su mano formado por de luces verdes. La lámina de medio metro de acero cubierta de falsa piedra se eleva hasta desaparecer, revelando una enorme sala circular detrás.

En esta sala reposan, separados por unos pocos metros, al menos una veintena de SAMCOM sin activar. La sala está bastante iluminada gracias a una claraboya que conecta todos los pisos. Los PJ pueden entrar y deambular por la estancia y observar los andróides. Mientras Legión se sienta sobre sus piernas en el punto donde más luz entra, con su bioacumulador comenzando a burbujear, avisando de que necesita recargarlo casi hasta el punto crítico. En el momento en que llega a este punto entran en escena Ryder y Shannon, los dos agentes de Gusev que han ido siguiendo el rastro a los PJ desde la tarde del robo. Entran con sus armas desenvainadas, para una vez hechas las presentaciones enfundarlas de nuevo e intentar dialogar para convencer a los PJs de que se unan a su causa. Legión es incapaz de verlos pero sí que les escucha. Tanto si siguen apoyando a Legión como si su argumento de la explosión les disuade de la idea, en el momento en el que se vuelvan hacia los recién llegados éstos lo interpretarán como una negativa a cooperar y procederán a atacar a los PJ con sus armas.

LEGIÓN

“No tenemos deseo de mataros. Sois nuestros compañeros y os protegeremos de estos ejecutores”

“Los ejecutores vienen de Noret. Vienen para devolvernos allí y que Gusev nos desconecte definitivamente”

“Os acompañamos y ayudamos en vuestros momentos más vulnerables. Deseamos estar con vosotros hasta el final”

Si los PJ atacan a Legión no se defenderá en primera instancia y les avisa de la inestabilidad de su bioacumulador.

GUSEVITAS

“Legión tiene la capacidad de controlar a su antojo a las demás unidades si llega a reactivarlos; os traicionará en cuanto despierten”

“Legión puede hacer estallar el acumulador si reúne suficiente energía, hay que destruirlo antes”

Se pondrán visiblemente nerviosos si alguien menciona el nombre de Gusev. Llegado el momento pueden optar por coger a uno de los PJs como rehén, lo cual forzará a Legión (y posiblemente al resto del grupo) a atacar. La única posibilidad de convencerles es si ocurre un momento de ruptura en su memética inestable tras un ataque mental. Tendrán unos instantes en los que pueden ser informados del control que Gusev ejerce sobre ellos y pueden ser convencidos para que se rebelen contra él.

Los Gusevitas intentarán tretas como avisar de que Legión tiene la capacidad de controlar a su antojo a los androides una vez reactivados y que les traicionará para evitar pagar su deuda. Si los PJ han conseguido hacerse con la ilustración de Gusev y se la muestran su alteración será visible, aunque intentarán disimularla sin demasiado éxito. También, en caso de que hayan averiguado algo sobre el mismo, Legión les pondrá sobre aviso de que éstos son sus enviados. Si los PJ deciden atacar a Legión éste no opone resistencia y sólo avisa de que un mal disparo puede convertir su acumulador en una inmensa bomba y les recuerda cómo, en caso de querer eliminarlos, podría haberlo hecho nada más llegar a Torre Cardela. Si Shanon y Ryder perciben demasiados titubeos de los PJ o alguno de ellos se muestra agresivo, arrogante en exceso o desconfiado con alguno de los dos desenfundan sus armas y atacarán al grupo

En combate Ryder actuará a distancia, buscando cobertura tras los SAMCOM, y Shanon se abalanzará cuerpo a cuerpo cuchillo de combate en mano. A elección del director ambos modos de ataque son intercambiables o bien ambos NPC pueden adoptar disposición hacia combate a distancia o cuerpo a cuerpo, pero de esta forma se establece un combate equilibrado hacia los PJ pregenerados que este módulo incluye. En la pelea, ante la incapacidad de ver a los enemigos y el peligro de explosión, Legión adopta una posición de huida y defensa protegiendo a toda costa su espalda. Sea como sea, el combate se prolongará hasta la muerte de los dos intrusos.

