

UNREALMS

# STRANGE DAYS

EL TRONO DEL REY LAGARTO



IÑAKI RAYA BRAVO

# UNREALMS:

## ESPECIAL DIA DEL ROL GRATIS

Maquetación: José Antonio González, basada en la maqueta de Unrealms.

Ilustraciones y diseño de portada: José Antonio González.

Fotografía de portada: Ingmar Runge.

Esta aventura pertenece a su autor, que la libera para que se juegue y comparta gratuitamente, agradeciendo la difusión de la misma con su correspondiente mención y respetando el presente formato.

Strange Days, el trono del rey lagarto. La aventura han sido hecha para el Sistema Hitos de Nosolorol, concretamente para la ambientación Unrealms, publicada por la editorial en enero de 2017.

Sevilla, a 17 de junio de 2017





# STRANGE DAYS

## EL TRONO DEL REY LAGARTO

Iñaki Raya Bravo

### ANTECEDENTES

Los jugadores forman parte de una célula terrorista perteneciente al grupo conocido como los Ludistas. Su principal actividad es crear tecnofobia y falsos mitos sobre la nueva sociedad de consumo y de la información. Mientras buceaban por la deep web han encontrado información fidedigna sobre una antigua base de La Administración (precursora de La AIT) donde se encontraba una proto-antena conocida por el sobrenombre del pájaro carpintero ruso, un dispositivo mediante el cual podrían moldear el Entramado conectándolo a cualquier antena, de forma segura e irrastreable. Varios contactos entre los remendadores les han confirmado que la antena podría estar desactivada, pero que sigue en línea. La base se encuentra en una zona abandonada de Ucrania, cercana a la central nuclear de Chernóbil. Su misión principal será adentrarse en el interior de los subterráneos de la base Duga-3 y encontrar lo que los remendadores han denominado «El nido del carpintero» para encontrar este artefacto. Tras varias llamadas y preparativos, ayudados por sus contactos en la organización terrorista y bajo su financiación, comienza su viaje.

### DIMITRI

Después de un largo vuelo, con un par de escalas incómodas, llegarán a la ciudad de Gómel, la segunda mayor ciudad de Bielorrusia. En el aeropuerto les estará esperando su contacto, Dimitri, un calmado feral de pelaje blanquecino. Han contactado con él por medio de «un amigo de un amigo». Según su información, Dimitri puede conseguir casi cualquier cosa en Bielorrusia, además tiene contactos en Ucrania, por lo que se ha postulado como la mejor opción para la misión. Le han pagado para que les cruce discretamente a Ucrania, donde les pondrá en contacto con una mercenaria de Kiev, que se dedica al «Turismo extremo». Con ella se aventurarán en la ciudad de Prípiat, desalojada desde 1986.

Dimitri les estará esperando en la zona de llegada con un cartón de pizza aun grasiento, donde pueden ver escrito con marcador rojo «Ned ludd», el nombre en clave que han acordado. Les acompañará hasta el aparcamiento del aeropuerto donde todos montarán en un recio 4x4 de marca rusa (lada) de seis plazas en el que estarán algo apretados. En el maletero se encuentran varios contenedores militares cubiertos por una manta que guardan todo lo que le han solicitado con anterioridad. Aunque todo el equipo son marcas rusas, Dimitri les promete que son muy fiables. En ellos podrán encontrar:

- Pistolas Tokarev y Yaryguin (M+m)
- Rifles de asalto AK-47 y AKS-74U (M+C)
- Rifle de francotirador Dragunov (M+C)
- Un KSVK (M+C+m), rifle francotirador antimaterial
- También pueden encontrar numerosa munición
- Prismáticos de visión nocturna
- Linternas tácticas
- Trajes NBQ
- Máscaras respiratorias
- Contadores geiger
- Inyectores antirradiación (Anti rads) y de atropina (tirada inmediata de recuperación)

Su viaje les llevará por destartaladas carreteras secundarias de Bielorrusia, a través de la Reserva radio ecológica Polesia. Dimitri les comentará que conoce a los vigilantes del sector y que tienen un buen acuerdo, por lo que no hay ningún problema en atravesar la reserva. Se dirigirá al cercano río Prípiat por el que atravesarán la frontera con Ucrania, para esto han traído el 4x4.

