

COLINE PIGNAT

SIMON GABILLAUD



# KNIGHT

PACK DE INICIACIÓN





Todo cambió en el año 2034. Anathema era como una plaga. Su oscuridad pronto engulló ciudades, países, continentes y... eventualmente, el mundo. De las profundidades de esta plaga, surgieron horrorosas abominaciones que mataron y atraparon a personas inocentes, extendiendo el Horror. A través del Horror, la desesperación se arraigó al corazón de la humanidad y, poco a poco, el mundo fue perdiendo su color, sus artistas y su vitalidad.

Sin embargo, gracias a un grupo conocido como Inmortales, el mundo no sucumbió por completo a la oscuridad. Los supervivientes se pusieron bajo la custodia de un grupo de 24 personas que, aprovechando sus recursos económicos del pasado, construyeron arcas para protegerlos de la oscuridad. En ciudades hacinadas bajo enormes cúpulas de luz, la humanidad continúa su batalla por la supervivencia contra la Anathema.

Sería en 2036 cuando un hombre llegaría a Dublín destrozando la oscuridad que la asfixiaba. Embutido en lo que se podría describir como una maravilla de la ingeniería hecha armadura, el hombre, que se hacía llamar Arturo, se presenta ahora como el epítome de la fuerza y la virtud de una humanidad sesgada por la oscuridad.

Arturo lidera ahora un ejército de unos mil hombres embutidos en meta-armaduras para pelear contra la Anathema con el apoyo de los inmortales.

Y ahora... tu formas parte de esos pocos elegidos.

**¡Bienvenido a Knight!**

## CRÉDITOS

Escritura:	Coline Pignat y Simon Gabillaud
Director de Proyecto	Jordi Pomar Beneyto
Diseño Gráfico:	Tabaré Santellán Brey
Diseño Gráfico del original:	William Bonhotal, Simon Gabillaud et Coline Pignat
Corrección Español:	Álvaro Crespi Hurtado y Adrián Romero Melián
Arte:	Deemoes, Nicolas « Aper » Dujols, Revolver, Rudy Crus, Simon Labrousse, Ugo y William Bonhotal
Traducción Español:	Adrián Romero Melián

## TABLA DE CONTENIDOS

¿Qué es Knight? .....	3
Introducción al mundo de Knight .....	4
Knight .....	5
Mecánicas del juego .....	7
Escenario introductorio: Un Arca entre las sombras .....	11
Tecnología de la Meta-Armadura .....	21
Personajes pregenerados .....	22



## ¿QUÉ ES *KNIGHT*?

### 1 – EL FIN DEL MUNDO

**Knight** se desarrolla en un entorno apocalíptico durante la invasión de la *Anathema*. La influencia de la oscuridad es fácilmente notable: los artistas han desaparecido, predomina el gris, todo decae a una velocidad completamente antinatural, y la temperatura ha bajado hasta helar incluso los desiertos más candentes. La humanidad no solo sufre por un planeta que muere lentamente, también trata con la amenaza constante de unos monstruos que nacen de la oscuridad. Y solo *Knight* puede cambiar el rumbo de la historia.

### 2 – TERROR ÉPICO

**Knight** es un juego de terror épico. Cuenta la historia de los actos heroicos que realizan los caballeros para luchar contra las aberraciones nacidas de la oscuridad. El mundo sufre y las atrocidades de la *Anathema* continúan propagando el Horror, más esto no evitará que nuestros héroes luchen contra esa calamidad que se avecina y salvar la situación de forma heroica e incluso, a veces, brutal.

### 3 – CABALLEROS MODERNOS

Los héroes de **Knight** son considerados caballeros del orden que se rigen por un estricto código moral representado por la luz y la esperanza. Para ayudarles en la batalla, llevan unas vestimentas de combate llamadas Meta-Armaduras que les permiten realizar acciones superhumanas.

### 4 – UNA DIFÍCIL ELECCIÓN

**Knight** no es un entorno lineal. Uno de sus principios más representativos es que el código de caballería se pone en duda a menudo con la realidad del mundo que tratan de salvar, con los deseos de los inmortales e incluso con la situación de la humanidad con respecto a su lucha contra la oscuridad. Sin embargo, las elecciones más difíciles requieren las voluntades más fuertes, y estas serán necesarias para salvaguardar a la humanidad.

### 5 – CREACIÓN DE PERSONAJES MUY COMPLETA

Crear un personaje en **Knight** requiere saber o escoger cómo fue su pasado. Se determinarán las características, trasfondo, puntos fuertes y débiles escogiendo 5 cartas del tarot. Los jugadores pueden escoger un arquetipo, un Acto Heroico que marcó su entrada en *Knight*, una división dentro de la organización, y un escudo de armas que represente su motivación principal.

### 6 – UN ARSENAL VARIADO Y A MEDIDA

**Knight** es un sistema polifacético cuyo elemento principal son las secuencias de acción. Cada personaje tiene acceso a un amplio catálogo de armas y módulos que llevar en sus Meta-Armaduras y lograr increíbles proezas de fuerza y habilidad. El equipamiento crece a la par que la leyenda.

### 7 – ACCIÓN SIN CONTROL

**Knight** se resume en un estilo de acción épica trepidante con toques de terror. Los personajes de los jugadores son gente de buen corazón que pelea contra la *Anathema* en secuencias de acción dignas de *Los Vengadores* o de *Pacific Rim*. Para representar esto, se pueden obtener unos puntos llamados Marcas Heroicas que se usan para mejorar las acciones y convertirlos en el centro de la acción.

### 8 – INTRIGA Y SECRETISMO

**Knight** es un juego en el cual los secretos y lo oculto predominan. Durante sus aventuras, los jugadores serán capaces de descubrir la realidad escondida tras la naturaleza de la *Anathema* y de aquellos que lideran la tenebrosa invasión. Podrían llegar incluso a descubrir la verdadera historia que rodea la creación de su mundo y el origen de la titánica batalla entre la luz y la oscuridad.

### 9 – ESCENARIO DE LA AVENTURA

Los directores de juego de **Knight** tienen acceso a una serie de trasfondos muy detallados sobre áreas específicas, lugares de interés, personajes relevantes y ganchos de trama.



## INTRODUCCIÓN AL MUNDO DE *KNIGHT*

*Knight* transcurre en el año 2037, justo después de los eventos que cambiaron el destino del mundo.

### LA INMORTALIDAD Y LA EPIDEMIA ESCARLATA

En 2029, un científico de Sudáfrica descubrió que podría cambiar el destino de la humanidad: el camino hacia la inmortalidad. Su investigación representaba unas posibilidades terribles, así que eventualmente decidió destruir la tecnología en la que había trabajado con tanto ahínco... pero ya era tarde. Estados Unidos ya sabía de su existencia y estaban dispuestos a cualquier cosa para adquirirlo. Unos pocos meses después, una bomba bacteriológica cayó en la Costa Este, desatando así una pandemia sin precedentes conocida como «La Epidemia Escarlata». En un intento de combatir esta terrible enfermedad, los países intentaron aislarse del resto del mundo.