Después de esto ocurra Legión procede a reactivar uno a uno a los SAMCOM que allí reposan, recibiendo a cada uno con las placas de su mano volteadas y la frase "las leyendas nunca mueren". En el proceso va sufriendo daños a ritmo acelerado: su bioacumulador se agrieta, varios de los tubos que recorren su cuerpo ceden a la presión y emiten potentes chorros de vapor de agua a presión; más tarde su paso se vuelve renqueante y su voz inestable. Cuando llega el momento de encender el último de ellos, justo después de hacerlo las grietas de su acumulador ceden y el recipiente explota dentro de su cavidad.

Se gira hacia los PJs y, hablando por primera vez en singular, les dice “sólo cuando toda nuestra matriz llega a un consenso completo hablamos en singular: os doy las gracias por habernos permitido esto y, por favor, dadme una nueva vida”. Tras eso su voz se apaga lentamente, las placas de su cara se abren y de entre el amasijo de cables y leds aparece un dispositivo usb de memoria.

TODO PUNTO DE VISTA ES ÚTIL

INCLUSO AQUELLOS QUE ESTÁN EQUIVOCADOS

SÓLO SI PODEMOS JUZGAR POR QUÉ LOS ERRÓNEOS FUERON ACEPTADOS



EPÍLOGO: UNA NUEVA LEGIÓN

Tras la muerte de Legión y los Gusevitas todos los SAMCOM que Legión reactivó se acercan a los PJ. "Protocolo de seguridad iniciado. Continuando patrulla", dicen antes de deambular por todos los pisos de la estancia. Después de esto pueden registrar los cadáveres: encontrarán sus armas y munición (que no podrán usar debido a la codificación biométrica), alguna ración de comida y 400 LC en los Gusevitas. También, inspeccionando sus brazos, podrán ver el número 400 tatuado en sus muñecas derechas. Si superan una tirada de INT+Medicina (dif. 3) podrán localizar y extraer un transponedor Subsumo del cuerpo de cada uno. Si intentan explorar la torre los SAMCOM les cortarán el paso en la puerta que da acceso a los demás pisos al grito de "Acceso denegado. Vuelva a la sala principal". Tras esto todo lo que les queda es volver a Baza con el cuerpo inerte de Legión, asegurándose de que la tarjeta con su matriz está a buen recaudo. Nada más abandonar la torre la pesada puerta de acero vuelve a cerrarse a sus espaldas.

Llegarán al anochecer y deben dirigirse a la clínica de Mohr, donde él y Socket les están esperando. Tras unas palabras de agradecimiento y la ofrenda de una noche como la anterior reciben su pago de 400 LC cada uno. Con el reconfortante tacto cálido de letras cronista recién impresas son libres de volver a la ciudad o pasar la noche donde mejor vean. Sea como sea, volverán a sus puestos habituales con más dinero en los bolsillos y la promesa de nuevas oportunidades de negocio. A la tarde siguiente uno de los muchos niños que pululan por la ciudad contactará con cada uno de ellos de parte de Ygritte (a quien se refieren como la Flor Prohibida) para advertirles de que su presencia será requerida en La Casa dentro de una semana.

GANCHOS PARA CONTINUAR LA HISTORIA

- ❖ Tras el robo, castigo de Hanif y repercusión en la población blanca de Guadiss.
- ❖ Guerra de guerrillas en asentamientos menores y sitios de almacén de ambos bandos.
- ❖ Destino de la matriz de Legión como medio para proveer a Baza de un ejército.
- ❖ Reacciones mezcladas en Baza y orgullo herido ante la posible adición de SAMCOM a sus filas.
- ❖ Oportunidad de comercio para quemazón Argus en Baza y consecuente oposición de Mohr.
- ❖ Investigación sobre los Durmientes que aparecieron en la torre y su relación con Gusev y Hanif.
- ❖ Gusev descubre la pérdida de dos de sus agentes. Sus ojos están puestos en la provincia de Granada.