Será un viaje nocturno, cansado e incómodo de unas dos horas y media. Dimitri conduce sin luces para no llamar la atención (ve perfectamente gracias a sus rasgos ferales, aunque es uno de esos irreales que no saben de su propia naturaleza, comentándoles que desde pequeño tiene muy buena vista). Antes de las diez

de la noche habrán atravesado la frontera Ucraniana y se encontrarán a ocho kilómetros de la ciudad de Prípiat, donde les espera el contacto de Dimitri, que será su guía en Ucrania.

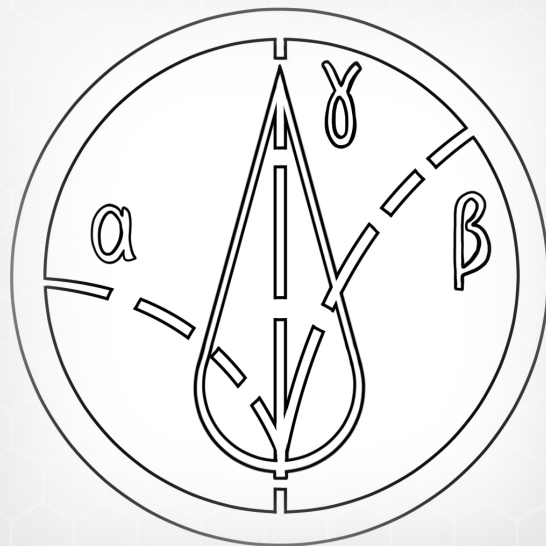
Dimitri no ha querido saber nada de lo que trae a sus clientes a Ucrania, solo se ha encargado de gestionar sus necesidades y proporcionarles lo que le han pedido. Todo un profesional. Su contacto será Svetlana (Vetla) «...una ex militar rusa (Spetsnaz) que se gana la vida haciendo visitas turísticas extremas a la ciudad de Prípiat y alrededores de la central. Es muy competente y fiable, por lo que no tendrán nada que temer, a pesar de los rumores que hayan escuchado...».

Si se interesan por los rumores, Dimitri les comentará que «no son más que invenciones del Gobierno para ahuyentar a los curiosos y saqueadores de la ciudad. Se habla de animales mutados, manadas de perros que merodean por los alrededores, hambrientos y peligrosos. También corre el rumor que aquellos que no abandonaron la ciudad se convirtieron en mutantes descerebrados que merodean por los restos de la ciudad en busca de presas. Pero lo que realmente pueden encontrarse es con saqueadores, que merodeen en busca de algo de valor que poder vender, o alguna mafia rusa que oculte sus alijos en la zona prohibida. Deben confiar en Vetla, es muy Zdołny (capaz)».

## EMPIEZAN LOS PROBLEMAS

Una vez lleguen al punto de encuentro a tres kilómetros de la ciudad, Svetlana no parece dar señales de vida. Dimitri está intranquilo, comenta que no es común en Vetla retrasarse, que de hecho es irritantemente puntual.

La ciudad de Prípiat puede verse a lo lejos, solitaria y como devorada por la vegetación y la nieve, silenciosa y en ruinas. Si los personajes investigan la zona con una prueba de Intelecto + 🧠 de dificultad Media (15), pueden ver huellas de neumáticos por la zona, que vienen y/o se adentran de nuevo en la ciudad. Si superan Difícil (20), pueden determinar que el vehículo (una furgoneta o camioneta, por las huellas de neumáticos) vino de la ciudad y volvió a ella. También pueden encontrar un par de colillas de Belomorkanal (papirosas rusas, tabaco sin filtro) junto a unas huellas de botas militares, a su lado escrito en el barro pueden ver unas una especie de símbolo (Ver siguiente ilustración).