### EL DRAGÓN Y LA NODACHI

El mismo año, todos los países asiáticos formaron una unión conocida como los Dragones Asiáticos. El único que se negó a unirse fue Japón, y más tarde, El Dragón impuso un bloqueo económico en la isla bajo una premisa completamente falsa. Este bloqueo, sin embargo, no duró mucho. La Nodachi, una compañía de seguridad japonesa de alta tecnología con agentes distribuidos por todo el globo, decidió actuar. A lo largo de una noche, durante el invierno del año 2033, cada uno de los líderes de estado del Dragón Asiático fue secuestrado. Su presidente, por otro lado, fue puesto de rodillas frente al emperador japonés. Un poco después, El Dragón declaró que Japón estaba bajo su protección y que La Nodachi sería su ejército oficial.

### ANATHEMA Y LAS ARCAS

Todo cambiaría en el año 2034. Una oscuridad antinatural apareció en La Tierra, un fenómeno conocido como la *Anathema*. Cualquier cosa que tocara cambiaba de forma radical:

- En Oriente Próximo se asentó una oscuridad casi sólida de la cual ni un solo ser vivo ha logrado escapar.
- Las zonas desde Corea hasta Malasia se conocen como “El Dominio del Cuerpo” debido a que los habitantes se han convertido en una extraña amalgama arbórea hecha de huesos, carne, órganos, dientes e incluso uñas.
- La zona Centroeuropea se conoce como “El Dominio de la Bestia”, en la cual la línea que separaba a hombres y animales se ha difuminado hasta el punto en el cual ambos se han convertido en primitivos depredadores en los que predomina el instinto animal.
- En la costa Este de Norte América predomina “El Dominio de las Máquinas”, que desde que la epidemia carmesí segó las vidas del lugar, todo tipo de máquinas han cobrado vida y parece que las ciudades se mueven por voluntad propia.
- En “El Dominio de La Dama” situado en el Desierto del Sáhara, una profunda oscuridad que provoca un frío que cala hasta los huesos evita que se descubran los secretos que ese lugar oculta.

- Y unos seres con máscaras blancas, sirvientes de la Máscara, surgen de otros pequeños retazos de oscuridad que han aparecido por varios lugares.

La humanidad estaba luchando una batalla perdida contra la *Anathema* y sus monstruosidades, especialmente cuando tenemos en cuenta el extraño fenómeno conocido como «desesperación», que parece haber contaminado las mentes de las personas y haciéndoles suicidarse o asesinar a otras personas. Cuando ya casi no quedaba esperanza, se presentaron a través de los medios de comunicación como los inmortales que venían a salvar y proteger a los que se unieran a ellos voluntariamente. 24 arcas se establecieron en las ciudades más grandes del mundo. Ciudades como Los Ángeles y Londres. Y cuando la oscuridad se acercaba, unas cúpulas enormes de luz evitarían que esta oscuridad se acercase.

### UN MUNDO DIVIDIDO

Por supuesto, no todos los humanos escogieron las arcas como salvación. Debido al miedo a perder su libertad a cambio de una esclavitud con otro nombre, muchos se negaron a entrar en las arcas. Millones de personas que tomaron esta decisión son conocidos ahora como «Despojos», y estos buscan sobrevivir en este mundo maldito..., hasta el punto de vivir en la misma oscuridad.

En el hemisferio sur se encuentra el último tipo de supervivientes. Algunos países cercanos a este hemisferio sufrieron menos destrucción por parte de la *Anathema*. Como la mayoría eran países en vías de desarrollo, se encontraban demasiado lejos de la mirada de los inmortales como para que estos los invitasen a las arcas. Se encuentran dispersos a lo largo del mundo, más unidos entre sí por la pura necesidad de sobrevivir.

**Algunas fuentes de inspiración para entender cómo funciona el mundo de *Knight* pueden ser:**

**Estética aproximada de la fuerza de las Meta-Armaduras:** *Iron Man* (tanto en los cómics como en las películas), *Pacific Rim* (Guillermo Del Toro), Guyver (Yoshiki Takaya), *Apple Seed* (Masamune Shirow).

**Ambientación:** *Judge Dredd* (Los cómics y la película del 2012), *the Chromazone cycle* (Stéphane Beauverger), *Last Man Standing* (Dan Luvisi), *Equilibrium* (Kurt Wimmer), *Sin City* (Frank Miller), y el juego de rol *The Mutant Chronicles*.

***Knight* (La organización):** Las leyendas artúricas, *SHIELD* (la organización de Marvel creada en *Strange Tales* #135), *Warhammer 40.000 Space Marines*.

**La oscuridad y los seres que la habitan:** *Blame!*, *Biomega* y *Knights of Sidonia* (Tsutomu Niehi), *La Princesa Mononoke* y *El Viaje de Chihiro* (Hayao Miyazaki), las novelas de Clive Barker y Stephen King, y películas de terror desde *El Exorcista* hasta *Rec*.

## KNIGHT

*Knight* es uno de los pocos estandartes que se mantienen activos en contra de las fuerzas de *Anathema* y sus terribles seres. Las personas de las arcas, los territorios libres e incluso los llamados despojos los perciben como salvadores, portadores de luz y esperanza.

### LA HISTORIA DE LA ORGANIZACIÓN

*Knight* es el resultado del esfuerzo de dos hombres conocidos por sus pseudónimos: Merlín y Arturo. Ellos crearon las famosas Meta-Armaduras y demostraron su efectividad destruyendo en solitario la oscuridad que se alzaba sobre Dublín.

Esta enorme proeza logró el apoyo de los inmortales. Arturo y Merlín fundaron *Knight* en el Palacio de Westminster, en Londres, y recibieron suficientes fondos como para crear una centena, y posteriormente, unas mil Meta-Armaduras. Había candidatos más que de sobra, y entre ellos solo los aspirantes más heroicos tienen el honor de llevar una de las 14 armaduras diseñadas por Merlín.

### ESTRUCTURA

*Knight* posee actualmente unos 1000 combatientes con Meta-Armadura y aproximadamente 15000 civiles como personal. El grupo paramilitar tiene una jerarquía basada en el honor, el respeto y los principios que usaban las antiguas leyendas artúricas. **Arturo** lidera *Knight* como su Rey, y **Merlín** es su consejero.