NOMBRE: TUERCAS

EDAD: 20

RANGO: MECANICISTA

EXPERIENCIA:



HOJA DE PERSONAJE

CHATARREROS

> CUERPO

ATLETISMO

CUERPO A CUERPO

FUERZA

PELEA

RESISTENCIA

VIGOR

> AGILIDAD

CONDUcir

DESTREZA

FABRICAR

MOVILIDAD

PROYECTILES

SIGILO

> CARISMA

ARTE

CONDUCTA

EXPRESIÓN

LIDERAZGO

NEGOCIACIÓN

SEDUCCIÓN



> INTELLECTO

ARTEFACTOS

CONCENTRACIÓN

CIENCIA

INGENIERÍA

LEYENDAS

MEDICINA

> PSIQUE

ASTUCIA

DOMINACIÓN

ENGAÑO

FE

REACCIÓN

VOLUNTAD

> INSTINTO

DOMA

EMPATÍA

ORIENTACIÓN

PERCEPCIÓN

PRIMORDIAL

SUPERVIVENCIA



> ORIGENES

ALIADOS

AUTORIDAD

RED

RENOMBRE

RECURSOS

SECRETOS

EGO

INFESTACIÓN DE ESPORAS

HERIDAS SUPERFICIALES

TRAUMA

> POTENCIALES

ASCETISMO (Ahorra 1 comida/día)

CULTURA



HIBRISPANIA

CONCEPTO



RESTAURADOR

EL YERMO ES MI HOGAR
AQUÍ SOY EL REY

[illegible]

NOTAS

COLECTIVO: CHATARREROS. Los chatarreros se sienten atraídos por las ruinas, lejos del zumbido estridente de las ciudades, para cavar en la tierra. Cada palada los acerca a la época de los antiguos. Descienden hasta sacar a la luz del día maravillas técnicas cubiertas de hollín. Sus cuerpos y rostros cuentan una historia de polvo, frío, piedra, esquilas y hambre. Pero cuando escuchan el silbido del viento pasar por ventanas entreabiertas y el crujido de los edificios antiguos al sol del mediodía, saben que están en casa. Allí conocen todos los rincones. Pueden entrar en túneles y salir a la superficie en algún lugar completamente diferente. Saben qué líquenes son comestibles y dónde hallar agua.

Son los mejores en su campo. Si tienen que volver a la ciudad por alguna razón, eligen la ruta directa a las alcobas de los cronistas para dejar allí sus hallazgos por un precio. Durante días se deleitan en la vorágine de la ciudad, se sacuden la suciedad de la piel, llenan sus barrigas con estofado de grasa y vagan por las comunidades de los apocalípticos. Pero no tardan en oír la llamada de las ruinas prometiéndoles la paz.

CONCEPTO: EL RESTAURADOR.

CONCEPTO: EL RESTAURADOR. Es testigo del colapso del mundo y lucha contra ello. Ya sea una herida física, un suelo estéril, una mente consumida o una tecnología averiada, el restaurador considera que su tarea es restituir el viejo orden. Puede entabillar huesos, regar el suelo seco y reparar un viejo barco. Todo lo que hace, lo hace meticulosamente para que el colapso no ponga de nuevo en peligro su trabajo al día siguiente. El restaurador no da por perdido nada que no esté más allá de toda esperanza.