Dimitri comentará que «...es la marca que fuma Vetla. Es lo normal en ella, llegar antes y esperar. Tal vez algo llamó su atención o decidió esconderse porque algo se acercará. No es normal en ella faltar a una cita de trabajo». Si trata de llamarla no contestará, pero alguno de los personajes puede geolocalizar su teléfono con una prueba de Intelecto + 🧠 o 🕵️ (hackeo) Difícil 20. La señal viene del interior de la ciudad, a unos cinco kilómetros de donde se encuentran. Dimitri aceptará llevarles al interior de la ciudad si le acompañan a buscar a Vetla.

Adentrarse en Prípiat es algo inquietante, la ciudad permanece abandonada, desde hace treinta años. Según han podido leer antes de venir al viaje, la evacuación de cincuenta mil habitantes se hizo en poco menos de veinticuatro horas. Por ello que muchas casas están desalojadas a la carrera, con los platos de comida aun en la mesa, podridos y llenos de insectos (¿de un tamaño ligeramente superior a lo normal?) los abrigos en los percheros, cepillos de dientes y cepillos en los baños, camas desechas y libros abiertos a medio leer. De todas formas gran parte de la ciudad ha sido saqueada en estos años por lo que será difícil encontrar nada de valor.

Los rastros del vehículo de Vetla llevan hasta el interior de la ciudad. Seguir estos rastros les obligará a circular muy despacio y con las luces encendidas, teniendo que parar varias veces a discernir los rastros encontrados. Una prueba de Intelecto + 🧠 Difícil (20) les permitirá encontrar casquillos de rifle AS Val (AS9) y marcas de motocicletas cercanas a las huellas de la furgoneta de Vetla. Alguien parece haber seguido a la rusa por la




ciudad en ruinas e incluso haberle disparado. Dimitri se pone tenso, sobre todo al ver los casquillos, que reconocerá inmediatamente. Si no encontraron el símbolo dejado por Svetlana en la carretera, Dimitri comentará que pueden tratarse de Liquidadores, una antigua fuerza de acción rusa que se encargó de «minimizar daños» durante el desalojo y posterior contención del accidente de Chernóbil. Se dice que su nombre les viene de las medidas expeditivas que llegaron a tomar para contener la fuga de radiación. Los saqueadores les temían, ya que eran ejecutados inmediatamente si eran encontrados en «zona contaminada». Se supone que tras veinte años el cuerpo se había disuelto...



Dimitri, pedirá ayuda a los jugadores llegados a este punto. Incluso les ofrecerá parte del dinero que le han pagado si con ello les ayuda a encontrar a su amiga. Además, la necesitan si quieren moverse por la zona, ya que él no la conoce en absoluto y Vetla en cambio la conoce de sobra. Por otra parte dependen de su vehículo para moverse por la zona, por lo que si no quieren recurrir a la violencia tendrán que ayudarle.

Los rastros parecen llevar hasta un colegio abandonado. Caracteres cirílicos adornan la entrada en un arco, donde se encuentra estrellada una furgoneta gris (la furgo de Vetla, según comenta Dimitri). El motor aun está algo caliente, no debe llevar más de media hora, ya que el vapor aun sale del motor. En el patio del cole-

gio varias motocicletas Ural m62 de color blanco están aparcadas o dejadas caer sobre la nieve (tantas como jugadores + 1).

Se trata de un colegio grande, con innumerables salas y distintos patios de recreo. Dispone de dos plantas comunicadas por diversas escaleras en distintos puntos del complejo. Dimitri aconsejará separarse para abarcar mayor terreno.

En el interior los personajes tendrán que realizar una prueba de Voluntad +  de dificultad Media (15) o crearán ver extrañas sombras en algunas habitaciones, luces ambarinas que proceden de habitaciones distantes e incluso risas de niños mientras juegan. Si no pasaron la prueba esto les otorgará el aspecto temporal «inquietos» hasta que salgan del colegio.