Los caballeros de la organización se reparten en divisiones y cada división actúa bajo las órdenes de un caballero de la Mesa Redonda:

- **Kay** lidera la división **Ogre**, especializada en combatir los lugares más oscuros del territorio enemigo.
- **Gawain** es el líder de la división **Giant**, la cual se encarga de la producción y el mantenimiento de las Meta-Armaduras y su arsenal mientras investigan y desarrollan nuevas técnicas para combatir a la oscuridad.
- **Lamorak** es responsable de la división **Gargoyles**, guardia pretoriana encargada de proteger a los miembros más valiosos de *Knight*, tanto figuras públicas como civiles.
- **Lancelot** lidera la división **Dragon**, la cual se encarga de la Desesperación y de aquellos que han sucumbido a ella.
- **Palamedes** es el líder de la división **Korrigan**, la rama de inteligencia de *Knight*.
- **Daggonet** fundó la división **Cyclops** en un intento de entender el funcionamiento interno de *Anathema*.
- **Bohort** lidera la división **Griffon**, especializada en combate aéreo de alta velocidad usando vehículos.
- **Sagramar** está a cargo de la división de reclutas de **Tarasque**, el cual se encarga del equipo de asalto de *Knight*.
- Y, por último, pero no por ello menos importante, **Bedivere** lidera la sección **Kraken**, llena de guerreros de élite que se encargan de luchar contra las encarnaciones de los Señores de *Anathema*.

La Mesa Redonda aún posee asientos vacíos esperando a que algún caballero muestre su valía y pruebe ser capaz de liderar su propia división.

Algunos caballeros de gran valor son escogidos para convertirse en escuderos que actúan directamente bajo las órdenes de uno de los Caballeros de la Mesa Redonda. Los personajes jugadores son parte de esta élite.

### EL CÓDIGO DE CABALLERÍA

Los caballeros son fundamentalmente gente de buen corazón cuyo deseo es salvar a la humanidad. Deben seguir un estricto código de honor que sigue principios como respetar a sus superiores, enfrentar las fuerzas de *Anathema* y proteger a los inocentes.





## META-ARMADURAS

Actualmente hay 14 tipos diferentes de Meta-Armaduras que se complementan las unas con las otras:

- La Meta-Armadura **Guerrero** proporciona gran versatilidad y se adapta a casi cualquier situación.
- La Meta-Armadura **Paladín** es capaz de proporcionar una gran cantidad de apoyo con armas a distancia y puede proteger tanto a compañeros de equipo como a civiles con un escudo protector.
- La Meta-Armadura **Clérigo** puede reparar otras armaduras y crear estructuras simples y complejas gracias a sus nanomáquinas.
- La Meta-Armadura del **Maestro de la Guerra** puede generar una serie de impulsos electromagnéticos que mejoran el rendimiento de otras armaduras e identificar los puntos débiles del enemigo.
- La Meta-Armadura **Pícaro** permite al usuario volverse invisible.
- La Meta-Armadura **Bardo** es capaz de crear camuflaje y disfraces manipulando hologramas.
- La Meta-Armadura **Explorador** ostenta un rifle polimorfo que puede producir cualquier tipo de munición con todo tipo de efectos devastadores.
- La Meta-Armadura **Mago** crea oleadas de luz paralizantes y puede manipular el plasma a distancia.
- La Meta-Armadura **Bárbaro** puede volverse gigante, lo que le proporciona gran poder destructivo y fuerza.
- La Meta-Armadura **Psiónica** permite piratear las comunicaciones entre monstruos de la oscuridad.
- La Meta-Armadura **Monje** permite usar una sustancia llamada «Elemento Alfa» que se encontraba dentro de la oscuridad.
- La Meta-Armadura **Hechicero** posee un cuerpo metamórfico que permite entrar en fase, estirarse y reforzarse a placer, transformando incluso las extremidades en armas.
- La Meta-Armadura **Druida** utiliza las nanomáquinas para rodearse de compañeros mecánicos.
- Hay rumores de una Meta-Armadura **Nigromante**, pero hasta hoy, no hay nada que indique su existencia o propósito...

Los caballeros también tienen acceso a varias armas y módulos que les permiten cubrir los roles como sea necesario: combate, protección, infiltración, etc.



## MECÁNICAS DEL JUEGO

*Knight* sigue una mecánica llamada sistema de «combo». El combo es bastante fácil de entender, ya que depende de la descripción de las acciones de cada jugador.

### SEMBLANTES Y CARACTERÍSTICAS

Cada personaje se define por 5 semblantes, y cada semblante tiene 3 características. Esto forma un total de 15 «Habilidades». Los Semblantes son, por decirlo de alguna forma, rasgos clave que definen al personaje, mientras que la Característica es más bien una Habilidad específica.

**CUERPO:** Este semblante representa el vigor, la salud del cuerpo, su fuerza y belleza.

- **Movimiento:** Determina la velocidad y movilidad. Lo rápido y grácil que se mueve el personaje.
- **Fuerza:** Fuerza bruta, masa muscular y la cantidad de peso que puede levantar el personaje.
- **Aguate:** Cuanta resistencia a la fatiga, enfermedad, venenos, climas extremos, etcétera, tiene el personaje.

**BESTIA:** Este semblante representa los instintos animales, reflejos, y su agudeza en cuanto a sus sentidos.

- **Agresividad:** Representa el espíritu combativo y el coraje del personaje frente a la adversidad.
- **Combate:** Se usa para medir el combate cuerpo a cuerpo.
- **Instinto:** Son las habilidades de intuición, reflejos y orientación.

**MÁQUINA:** Este semblante representa el temple, la memoria y la planificación estratégica.

- **A Distancia:** Representa la habilidad con armas a distancia o de lanzamiento del personaje.
- **Conocimiento:** Representa los conocimientos y hechos que posee el personaje, así como su habilidad para tratar heridas.
- **Tecnología:** Como se maneja el personaje con la tecnología y las máquinas.

**DAMA:** Este semblante representa el encanto, su atractivo y la habilidad de atraer a otros, así como la elocuencia en multitudes.

- **Aura:** Representa lo magnético que es el personaje, su carisma.
- **Elocuencia:** Mide lo locuaz que es el personaje. Representa la habilidad del personaje de convencer con palabras.
- **Compostura:** Mide la voluntad del personaje y si capaz es de mantener su emociones bajo control.

**MÁSCARA:** Este semblante representa lo bueno que es el personaje con los engaños o con el sigilo.

- **Sigilo:** Mide la facilidad que tiene el personaje para esconderse o esconder objetos.
- **Destreza:** Mide la coordinación, la precisión, y si posee aptitudes para el hurto.
- **Agudeza:** Mide la habilidad de análisis, la empatía y minuciosidad.

### SISTEMA DE COMBO

#### COMBOS

Para realizar una acción, el personaje (o PJ) deberá combinar dos características diferentes. Normalmente, el director escoge una característica para realizar la acción y el jugador escoge la otra. Esta elección se tendrá que justificar de manera apropiada describiendo la acción que se va a realizar. El resultado de estas características se conoce como «combo». La dificultad de la prueba se determina dependiendo de lo difícil que resulte la acción, la descripción del personaje y la coherencia del combo.

#### TIRADAS

Una vez se escoge el combo, el personaje tira tantos dados de 6 (o D6) como obtenga el resultado de la suma de las dos características usadas. Los números pares se consideran éxitos y se les pueden sumar éxitos automáticos (usando Sobrecarga, explicado más abajo).