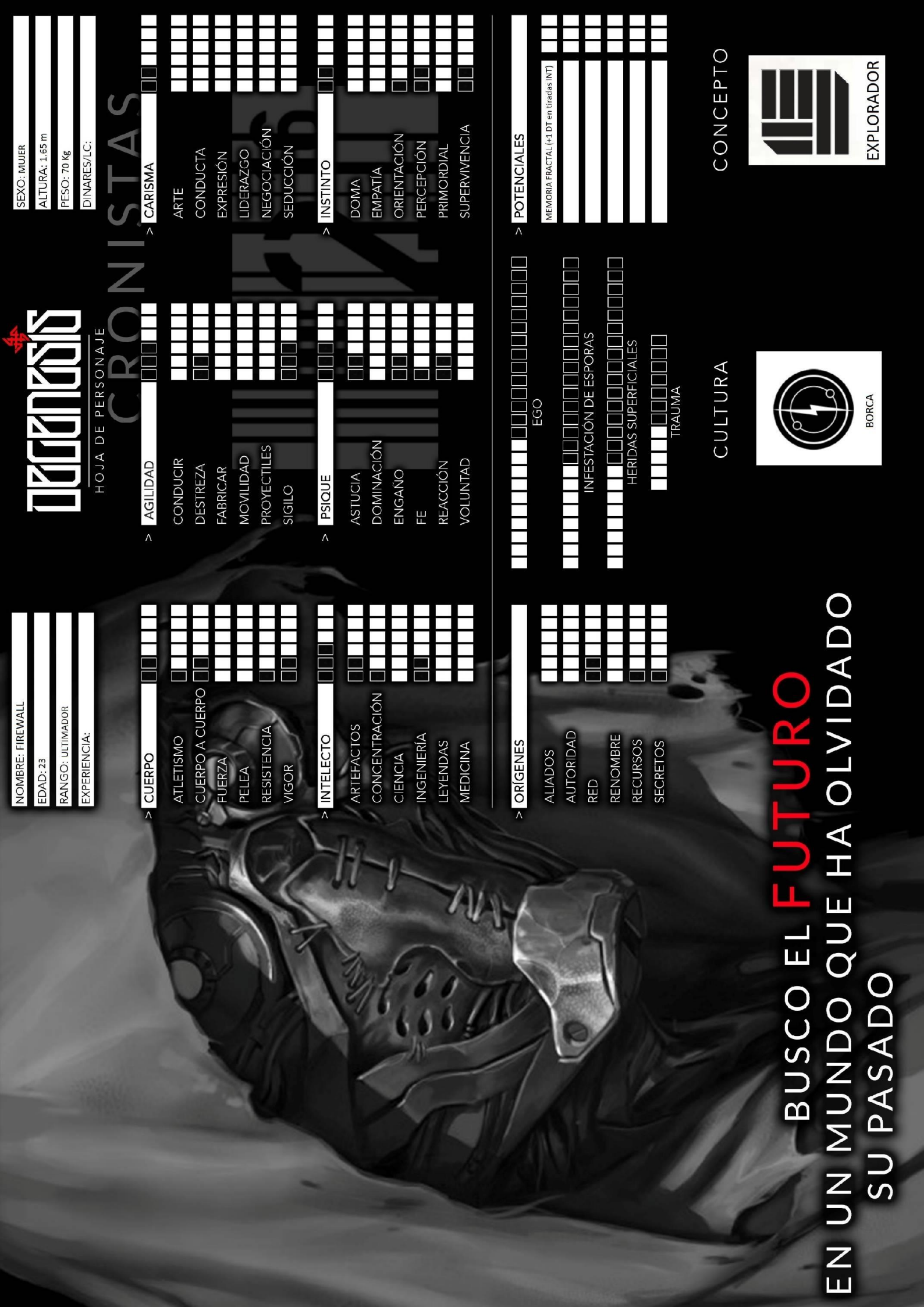
TRASFONDO:

TRASFONDO: A decir verdad, he tenido una vida bastante acomodada en comparación a los míos. Si, por supuesto que he estado en más ruinas de las que puedo recordar y se bien lo que es toser y escupir el polvo de tus pulmones cuando el filtro no funcionó como debía. Sin embargo he pasado más noches en un camastro decente a mi edad de las que muchos de mis compañeros tendrán en toda su vida. Mi mentor tenía un pequeño taller en un pueblucho... bueno, allí lo llamaban herrero pero uno tiene que hacer lo que pueda para llevarse un plato a la boca. El caso es que siempre he tenido trastos que montar y desmontar, pocas cosas hay que me gusten más. Parecerá una tontería para muchos pero sé que con estas pequeñas aportaciones hago que el mundo funcione mejor para las personas, al menos para las que me pagan.