En una de las salas pueden encontrarse a un hombre vestido con un traje NBQ blanquecino postrado boca abajo. Lleva una makarov (pistola rusa) y un AS9 (rifle ruso con silenciador incorporado) le han roto el cuello, tal y como puede apreciarse por la posición antinatural de su cabeza (un ojo puede atestiguar que se trata de algún tipo de insectoide). Pueden ver además que el cuerpo impactó contra la pared antes de caer al suelo. Con una prueba de Intelecto +  o  (militar) de dificultad Media (15) pueden saber que se trata de una maniobra spetsnaz consistente en una llave que lanza





a la víctima contra una superficie sólida partiéndole el cuello en el proceso. Si superan la prueba Difícil (20) pueden recordar además que los cuerpos especiales rusos lo solían convertir en una trampa, colocando una granada bajo el cuerpo, que se activaba al girar el cadáver, condenando a sus compañeros.

Si giran el cuerpo tienen derecho a una prueba de Intelecto + 🧠 Difícil (20) para detectar el sonido que hace la granada al activarse, lo cual les daría un aspecto positivo en la prueba de Reflejos + 🦶 Dedia (15) para evitar la explosión (M/m+C+M), además todos quedarán «aturdidos» por la explosión que habrá alertado a todos en el colegio.

Los Liquidadores tienen una insignia azul con tres letras griegas y una gota roja en el centro que los identifica (la misma que intentó dejar escrita Svetlana en la carretera). Visten trajes NBQ con máscaras y llevan AS9 con silenciador y numerosas presillas de plástico. Habitualmente se comunican por medio de teléfonos móviles, aunque estos en concreto lo hacen mediante vibraciones o perturbaciones mecánicas recogidas por sus antenas (son todos insectoides) también tienen un

## Liquidador Vigilante de Chernobil

**Características:** Fortaleza («Quitina endurecida») 6, Reflejos («Difícil de alcanzar») 6, Voluntad («Seleccionado para la misión») 4, Intelecto («Antenas perceptivas») 4.

**Habilidades:** 🦂 «Hábil trepador» 5, 🎯 «Tirador entrenado» 5, 👁 «Detectar las vibraciones» 6, 🤫 «Silencioso» 6, 🗣 «Parco en palabras» 2, 🏠 «Madre patria» 5, 🎖 «Militar» 5.

**Combate:** Aguante 8, Iniciativa 8, Daño +1/+2, Defensa 16.

**Rasgos raciales:** Armadura natural (quitina, RD4), Difícil de matar. Además uno de ellos tiene Alas planeadoras, otro Miembros aserrados y otro Arma natural (Aguijón, daño C).

**Tara Racial:** Sustancia exterminadora (Algunos productor químicos).

**Equipo y descripción:** Todos tienen un traje NBQ (principalmente para ocultar su naturaleza irreal en las zonas sin cobertura de Chernóbil y para amedrentar). Tienen una pistola makarov (m+M) y un rifle AS9 con silenciador (C+M). El que tiene Alas planeadoras tiene además un rifle de francotirador dragunov (C+M). Por último, todos llevan un analizador ABG con inyector y pantalla LCD.

extraño inyector con pantalla de LCD, con la misma insignia azulada.

Su modus operandi es abordar a cualquier individuo encontrado en la zona y tratar de identificar si se trata de un «Abegam» por medio de una punción con el inyector ABG. En caso afirmativo se procede a su ejecución sumaria y a la incineración de su cuerpo, de lo contrario será capturado y expulsado de la región,



siendo llevado ante la justicia Ucraniana. Si capturan a varios individuos y uno solo de ellos da positivo en ABG serán todos ejecutados para minimizar riesgos.

Vetla, se encuentra escondida en la última planta del colegio, huyendo de los Liquidadores, pero aprovechará la distracción que suponen los jugadores para deshacerse de cualquiera de sus atacantes. Uno de ellos, el insectoide alado, sin embargo se habrá situado en lo alto de una enorme noria (la rueda de Prípiat) cercana para tener mejor visibilidad pudiendo disparar a los jugadores por las ventanas del lado contrario al que entraron. Está armado con un dragunov. Vetla es una feral de gran tamaño, que recuerda vagamente a una osa de pelaje claro. Su patrón es el de una atractiva y enorme rusa de pelo rubio platino y ojos azules. Dimitri morirá protegiéndola si es necesario.