#### TIRADAS ENFRENTADAS

Si se realiza una prueba de Habilidad enfrentada contra un oponente el DJ no escoge la dificultad aleatoriamente. El director selecciona el semblante del NPC, pues no tienen características específicas. Una vez se determina el semblante, se divide entre dos, redondeado hacia arriba, para determinar la dificultad. En combate, la Defensa o la Reacción (cuerpo a cuerpo y distancia respectivamente) no se dividen.

#### PIFIA

En el caso de no lograr ni un solo éxito en la tirada, aun teniendo éxitos automáticos, la acción falla estrepitosa y trágicamente. El DJ determina la consecuencia de la pifia.

#### ACCIÓN HEROICA

Una acción heroica es lo contrario a una pifia. Cuando todos los dados sacan éxito, el PJ podrá volver a tirar como mucho una vez más y sumar el resultado (la Sobrecarga solo se suma una vez).

---

«NO HAY ÉXITO PEQUEÑO  
NI FALLO IRREPARABLE»

—ARTURO



## NIVELES DE DIFICULTAD

Para tener éxito en una prueba de Habilidad, un personaje requiere un número de éxitos mayores a la dificultad que el DJ haya puesto. Para determinar una dificultad, el director puede tener en cuenta la situación en la que transcurre la acción, si el combo tiene sentido y la descripción del jugador.

Mundano	dificultad 1
Fácil	dificultad 2
Simple	dificultad 3
Normal	dificultad 4
Algo Difícil	dificultad 5
Difícil	dificultad 6
Compleja	dificultad 7
Muy Difícil	dificultad 9
Insuperable	dificultad 12
Imposible	dificultad 15

## ACCIÓN COMBINADA

Los PJ podrán ayudarse mutuamente para mejorar sus probabilidades de éxito. Una vez decidida la acción y las características que se usarán en la prueba de Habilidad, uno o varios ayudantes (3 como mucho) pueden tirar un dado de sus propias características. No se podrá repetir características para la misma prueba de dificultad. Los éxitos adicionales de aquellos que colaboraron se suman a los éxitos del PJ. La cooperación siempre depende de la aprobación del DJ y en algunas situaciones puede ser imposible.

## ESCENAS Y FASES DE CONFLICTO

Una sesión de **Knight** se divide en escenas y fases de conflicto. Las escenas son unidades de tiempo y lugares durante los cuales los PJ pueden actuar libremente. Una fase de conflicto, por otro lado, puede ocurrir en cualquier momento de una escena o entre escenas. Los conflictos son momentos de oposición entre PJs y PNJs en los que surge la necesidad de resolver los problemas con los dados.

## TURNOS

Las fases de conflicto siguen un sistema de turnos. Cada jugador envuelto en la acción tendrá un orden de turnos que se determinará usando la Iniciativa, de forma que el que tenga mayor iniciativa, irá primero.

De media, un turno dura entre 6 y 10 segundos y cada personaje puede realizar una acción de movimiento y una acción de combate.

Una acción de movimiento puede ser algo suplementario como moverse, usar objetos pequeños, gesticular o activar Módulos de Armadura y efectos.

Las acciones de combate tienen el objetivo de resolver la fase de conflicto. Puede ser atacar en combate, hacer algo extremadamente complicado o decir algo realmente relevante en una discusión. Las acciones de combate requieren tiradas de dado. Los Personajes pueden usar la acción de combate como acción de movimiento.



## RESULTADOS CALCULADOS

### INICIATIVA

La Iniciativa represente lo rápido que actúa un personaje cuando ocurre algo. Al comienzo de la fase de conflicto, la Iniciativa se determina añadiendo 3D6 a la puntuación de Iniciativa.

Si un personaje quiere retrasar su acción, puede hacerlo. Sin embargo, sus dos acciones tienen que ocurrir en el mismo turno. Una vez comienza el próximo turno, la iniciativa se cuenta sin el bonificador de los 3D6.

### DEFENSA

En combate cuerpo a cuerpo, la defensa se tiene que superar para que el arma cause daño. Representa todo tipo de acciones como los desvíos, las esquivas y demás.

### REACCIÓN

La Reacción es una característica defensiva que corresponde a los ataques de armas de fuego y se tiene que superar para que el arma cause daño. Representa todo tipo de acciones como las esquivas, buscar cobertura y demás.



## EL DAÑO Y LA SUPERVIVENCIA

Cuando el PJ o el PNJ supera la defensa o reacción del rival, puede infligir daño de dos tipos:

### DAÑO

El daño del arma es un indicador del daño físico que causa. El daño se sustrae de la salud del objetivo, ya sea del PJ o de su armadura (si tuviera alguna). Normalmente, se calcula sumando un número X de D6 más los bonificadores que correspondan.

### VIOLENCIA

La violencia es una forma abstracta de destrucción causada por un arma o módulo. Sirve para indicar la capacidad de causar miedo en grandes grupos de enemigos. La violencia se resta al valor de cohesión del grupo. Normalmente, se calcula sumando un número X de D6 más los bonificadores que correspondan.

### PUNTOS DE VIDA (PV)

Cuando los Puntos de Vida de un PJ llegan a cero, se debaten entre la vida y la muerte; solo podrán arrastrarse para ponerse a salvo. Si no se les administra un tratamiento médico, sucumbirán a sus heridas en 3 turnos.

### CURACIÓN

Los PV se recuperan a un ritmo de 1 punto cada 6 horas de descanso mientras se está en una misión. Se pueden recuperar mucho más rápido usando inyecciones de NODS de curación (inyecciones automáticas).

## ARMAS IMPROVISADAS

Los personajes con Meta-Armadura Bárbaro o con Sobrecargas de fuerza pueden luchar usando objetos del escenario de combate. Arrancar una parte del escenario para usarla como arma improvisada utiliza una acción de movimiento y golpear con ella una acción de combate. Cuanto más grande sea, el DJ determinará el mayor daño o violencia que causa (desde 2D6 hasta 12D6). No se podrá usar un arma improvisada y un arma normal simultáneamente.

## META-ARMADURA

La Meta-Armadura es lo que convierte a los caballeros en superhumanos protectores de la humanidad. Cada traje tiene Habilidades y Sobrecargas específicas, y se pueden equipar con diferentes módulos.

### PUNTOS DE ARMADURA (PA)

Representa la resistencia de la armadura. Cuando esos puntos llegan a 0, la armadura se pliega en el traje seco. Esto ocurre porque la armadura se despliega sobre este traje mediante un campo electromagnético y, una vez recibe suficiente daño, se desactiva automáticamente y se vuelve a plegar dentro del traje, quedando inutilizada hasta que se repare. Los PA son como PV adicionales, puesto que primero se sustrae el daño de estos puntos. Los PA se pueden restaurar con NODS de Armadura y con la Habilidad de la Meta-Armadura Clérigo.