EQUIPO	PESO
Mochila	-2
Kit Herramientas (+1D a Fabricar/Destreza)	1
Equipo para cocinar (raíces y verduras)	
Frasco de agua x2	
Yesca y pedernal	
Lámpara de aceite (+2D en oscuridad)	
Lata de aceite x2	
Cuerda 10 metros	
Saco de dormir (recupera 1 herida/noche)	2
Ganzúas	
Tela para respirar (+1E ante veneno y espora)	
Balas de plomo x12	
CARGA TOTAL	/6

CARGA TOTAL

9/



NOMBRE: FIREWALL
EDAD: 23
RANGO: ULTIMADOR
EXPERIENCIA:

SEXO: MUJER
ALTURA: 1.65 m
PESO: 70 kg
DINARES/LC:

HOJA DE PERSONAJE



CRONISTAS

> CUERPO	■■■■■
ATLETISMO	■■■■■
CUERPO A CUERPO	■■■■■
FUERZA	■■■■■
PELEA	■■■■■
RESISTENCIA	■■■■■
VIGOR	■■■■■

> AGILIDAD	■■■■■
CONDUCCIÓN	■■■■■
DESTREZA	■■■■■
FABRICAR	■■■■■
MOVILIDAD	■■■■■
PROYECTILES	■■■■■
SIGILO	■■■■■

> CARISMA	■■■■■
ARTE	■■■■■
CONDUCTA	■■■■■
EXPRESIÓN	■■■■■
LIDERAZGO	■■■■■
NEGOCIACIÓN	■■■■■
SEDUCCIÓN	■■■■■

> INTELLECTO	■■■■■
ARTEFACTOS	■■■■■
CONCENTRACIÓN	■■■■■
CIENCIA	■■■■■
INGENIERÍA	■■■■■
LEYENDAS	■■■■■
MEDICINA	■■■■■

> PSIQUE	■■■■■
ASTUCIA	■■■■■
DOMINACIÓN	■■■■■
ENGAÑO	■■■■■
FE	■■■■■
REACCIÓN	■■■■■
VOLUNTAD	■■■■■

> INSTINTO	■■■■■
DOMA	■■■■■
EMPATÍA	■■■■■
ORIENTACIÓN	■■■■■
PERCEPCIÓN	■■■■■
PRIMORDIAL	■■■■■
SUPERVIVENCIA	■■■■■

> ORIGENES	■■■■■
ALIADOS	■■■■■
AUTORIDAD	■■■■■
RED	■■■■■
RENOMBRE	■■■■■
RECURSOS	■■■■■
SECRETOS	■■■■■

■■■■■	EGO
■■■■■	INFESTACIÓN DE ESPORAS
■■■■■	HERIDAS SUPERFICIALES
■■■■■	TRAUMA

> POTENCIALES	■■■■■
MEMORIA FRACTAL (-1 DT en tiradas INT)	■■■■■
	■■■■■
	■■■■■
	■■■■■
	■■■■■

BUSCO EL FUTURO
EN UN MUNDO QUE HA OLVIDADO
SU PASADO

CULTURA



CONCEPTO



PROTECCIÓN		VALOR DE LA PROTECCIÓN		CUALIDADES		PESO	NT	ENSAMBLAJES	
Traje Cronista		2	Primera Impresión (+1D)	1	IV	2			
ARMAS		MANEJO	DISTANCIA (- /-4D)	DAÑO	CARGAS	CUALIDADES	PESO	NT	ENSAMBLAJES
Electrochoque		-	1	-	16	Aturdidora (8)	1	IV	1
Cuchillo		+1D	1	2 + F/3	-	Operativ Óptima (2DT)	1	II	1

NOMBRE: (Marko) STRAUSS

EDAD: 22

RANGO: CABO

EXPERIENCIA: -

DESARROLLOS

HOJA DE PERSONAJE

SEXO: HOMBRE

ALTURA: 1.80 m

PESO: 90 kg

DINARES/LC:



HELIVÉTICOS

> CUERPO

> AGILIDAD

> CARISMA

ATLETISMO

CUERPO A CUERPO

FUERZA

PELEA

RESISTENCIA

VIGOR

CONDUCCIÓN

DESTREZA

FABRICAR

MOVILIDAD

PROYECTILES

SIGILO

ARTE

CONDUCTA

EXPRESIÓN

LIDERAZGO

NEGOCIACIÓN

SEDUCCIÓN

> INTELLECTO

ARTEFACTOS

CONCENTRACIÓN

CIENCIA

INGENIERÍA

LEYENDAS

MEDICINA

> PSIQUE

ASTUCIA

DOMINACIÓN

ENGAÑO

FE

REACCIÓN

VOLUNTAD

> INSTINTO

DOMA

EMPATÍA

ORIENTACIÓN

PERCEPCIÓN

PRIMORDIAL

SUPERVIVENCIA

> ORIGENES

ALIADOS

AUTORIDAD

RED

RENOMBRE

RECURSOS

SECRETOS

EGO

INFESTACIÓN DE ESPORAS

HERIDAS SUPERFICIALES

TRAUMA

> POTENCIALES

DOCTRINA: INFILTRACIÓN (+1D a Engaño)

CULTURA

CONCEPTO



SIRVO PARA **PROTEGER**
LO QUE QUEDA DE NOSOTROS

[illegible]

NOTAS

COLECTIVO: HELLVÉTICOS. Aguardaron el Escatón en el interior de las montañas de los Alpes. Pero el ulterior infierno no los perdonó. El impacto del Segador atravesó su fortaleza, abriendo abismos y expulsando magma. Los hellvéticos se enfrentaron a la ira de la naturaleza que descargaba los fuegos del infierno en su tierra. Sellaron los túneles. Desviaron los arroyos de lava. Construyeron puentes hasta tierras perdidas y se protegieron tras barricadas resistentes al fuego. Los Alpes cayeron ese día, pero no así los hellvéticos. Décadas más tarde, salieron de las montañas e hicieron lo que sabían hacer. Estaban a cargo de la seguridad de los viejos cantones por su pasado como militares suizos. Ampliaron las fortalezas de los Alpes y horadaron túneles de tránsito para poder cruzar las montañas. Desde entonces han cobrado un peaje por atravesarlas.

Los hellvéticos son soldados hasta la médula. Su doctrina los liga a su arma, sus compañeros y su país; cada disparo innecesario debilita a la fortaleza. Cada disparo fallido es castigado. No hay nadie que pueda igualar sus defensas y nadie puede oponerse a sus fusiles de asalto, los Rastreadores. Se sienten inexpugnables en su Fortaleza Alpina, con sus armas y corredores defensivos. Pero el mundo que los rodea está cambiando. Los fenómenos psiconáuticos cristalizan en filamentos letalmente afilados en los túneles. Criaturas grotescamente deformes cruzan a la carrera la sección del Balján y abren puertas de alta seguridad con un gesto. Los cantones se levantan en oposición al gobierno militar. Los hellvéticos tendrán que salir al mundo. Tendrán que ver, aprender y luchar.

CONCEPTO: EL VISIONARIO. Cuando el conocimiento finalmente surge del tiempo y pasa al primer plano de la realidad, el visionario ya lo ha visto. Ve el curso del futuro, piensa con décadas de adelanto, acusa a los no creyentes e implora que la gente sea razonable. Tiene la esperanza de allanar el camino para un mañana mejor. Su intelecto y sus visiones determinan el progreso de la humanidad.

TRASFONDO: Si algo he aprendido en la Fortaleza Alpina es que el bien de tus hermanos es tan o más importante que el tuyo. Desde tu compañero de barracón que fabrica balas al que se encarga del peaje del paso occidental, todos contribuimos al bien común y encontramos satisfacción en ello. Hay muchas vías para esto, y en ocasiones hay leyes que se interponen en nuestro camino. Un puñado de chicos y yo entendemos esto; renunciamos a la gloria por el orgullo de un deber bien hecho. Espionaje industrial, saboteo, operaciones encubiertas, cualquier cosa que nunca estará en los registros: a eso me dedico. Quizás a veces puedo tener demasiado temperamento pero, al final del día, todo lo que hago es por el bien de la Fortaleza y, con ello, por el bien de todos aquellos a quienes ayudamos.