## CAMINO AL DUGA-3

Una vez acaben con los Liquidadores o escapen de ellos Vetla les llevará a un sitio seguro fuera de Prípiat, un antiguo búnker de los soviets cubierto de vegetación. Allí tiene escondido un vehículo, provisiones y munición. Será aquí donde dejen a Dimitri si ha sido herido o abatido por los liquidadores.


Podrán descansar y comunicar entonces a Vetla su deseo de llegar a la estación Duga-3. La mercenaria no parece estar muy contenta, pero ha cobrado de antemano una cuantiosa suma por este trabajo, así que lo aceptará sin rechistar. Antes se llevará a los jugadores aparte (si Dimitri sigue con vida) para comentarles una información vital sobre la misión. Su «amigo» a pesar de ser irreal es un gran desconocedor de la Gran Farsa, por el contrario ella está al tanto de lo sucedido en esta región.

Hace cuarenta años se conectó un dispositivo arcano a una de las antenas de la Administración, con el objetivo de poder perfeccionar el ajuste del Entramado. Tuvieron lugar varias pruebas a lo largo de una década, cada una de ellas con mejor resultado. Los «arcanistas» (científicos) se dieron cuenta que cuanto mayor era el consumo de energía conectado al aparato, mejores resultados se conseguían. El 26 de abril de 1986 se decidió conectar el dispositivo, apodado El pájaro carpintero (por el sonido que producía por onda corta al ser conectado), al cuarto durmiente de la central nuclear de Chernóbil. Se cree que al usar el aparato la energía que requirió despertó al durmiente con las consecuencias que todos ya sabemos. El cuarto durmiente

se trataba de un dragón necrótico, capaz contagiar una degeneración celular sin parangón en los seres vivos a través de su aliento. Este contagio provocaba un voraz apetito y ansia por el consumo de tejido orgánico, para alimentar a las células que, al no poder alimentarse, se consumían a ellas mismas. Desgraciadamente a pesar de consumirse las células del cuerpo, el espécimen no moría, sino que deambulaba en busca de nuevo alimento. Una vez consumido su cerebro, solo disponía de las capacidades básicas motoras para seguir buscando alimento.

La Administración conocedora de este hecho, realizó una evacuación masiva en menos de veinticuatro horas y entrenó a un grupo de Liquidadores para eliminar a cualquier contagiado por la radiación del durmiente. Todo el Oblast (provincia) de Chernóbil fue clausurado bajo la amenaza de radiación, que por otra parte era del todo cierta.

«La zona a la que intentáis acceder se encuentra limpia de abegams (los liquidadores los llamaron así en honor a la radiación alfa, beta y gamma que los creó). Pero es posible que en las instalaciones aun queden algunos de ellos. La Administración retiró la aguja de la antena, pero el interior del Duga-3 fue clausurado, dejando a todos dentro. Estos abegam, son capaces de oír las frecuencias de radio y se dice que pueden comunicarse y hasta contagiar su radiación por ellas, por lo que no es seguro utilizar onda corta en la zona, siendo más aconsejables las comunicaciones por teléfono».

Llegar hasta la base de radio Duga-3 será relativamente fácil. Vetla conoce caminos y senderos por la floresta que les llevarán allí en unas tres horas en coche. Una vez en el lugar, podrán comprobar que todo el edificio parece haber sido sellado con hormigón. Con una prueba de Intelecto +  Media (15) podrán encontrar un par de accesos sellados hacia las profundidades de la base. Abrirse camino por ellos puede ser algo difícil, ya que solo mediante explosivos o trabajo duro con maquinaria será posible deshacer el bloqueo. Esto podría atraer la atención de abegams en la zona o el interior de la base. Si no les importa, Vetla dispone de algunos explosivos y el conocimiento de su uso de forma segura y controlada que pueden abrirles camino. Si se deciden a encontrar otro acceso, solo si han superado la prueba de forma Difícil (20), encontrarán un túnel de mantenimiento y cableado que parte desde la antena del tejado hasta las profundidades de la base. Para acceder por aquí, tendrán que superar un par de

## **Abegam** No muerto radioactivo

**Características:** Fortaleza («Carcasa consumida») 5, Reflejos («Lento pero seguro») 2, Voluntad («Imparable») 5, Intelecto («Dominado por el ansia») 1.