A pesar de que los PA dan mucha protección, no te hacen completamente invulnerable. Cuando se recibe daño, por cada 5 puntos de daño que reciba la armadura, el PJ recibe 1 de daño a sus PV para reflejar que el golpe contundente sigue causando efecto.

### PUNTOS DE ENERGÍA (PE)

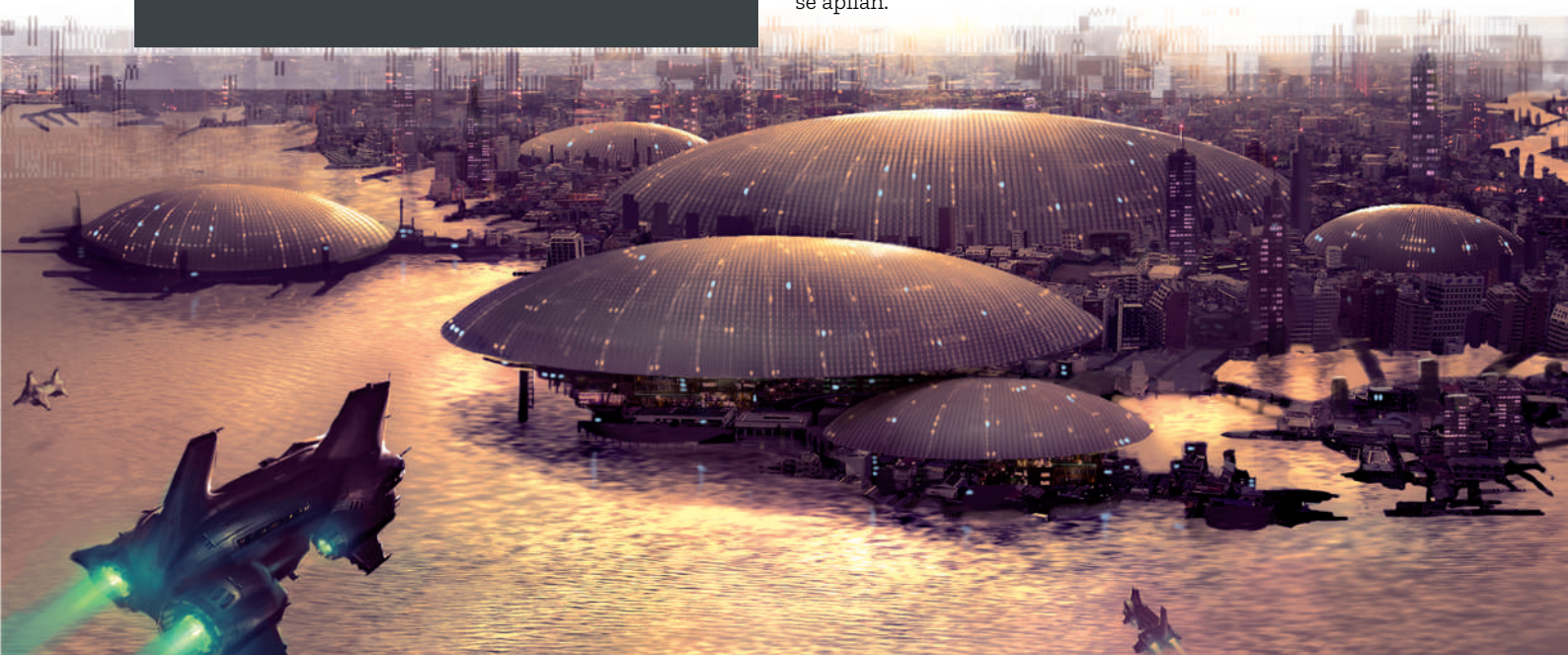
Cada Meta-Armadura tiene un número determinado de Puntos de Energía. Estos puntos se gastan al activar la mayoría de los módulos y habilidades especiales. Si la energía de una armadura llega a 0, no podrá usar módulos o ganar las ventajas que le da sus Sobrecargas. Los PE se recargan a un ritmo de 6 por cada hora de descanso o usando NODS de Energía.

### CAMPOS DE FUERZA (CF)

La armadura posee un campo de fuerza que reduce el daño que recibe el PJ. Si el daño se reduce a 0 gracias al campo de fuerza, se ignora completamente.

### SOBRECARGA (SC)

Una Sobrecarga en una característica proporciona un éxito automático en cualquier control de Habilidad para la característica para la que se utilice (ya sea para la característica base o para el combo). Si las dos características de la prueba de Habilidad están en Sobrecarga, se añadirán dos éxitos automáticos al control final de la Habilidad. Si el personaje tiene más de una Sobrecarga en una característica, los éxitos se apilan.



## ESPERANZA

La esperanza de un personaje cambia dependiendo de varios factores (miedo, depresión, abuso de estupefacientes, Horror, soledad, fallar en una misión, etc.) Cuando el DJ lo considere necesario, podrá requerir una prueba de Habilidad de Esperanza que representará la determinación del personaje para esa experiencia en particular. Esta prueba de Habilidad siempre usa el combo de *Compostura* y *Agresividad* contra la dificultad escogida por el DJ, que dependerá de la situación y de la capacidad del PJ para sobreponerse a la adversidad. Si supera la prueba, no perderá puntos de esperanza. Pero si falla perderá 1D6 o más puntos de Esperanza, dependiendo del criterio del DJ.

Cuando los puntos de esperanza bajan de 10 el PJ sufre una penalización de un dado a toda acción por cada punto debajo de 10.

Si pierde todos los puntos de esperanza, se convierte en un caballero negro; un caído. El DJ tomará control del personaje y lo hará combatir contra sus antiguos aliados.

## HEROÍSMO

### OBTENER HEROÍSMO

Cada personaje puede tener hasta 6 puntos de Heroísmo. El DJ puede recompensar acciones espectaculares y valientes con puntos de heroísmo, pero se comienza sin ninguno.

### USAR HEROÍSMO

Los puntos de Heroísmo se pueden gastar para obtener los siguientes efectos:

- Superar el estado entre la vida y la muerte con 1 PV. El punto de heroísmo se puede gastar cuando el PJ pierde su último PV.
- Ignorar la pérdida de su último punto de esperanza igual que con sus PV.
- Volver a tirar cualquier dado de manera inmediata. Causar el máximo daño o violencia de un ataque.
- Añadir una tercera característica a un combo (incluyendo los bonificadores de SC). Se debe gastar el heroísmo antes de tirar cualquier dado.

## JUGAR COMO UN PNJ

### SEMBLANTES Y RESULTADOS CALCULADOS

Los PNJ tienen tantos semblantes como resultados ya calculados. Sin embargo, no tienen características específicas. Cuando deben realizar una prueba de Habilidad, el director escogerá un único semblante para realizar la prueba ya que en los semblantes ya se encuentran las características calculadas. Estos resultados ya calculados se usan de la misma forma que los de los PJ. Los NPC tienen además dos características extra:

- **Escudo:** El valor del escudo es similar al campo de fuerza de la Meta-Armadura, pero las armas *Anti-Anathema* lo pueden ignorar.
- **Punto débil:** Indica el combo específico de características necesario para reducir a la mitad la defensa y reacción del enemigo para un ataque.