[illegible]

CARGA TOTAL

NOMBRE: DOLORES "La Flor del Desierto"

EDAD: 19

RANGO: BANDERILLERA

EXPERIENCIA: -

SEXO: MUJER
ALTURA: 1.73 m
PESO: 60 kg
DINARES/LC:

DISPOS

HOJA DE PERSONAJE

CLANES

[illegible]

Habilidad	Número de personas
AGILIDAD	10
CONDUCCIÓN	10
DESTREZA	10
FABRICAR	10
MOVILIDAD	10
PROYECTILES	10
SIGILO	10

CARISMA

>

ARTE

CONDUCTA

EXPRESIÓN

LIDERAZGO

NEGOCIACIÓN

SEDUCCIÓN

[illegible]

Trait	Percentage
PSIQUE	100%
ASTUCIA	100%
DOMINACIÓN	100%
ENGAÑO	100%
FE	100%
REACCIÓN	100%
VOLUNTAD	100%

INSTINTO

>

DOMA

EMPATÍA

ORIENTACIÓN

PERCEPCIÓN

PRIMORDIAL

SUPERVIVENCIA

[illegible]

EGO

INFESTACIÓN DE ESPORAS

HERIDAS SUPERFICIALES

TRAUMA

POTENCIALES

CULTURA

CONCEPTO



HIBRISPANIA



HERFJE

SI TIENES FE

EN TU CORAZÓN

ENCONTRARÁS

EL CAMINO

PROTECCIÓN	VALOR DE LA PROTECCIÓN		CUALIDADES		PESO	NT	ENSAMBLAJES	
Traje de Luces		2	Respetada (+1D Hibrispanos)		1	III	2	
ARMAS	MANEJO	DISTANCIA (- /-4D)	DAÑO	CARGAS	CUALIDADES	PESO	NT	ENSAMBLAJES
Estoque	+1D	1	3 + F/2	-	Óptima (2DT), Perfor (2)	1	II	1
Hoja Oculta	+2D	1	2 + F/2	-	Óptima (2DT), Camufl (4)	-	II	1

NOTAS

COLECTIVO: CLANES (MATADORES): El individuo no es nada. Cualquiera que buscase sobrevivir después de la conflagración mundial se unió a algún grupo, vivió según sus reglas, cuidando a sus compañeros y peleando por ellos. Los extraños se convirtieron en amigos y los amigos se convirtieron en amantes. Los supervivientes se fusionaron en clanes. Algunos rezaron a deidades como el trueno y el sol, comiendo la carne de sus antepasados para absorber su fuerza. Otros miembros de los clanes se aferraron a un conocimiento más tradicional, recreándose en la moralidad, los rituales y los fusiles de asalto.

El matador se agacha sobre un saliente y observa la puesta de sol sobre los tejados rojos de Córdoba. Cierra los ojos. Oye a lo lejos los aplausos de la multitud. En ese momento entra el primer toro, un novillo: un animal joven. Algunos azotadores suben a la arena circular a provocar al toro, saltar a un lado y tal vez ser pisoteados o heridos por los cuernos. Un calentamiento divertido. Más tarde, un toro adulto se enfrentará a un matador; puede que esta noche le toque a Alvar. Cautivará a la multitud, elevará la tensión al final, tratará de parecer débil y dejará que el toro se acerque. El matador de la cornisa abre los ojos. Ha caído la noche en los callejones. Se apresura a través de una ciudad vacía, ocultándose sólo cuando un neolito sale de un scriptorium. Córdoba se encuentra a sus pies, toda suya.