**Habilidades:** 🦶 «Pisar los talones» 4, 🦶 «Devorar la carne» 5, 👁 «Puede oír las ondas de radio» 4, 🗨 «Aparecer de la nada» 5, 😱 «Aterrorizar» 5.

**Combate:** Aguante 7, Iniciativa 2, Daño +1/+2, Defensa 12.

**Rasgos raciales:** Robusto, Difícil de matar, Transmitir ondas de radio.

Transmitir ondas de radio: Todo aquel que sea dañado por un abegam, Daño M, deberá superar una prueba de Aguante Fácil (12) cada minuto o perder tantos puntos de vida como el dado C, esto representa la propagación de la radiación en el organismo. Si el herido muere a raíz de estas heridas pasará a convertirse en uno de ellos. Durante todo ese tiempo, el herido comenzará a oír una serie de chasquidos repetitivos, similares a los de un pájaro carpintero al picotear la madera. Por lo que en todas sus tiradas de percepción se quedará con el dado menor. Este proceso puede detenerse con una inyección de antirradiación.

Además los abegam también pueden propagar su radiación por medio de señales de onda corta. Cualquiera que escuche esta transmisión deberá realizar una prueba de Aguante Fácil (10) o comenzar a oír los picoteos como si le hubieran mordido. Además, a partir de ahora los abegams serán capaces de localizarle y si llegasen a morderle la prueba de Aguante pasaría a ser Media (15) en lugar de Fácil y se perdería el dado M en lugar del dado C. Los anti rads no sirven para curar esto, solo la permanencia durante un tiempo prolongado fuera del alcance de las ondas de radio que emiten los abegam sirve para escapar del contagio.

pruebas de Reflejos + 🦶 de dificultad Media (15) o quedar atrapados en el interior del tubo. No será posible adentrarse por aquí con equipo pesado o aparatoso.

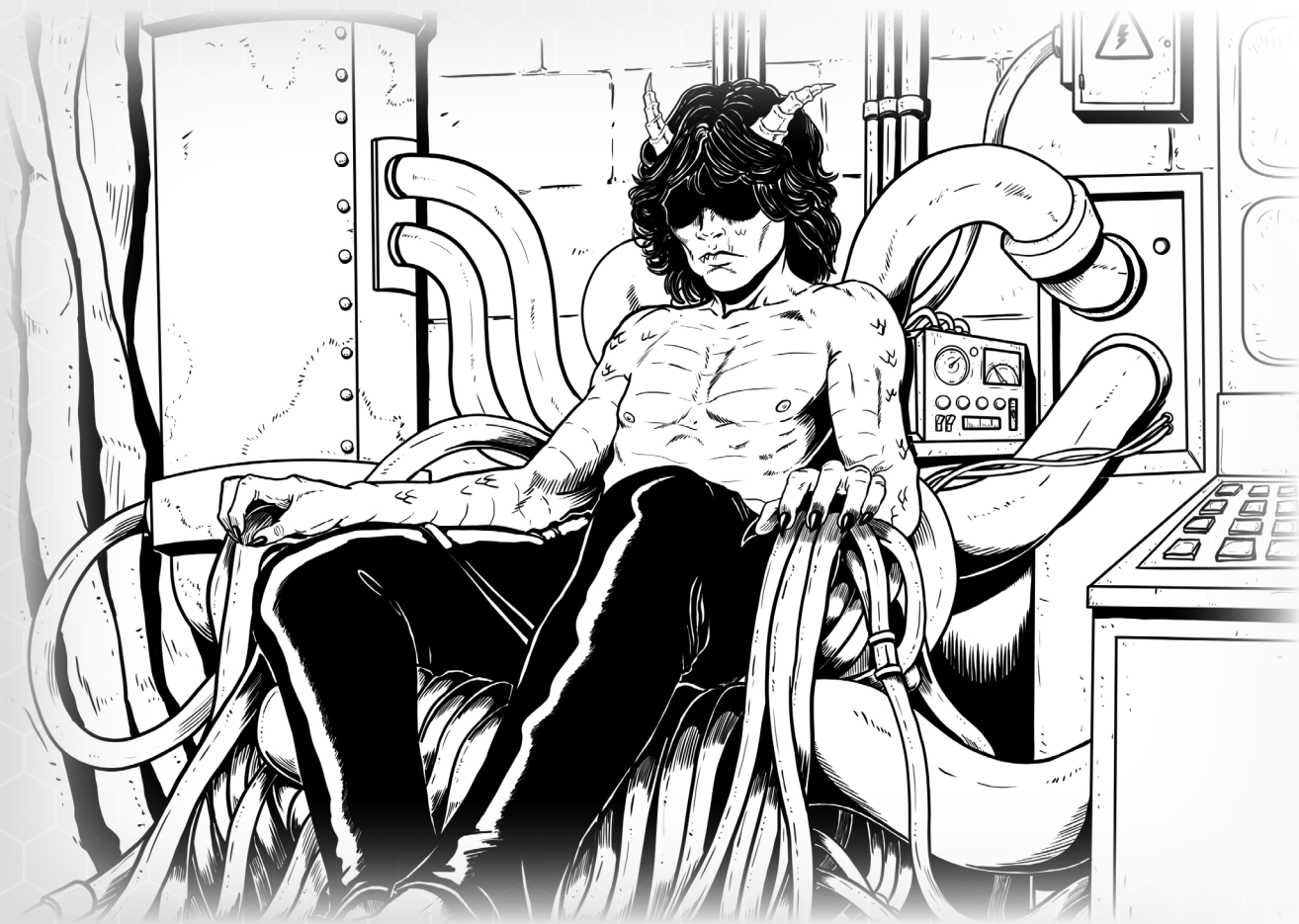
Una vez accedan al interior de la base, tendrán que deambular por un laberinto de túneles y niveles subterráneos infestados de abegams, que han quedado encerrados en distintas estancias y corredores. Una extraña música eléctrica parece sonar desde las profundidades de la base, a medida que vayan descendiendo y abriendo puertas será audible con mayor claridad, se trata de alguna pieza de rock cantada en inglés.