- **Precaución:** El DJ podrá hacer que el enemigo ataque con cualquier semblante siempre y cuando la descripción tenga sentido. Las abominaciones de máscara blanca podrán atacar desde las sombras con el semblante de *Máscara*, por ejemplo.

### SEMBLANTES EXCEPCIONALES

Los PNJ pueden tener semblantes excepcionales equivalentes a los éxitos automáticos que proporciona la Sobrecarga. Pueden tener efectos adicionales dependiendo de su fuerza, los cuales están explicados en detalle en las características del PNJ.

### HABILIDADES

El PNJ puede tener una o más Habilidades que posean otros PNJ o PNJs únicos. Todas las habilidades especiales del PNJ se explican detalladamente en su ficha.

### DIFERENTES TIPOS DE PNJ

En *KnighT* hay cuatro tipos de PNJ: **Bandas**, **Salvajes**, **Élites** y **Jefes**.

Las **Bandas** son enemigos que pelean en grupo. Siempre actúan como si tuvieran iniciativa 1 y sin dados adicionales. Tienen dos características:

- **Cohesión:** Representa el estilo de vida que sigue la banda. La única forma de disminuir la cohesión es causando violencia con el arma. Cuando la cohesión llega a 0, el DJ considera la banda derrotada.
- **Paliza:** Las Bandas causan automáticamente su resultado de Paliza en su turno. Cada turno consecutivo de Paliza se añade a la cantidad de daño producido. 5 puntos de daño de Paliza en el primer turno, 10 en el segundo, 15 en el tercero y así sucesivamente.

Los **Salvajes** son enemigos algo débiles en comparación a los PJ. Atacan en grupos de 3, 6 o 12 y se les derrota causándoles daño.

Los **Élites** son poderosos PNJ que son capaces de luchar de igual a igual con los caballeros. Hay de 1 a 5 Élites en la mayoría de las batallas dependiendo del nivel de desafío y del número de PJs. Solo se les puede hacer daño de arma.

Los **Jefes** son PNJs particularmente poderosos. Son seres únicos capaces de neutralizar a uno o más PJ. Solo se les puede hacer daño de arma.

«**NUESTRA ESPERANZA ACECHA  
INCLUSO EN NUESTRAS LÁGRIMAS**»

—PALAMEDES





# ESCENARIO DE INTRODUCCIÓN UN ARCA ENTRE LAS SOMBRAS

## DESCRIPCIÓN DEL ESCENARIO

**Tipo de misión:** Investigación, inmersiva, acción.

**Influencias:** La atmosfera de este escenario se inspira en la película de Pete Travis *Dredd* (2012) La banda sonora de esta película puede añadir el toque militar, oscuro y ciberpunk a la misión.

Este escenario, que sirve como introducción a ***Knight***, permite a los jugadores entender cómo funciona el sistema y la temática principal de la ambientación. Los eventos de Un Arca entre las Sombras toman lugar en el Arca de Londres. Se desarrolla en una ambientación urbana con toques ciberpunk en los cuales los héroes tendrán que investigar una serie de crímenes, luchar contra sectarios y evitar un horrible ritual que abrirá las puertas a la oscuridad en Londres.

## IDEA GENERAL

Lancelot, uno de los caballeros de la Mesa Redonda, ha enviado a un grupo de escuderos recién reclutados a investigar una muerte en extrañas condiciones en la colonia 287, situada al norte del Arca londinense, cerca de Cambridge. Se encontró en su apartamento el cadáver de Emily Jones, una empleada de la colonia Byrdmart. Presentaba horribles laceraciones, una máscara blanca cosida a su rostro, y estaba suspendida en el aire con nueve ganchos clavados a su espalda. Las noticias del crimen han comenzado a hacer eco en el Arca y la colonia.

Para mantener la desesperación lejos de sus habitantes, los escuderos tendrán que resolver el misterio tras el asesinato de Emily a contrarreloj. Pronto se darán cuenta de que la colonia 287 alberga secretos horribles cuyas actividades favorecen a la *Anathema*.



# ÓRDENES DE LA MISIÓN

Estimados Escuderos:

La administración general del arca de Londres y el gerente de la colonia 287, localizada en Cambridge, han solicitado nuestra asistencia. Se ha cometido un terrible asesinato en la colonia. La víctima es una chica llamada Emily Jones, empleada del Byrdmart. Vuestras órdenes son encontrar a los criminales y traerlos ante la justicia, a Camelot. Deberías descubrir, además, quién es el que planeó este asesinato. La milicia local ya ha recibido instrucciones para ayudaros. Tenéis libertad para tomar las acciones que consideréis necesarias para lograr vuestra meta.

Sed rápidos, sed despiadados.

Lancelot.

## INFORMACIÓN SOBRE EMILY JONES

Emily es una joven de 25 años y la víctima mortal. Realmente no era una persona que destacase en nada en particular. Sin familia (sus padres fallecieron en Dublín, durante la primera ola de ataques de la Anathema) y sin pasado; sin embargo, conocería a Marty Elliot, un Matón de la colonia 287.

Este hombre fue el principal culpable de que Emily se volviese adicta a una droga conocida como Penumbra. La convencería de que las sombras representan la verdadera salvación de la humanidad y que el ayudará a que estas invadan Londres...

A pesar de que estas afirmaciones suenan descabelladas, Emily decidió unirse a Marty y a su banda hace solo 10 meses. Una banda de matones formada por unos 50 individuos que trafican con Penumbra, son proxenetas, ladrones y secuestradores que gangrenan la colonia 287.

Según pasaban los días, más caía Emily en la cuenta de que la banda era en realidad una secta que rendía culto a la oscuridad. Pensó en abandonar, pero se había vuelto adicta a la Penumbra.

El día en el que abandonase la banda jamás llegaría...

## ¿QUÉ ES UNA COLONIA?

Las colonias de Londres son enormes edificios que se construyeron cuando la capital se convirtió en un arca con el objetivo de refugiar a la mayor cantidad de personas posibles. Se establecieron 300 colonias a modo de refugio para todas las personas que huían de la oscuridad. La colonia 1 está en el centro de Londres y la 300 es la más lejana.

Cada colonia se compone de varios pisos de una extensión de entre 700 y 1000 m2 con varias tiendas, clubes y otros establecimiento repartidos por el vestíbulo, mientras que en los pisos superiores habitan las personas de la colonia. Los ciudadanos están repartidos según su influencia y economía: si es una persona de renombre, se encontrará más cerca de las colonias centrales. Adicionalmente, cada colonia tiene 4 niveles inferiores, que no son más que sótanos bastante estrechos y pequeños, adaptados para ciudadanos con menos recursos.