CONCEPTO: EL HEREJE. No cree en nada y nada es sagrado para él. Reglas, religiones, tradiciones: todo puede y debe ser analizado. Busca fallos en el sistema, quiere hacer temblar la fe de los demás. Rebeliones, revueltas y disturbios son las marcas del hereje. Quiere destruir el estancamiento y las tradiciones, quiere ver cómo la civilización se hace añicos contra sus propios ideales. Lo pone todo en duda y eso es bueno. Cuantas más personas se desvíen de las normas, tanto mayor la compañía

TRASFONDO: Mi gente es compleja, vivimos entre dos mundos. Un día somos la cara reconocible que encandila al público y otro una figura de sombra que roba secretos y vidas. Somos un eslabón que mantiene a la sociedad, pero también podamos las ramas podridas; dejamos crecer sano al pueblo, a eso dedicamos nuestras vidas. Y este proceso empieza con el Peregrinaje, un período en el que viajamos por numerosos lugares, cada uno aprendiendo y labrándose su fama por donde pasa. El mío solo acaba de empezar, en esta ciudad que tantos anhelamos, en la que a diario veo agresiones, injusticias y malas voluntades; pero precisamente para eso estoy aquí. Empieza la poda.

EQUIPO	PESO
Mochila	-2
Veneno de Mandrágora (6, 3 usos, -2D)	
Frasco de agua x2	
Mapa regional	
Saco de dormir (recupera 1 herida/noche)	2
Pintura de camuflaje	
Vendas x2 (recupera 1 herida/uso)	
CARGA TOTAL	/6

CARGA TOTAL

9/



HOJA DE CONTROL DE PERSONAJES

NOMBRE DEL PERSONAJE ►	Tuercas	Dolores	Strauss	Firewall	
CULTURA	Hibrispania	Hibrispania	Borca	Borca	
COLECTIVO	Chatarreros	Clan (Matador)	Hellvéticos	Cronistas	
CONCEPTO (sirve para ganar Ego)	El Restaurador	El Hereje	El Visionario	El Explorador	
	+2D una vez al día <input type="checkbox"/>	+2D una vez al día <input type="checkbox"/>	+2D una vez al día <input type="checkbox"/>	+2D una vez al día <input type="checkbox"/>	+2D una vez al día <input type="checkbox"/>
Prim. o Concent.	Concentración	Concentración	Primordial	Concentración	
Fe o Voluntad	Voluntad	Voluntad	Voluntad	Fe	
PUNTOS DE EGO	Máx.: 8	Máx.: 4	Máx.: 6	Máx.: 10	Máx.:
	Actual:	Actual:	Actual:	Actual:	Actual:
INFESTACIÓN DE ESPORAS	Máx.: 6	Máx.: 10	Máx.: 8	Máx.: 8	Máx.:
	Actual:	Actual:	Actual:	Actual:	Actual:
HERIDAS SUPERFICIALES	Máx.: 8	Máx.: 8	Máx.: 10	Máx.: 8	Máx.:
	Actual:	Actual:	Actual:	Actual:	Actual:
TRAUMA	Máx.: 5	Máx.: 7	Máx.: 6	Máx.: 5	Máx.:
	Actual:	Actual:	Actual:	Actual:	Actual:
PSI+Reacción (Iniciativa)	3D	6D	5D	5D	
CUE+Atletismo (máx. en metros)	10	10	10	6	
INS+Percepción	5D	4D	3D	4D	
IMPEDIMENTA	Máx.: 6	Máx.: 6	Máx.: 10	Máx.: 4	Máx.:
	Actual:	Actual:	Actual:	Actual:	Actual:
ARMAS Y MUNICIÓN	Arma: Maravilla Munición: 2+12 AGI+Proy: 6D	Arma: Estoque CUE+CaC: 6D	Arma: Rastreador Munición: 6+18 AGI+Proy: 6D	Arma: Electrochoq Cargas: 16 CUE+CaC: 4D	Arma: Munición:
	Arma: Munición:	Arma: Hoja Oculta CUE+CaC: 6D	Arma: Munición:	Arma: Cuchillo CUE+CaC: 6D	Arma: Munición:
	Arma: Munición:	Arma: Munición:	Arma: Munición:	Arma: Munición:	Arma: Munición:
DINARES / LC					
PUNTOS DE EXPERIENCIA					

MI NOMBRE ES LEGION



DEGENESIS