## EL NIDO DEL CARPINTERO

La música proviene del propio nido del carpintero, donde podrán constatar que se trata de la sala de control y comunicaciones, allí donde se encuentra conectado aun el pájaro carpintero. Desgraciadamente el durmiente se encuentra también aquí, sumido en un profundo sueño entre la distinta maquinaria que forma una especie de trono, de que salen cables y cables junto a una luz verdosa. Una rápida inspección les señalará que la sala de control sigue conectada gracias a la energía residual que emite el durmiente. En varios aparatos de distinta índole (radiocassettes, gramófonos, etc.) se reproduce la canción una y otra vez en bucle. Estos aparatos no están conectados a ninguna fuente de energía, es el propio durmiente quien los mantiene funcionando. De hecho, si algún personaje mira su teléfono móvil podrá comprobar como aparece el símbolo de carga, como si estuviese enchufado. Con una tirada de Intelecto + 📖 de dificultad Fácil (10) podrán identificarla como Strange Days, de The Doors, o directamente si alguno de los jugadores la conoce.

Para desconectar el pájaro carpintero será necesaria una prueba de acción continuada. Necesitarán un éxito en Reflejos + 🦶 de dificultad Media (15) para acceder físicamente hasta el dispositivo y poder manipularlo (ya que el durmiente se encuentra entre este y los personajes), momento en el que éste se encenderá y comenzará a emitir la conocida reiteración de chasquidos. Con tres éxitos en Reflejos + 🦶 de dificultad Media (15) será posible desconectarlo por completo de los aparatos. Cada fallo aumentará la dificultad en 3 puntos, además será visible una pequeña transformación en el durmiente, que a pesar de seguir en letargo ha comenzado a transformarse. Si el durmiente lleva su transformación más allá de los 6 asaltos, despertará





por completo. Cada asalto que suenen los chasquidos se irá interrumpiendo la canción.

Es posible enmascarar estos chasquidos físicamente, sencillamente cantando la canción con más fuerza, para ello será necesario una prueba de Voluntad + 🎵, 🎸 o 🎧 (música) de dificultad Media (15), esto calmará temporalmente al durmiente ralentizando su transformación. Una vez despierto es posible volver a dormirlo continuando con la canción, aunque la dificultad aumentará a Difícil (20).