Cada colonia tiene algunas estaciones de la milicia, así como cientos de drones de combate y vigilancia y un sistema de seguridad. Desafortunadamente, cuanto más lejos del centro de la ciudad, menos protección y mantenimiento tendrán las colonias debido a la falta de personal.

## PENUMBRA

La droga conocida como penumbra es un polvo negro que se inhala. Consumir este estupefacientes causa una percepción distorsionada de la realidad mediante la que las personas que la consumen se sienten poderosas, casi como depredadores o monstruos. Dicen las malas lenguas que proviene de la propia oscuridad...



## ACTO 1

### LA MUJER DEL APARTAMENTO 133

Los PJ llegan a la colonia 287 al finalizar el día, justo cuando cae la noche. El comandante Barnes, actual líder de la milicia local, es quién recibirá a los escuderos en la sala principal, la cual tiene claros indicios de estar mal conservada. Barnes es un hombre frío, poco amigable y taciturno que parece no estar contento con la presencia de los caballeros. Acompañará a los personajes junto a otros cuatro miembros de la milicia por lo corredores de la colonia a través de unos puestos de control pobremente protegidos hasta un ascensor. El ascensor se detendrá en el piso 13 y el grupo procederá a la escena del crimen: el apartamento 133.

#### LA ESCENA DEL CRIMEN

Una vez frente al apartamento, el comandante Barnes explicará que uno de los habitantes de la colonia contactó con la milicia tan pronto como encontró el cadáver. Alex Camp, quién lo encontró, se dirigía a su trabajo de barman en uno de los clubes llamado Black Jack. Sería hace aproximadamente dos horas cuando notó que la puerta estaba entreabierta. Cuando los jugadores decidan echar un vistazo al interior de la habitación, se encontrarán con una escena tremendamente perturbadora. Los caballeros podrán interrogar a Alex tras visitar la escena del crimen si así lo desean.

Al entrar a la sala de estar, los caballeros se encontrarán con una imagen horrible: una mujer joven se encuentra con los brazos levantados en medio de la habitación. Su rostro está cubierto por una máscara blanca y su cuerpo bañado en sangre que fluye de nueve profundes cortes. Parece ser; sin embargo, que la herida que causó la muerte es una laceración en la garganta. Desde la espalda hasta sus brazos hay nueve cables negros y finos que se atan a los ganchos que hay en el techo, por lo que se mantiene erguida. Sangre coagulada cubre la parte frontal de su cuerpo desde el cuello hasta los pies y, aparentemente, fluyó a borbotones hasta formar un enorme charco a sus pies.

Alrededor de ella hay varias velas rojas casi completamente consumidas que bañan la escena en una tenue y misteriosa luz.

#### PRUEBA DE ESPERANZA

Al ser testigos de la macabra escena, los personajes podrán experimentar la primera prueba de esperanza de la partida. En **Knight**, la fuerza de voluntad y mental de un personaje, así como su resistencia a la desesperación se mide con una prueba combinada de **Agresividad** y **Compostura**. Esta es una de las pocas situaciones en las que deberán hacer dicha prueba.

Normalmente, el Director del Juego determinará la dificultad de la prueba de esperanza dependiendo de lo complicada que sea la situación. En caso de no superar la dificultad, el personaje pierde de 1 a 1D6 puntos de esperanza.

¡Directores! ¡recordad que este tipo de situaciones os permiten poner a prueba la esperanza de los jugadores!

#### EL AMBIENTE DE LA COLONIA 287

Este enorme edificio se construyó hace menos de un año y se presentó como si fuera un edificio de tecnología de vanguardia. Hoy en día es casi exclusivamente para ciudadanos de clase media, empleados e indigentes. La colonia 287 se encuentra en un estado completamente deplorable debido a lo cerca que se encuentra a la oscuridad. El ambiente es similar al de una película de terror: las luces parpadean pálidamente iluminando unas paredes descoloridas con la pintura levantada por el paso del tiempo, los altavoces resuenan sin piedad con ruido estático de fondo, etcétera. El sistema de seguridad está inoperativo; tanto los drones como las cámaras requieren de reparaciones, y el sistema de realidad aumentada también está fuera de servicio. Debido a todo esto, hay poca supervisión y el índice de criminalidad ha aumentado desmesuradamente.

Los habitantes de esta colonia son desconfiados y miedosos. Hacen lo que pueden para mantenerse fuera del peligro, pero sienten que la oscuridad los ha maldito. Esto es información privilegiada, pero se dice que la colonia 287 no recibe mantenimiento por eso. Es como si nada funcionase bien, ya sea su infraestructura o la gente. A pesar de las reparaciones e intentos de arreglo, los problemas continúan plagando la colonia. La fuente de esta «maldición» aún es desconocida.

#### EL TAMAÑO IMPORTA

Recuerda que en la colonia no se puede usar el Módulo de Salto tan fácilmente como en el exterior. Además, el modo **Goliath** de la Meta-Armadura Bárbaro no se podrá usar en plenas condiciones en los pisos más altos correctamente porque la altura máxima es de unos 4 metros.

---

«AQUEL QUE DOMINA EL **MIEDO**  
ES UN VERDADERO **HÉROE**»

—LANCELOT

Una vez acabe el dantesco espectáculo, podrán registrar el apartamento. Es pequeño y tiene una sola habitación con un pasillo que lleva a la cocina. En la parte trasera de la habitación hay una puerta que lleva al dormitorio y un baño algo estrecho. Además, hay una solitaria ventana que asoma al aparcamiento de la colonia. La ventana no tiene ninguna marca en particular y está cerrada.

A continuación, se expondrá una lista de lo que pueden encontrar en el cadáver y cómo encontrarlo:

## Con pruebas basadas en Conocimiento, con dificultades del 1 al 3:

- La joven no lleva mucho tiempo muerta, como mucho un par de horas. La sangre está coagulada, pero no hay rigor mortis ni insectos necrófagos.
- La herida del cuello es la causa de la muerte. De ese corte ha fluido una gran cantidad de sangre.
- Los otros 9 cortes parecen haber tenido como intención de ocasionar mucho dolor, pura tortura.
- Los ganchos en sus brazos y espalda han sido clavados con precisión casi quirúrgica en los huesos. Hay dos en su espina dorsal, uno en el cuello, dos en sus omoplatos, uno en cada hombro y uno por codo.

## Con pruebas basadas en Agudeza, con dificultades del 1 al 3:

- La máscara blanca parece estar hecha de porcelana y se ha cosido a su rostro con un fino hilo blanco. Aparentemente, es un trabajo de gran precisión y destreza.
- En el hombro de la víctima hay un tatuaje bastante llamativo de una flor entrelazada a un nombre: «Marty».
- Uno de sus brazos tiene un moratón... como si le hubiera suministrado algo vía intravenosa.
- No hay heridas defensivas ni sangre bajo sus uñas o antebrazos, tampoco hay marcas de quemadura por fricción de cuerdas que indiquen forcejeo en caso de estar atada. Definitivamente, fue drogada.