Como dificultad añadida la única salida es donde se encuentran los aparatos que reproducen la canción una y otra vez. El pájaro carpintero drenará la energía de estos cuando se acerquen por lo que los aparatos se irán apagando, dejando de sonar la canción. Los jugadores se darán cuenta cuando el primero de estos aparatos se apague y el durmiente se remueva inquieto en su trono; deberán encontrar alguna otra solución o arriesgarse a despertarlo, por ejemplo usar sus móviles para grabar la canción y volver a reproducirla ya que el pájaro carpintero no afecta a estos aparatos. La canción debe seguir sonando, si se interrumpe o no está acompañada a los demás aparatos es más que probable que el dragón despierte...

## LOS DURMIENTES

Los durmientes son criaturas con forma humana y de aspecto extraño que, una vez despiertas, comienzan a crecer de tamaño hasta convertirse en un ser colosal que recuerda a los dragones mitológicos: con cuernos, alas y cuatro patas. Son, con diferencia, la criatura más peligrosa de Unrealms. Cuando aparece alguno es mejor correr mientras se transforma para intentar escapar de la destrucción que provocará una vez alcance su verdadera forma. Afortunadamente, todos los durmientes son sensibles a una sustancia que los adormece, como la tierra, el agua, el fuego, etcétera.

Normalmente, encontraremos al durmiente rodeado de la sustancia que lo adormece. En este estado, todas sus características tendrán un valor de 5. Una vez despierto, comenzará a crecer sumando +1 a todas las características cada asalto, y desarrollará poco a poco cada uno de sus rasgos raciales (cola, alas, etcétera). Se considerará que un durmiente ha alcanzado plenamente su forma final cuando cada característica llegue al máximo señalado en la ficha «forma de dragón». Mientras esté creciendo, no embestirá a nadie, pero recordará muy bien a aquellos que lo hayan atacado. Si logran dañarlo, detendrán la transformación un asalto. Si logran que alcance el estado herido, la transforma-

ción se revertirá en un punto. Si logran dejarlo en estado incapacitado, dispondrán de diez asaltos menos la Voluntad del dragón para sumergirlo en su sustancia exterminadora, que volverá a dejarlo dormido. Existen muy pocas formas de eliminar permanentemente a un durmiente, lo más práctico es contenerlos.

### **El rey lagarto** Dragón necrótico

**Características:** Fortaleza («Destructor») 5/12, Reflejos («Como un rayo») 5/12, Voluntad («Fuerza de la naturaleza») 5/10, Intelecto («Se deja llevar por sus apetitos») 5/10

**Habilidades:** 🦋 «Volar» 8, 🦋 «Reducir a pulpa» 10, 🦋 «Aliento» 8, 🦋 «Sentidos superdesarrollados» 8, 🗣️ «Aterrorizar» 7, 🗣️ «Cómo osas hablarme insignificante humano» 2.

**Combate:** Aguante 7/17, Iniciativa 7/17, Daño +2/+5, Defensa 20/ 27

**Rasgos raciales:** Robusto, Difícil de Matar, Alas, Arma Natural (garras enormes, por su tamaño hacen daño m+M que ignoran RD), Arma Natural (cola, daño m+M), Ataque Elemental (aliento, usa drama para lanzarlo, daño m+C+M en 6 metros de radio), Armadura Natural (escamas, RD 4).

**Tara racial:** Sustancia exterminadora Música. Literalmente «arte de organizar sensible y lógicamente una combinación coherente de sonidos y silencios utilizando los principios fundamentales de la melodía, la armonía y el ritmo» (en este caso solo sumerge al durmiente en un sueño de siglos).

Nota: cada punto en fortaleza aumenta en un punto su aguante, cada cuatro puntos en fortaleza aumenta en un punto el daño, cada dos puntos en voluntad aumenta un punto el aguante, cada punto en reflejos aumenta en uno la defensa y la iniciativa, cada dos puntos en intelecto aumenta en un punto la iniciativa.