Al buscar entre las pertenencias de la víctima, los personajes podrán encontrar lo siguiente al usar las Habilidades requeridas:

## Con pruebas basadas en Agudeza, con dificultades del 1 al 3:

- La puerta frontal está intacta, por lo que no han forzado la entrada. Es posible que el asesino conociese a la víctima.
- Hay dos vasos con restos de alcohol en el fregadero.
- Se pueden contar, aproximadamente, unas 50 velas. También hay cinco embalajes de plástico de 10 velas del Byrdmart en la papelería. Byrdmart es la tienda general de colonia.
- Podrán encontrar un pequeño bote transparente con restos de polvo negro en el baño. Una prueba de conocimiento fácil (1) permitirá detectar que la sustancia es, sin duda alguna, Penumbra, una sustancia estupefaciente muy fuerte con efectos narcóticos y psicóticos.

## Con una prueba de Agudeza o de Instinto con una dificultad simple (3) o algo difícil (5) podrán descubrir:

- Que una de las entradas de ventilación está suelta. Al mirar tras ella, verá que hay cuatro botes más llenos con Penumbra.

Cuando decidan abandonar el apartamento, el comandante Barnes preguntará que deben hacer con el cuerpo. Dependerá de los personajes decidir. El procedimiento habitual es contactar con la morgue y con la familia de la víctima (lo cual no representará ningún problema).

Los PJ disponen ahora de varias opciones: podrán preguntar a los vecinos o incluso seguir la pista de las velas de Byrdmart hasta encontrar a Marty.

Para ver escenarios posibles sigue leyendo más abajo. Ten en cuenta que los caballeros tendrán que investigar de la forma tradicional, puesto que el sistema de seguridad de la colonia está prácticamente deshabilitado.





## ESCENA OPCIONAL: PREGUNTAS A PUERTA FRÍA

Los jugadores ahora podrán preguntar a los vecinos de la colonia como Alex Camp. Además de Alex, los apartamentos 132 y 134 tienen un poco más de información que podría resultar valiosa:

### Jane Olso, número 132:

Esta señora de 40 años vive sola y trabaja como limpiadora en un hospital cercano. Parece triste y cansada, como todos los de este piso... aunque no tiene ni idea del por qué. Todo lo que sabe es que Emily recibió varios visitantes. Todos hombres, a veces incluso en grupo. No conocía bien a Emily y no tendrá más información que ofrecer a los caballeros.

### Mike y Gina Hammond, Número 134:

Esta pareja de ancianos, por suerte para los caballeros, han pillado la manía de espiar a sus vecinos a pesar de la tristeza y el cansancio crónico. Tienen algunos cotilleos que compartir:

- Primero, en estos días han escuchado bastante ruido en el apartamento de Emily. Música y voces poco claras, sobre todo.
- También vieron a un joven de cabello rubio con pantalones vaqueros y una chaqueta de cuero marrón (Es Marty Elliot, aunque ellos aún no saben su nombre) que venía cada vez más a menudo y, a veces, acompañado de otros jóvenes.
- Lo último que escucharon del apartamento fue a varios hombres marchándose hace unas horas, al caer la tarde. Escucharon voces, pero nada más.

### Alex Camp, número 143:

El joven barman es bastante bajito, tiene el pelo marrón y algo regordete. Se siente bastante intimidado por la presencia de los caballeros y se encuentra asustado. Explicará como transcurrieron los hechos de una forma bastante simple: dejaba su apartamento para comenzar su turno de noche.

Vio la puerta entreabierta y echó un vistazo, viendo así el terrible escenario. Llamó inmediatamente a la milicia. Al presionarle, tendrán que hacer una prueba de Elocuencia con dificultades desde fácil (1) hasta simple (3) para obtener la siguiente información:

- Alex amaba a Emily y a veces iba a su casa a hablar con ella.
- Según Alex, Emily había comenzado a tratar con personas que él consideraba... problemática. Más específicamente con los matones que Alex había visto en el Black Jack. Su líder, Avi Hausman, aparentemente conoce a su jefe.
- Uno de ellos lo amenazó para que se alejase de Emily. Alex no conoce su nombre, pero sabe es joven, rubio y lleva una chaqueta marrón. Lo que entra en la descripción que dieron los Hammonds.
- No tiene coartada además de ser quién llamó a la milicia.

## ESCENA OPCIONAL: CON LA MILICIA

Los caballeros también podrán hablar con el comandante Barnes y la milicia para solicitar más información. La estación principal de la milicia se encuentra en la entrada de la colonia, en la planta baja.

Aunque al comandante no le guste la presencia de los caballeros, algo que hará bastante obvio mostrándose irrespetuoso, el comandante se ceñirá a seguir las órdenes de los altos cargos, aunque a regañadientes. Cooperará y proporcionará la información que posea sobre Emily el Black Jack.

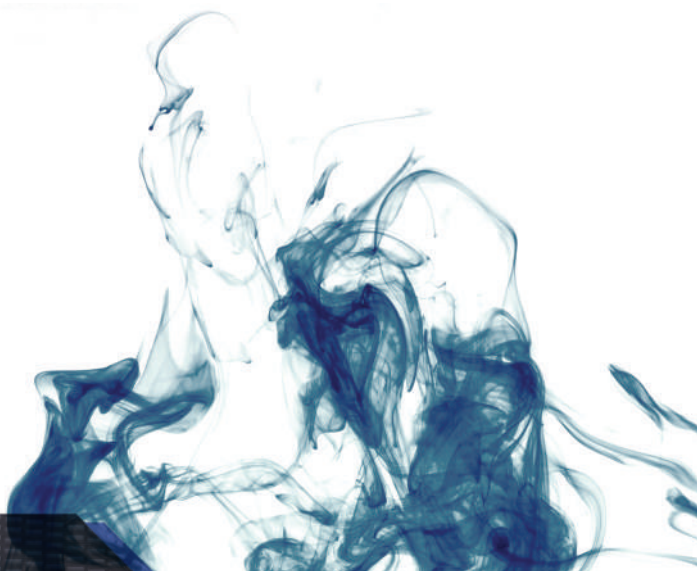
La milicia, a pesar de tener poco personal disponible en la colonia, proporcionarán apoyo cuando se necesite.

- El club Black Jack está en la planta baja de la colonia. No tiene buena reputación debido a la excesiva presencia criminal. Muchas bandas de crimen organizado, camellos de droga y matones se reúnen en él. La milicia ya había recibido avisos para evitar peleas que ocurrían de noche.
- La milicia carece información actualizada de los habitantes de la colonia ya que tienen poco acceso a los dispositivos tecnológicos que les permite recopilar esta información. El sistema de realidad aumentada lleva desconectada meses y con las cámaras fuera de línea, la milicia no tiene la capacidad de patrullar y vigilar a los ciudadanos.
- A pesar de la falta de información de grupos específicos, la milicia es consciente del tráfico de droga y de armas, especialmente en los niveles más bajos.
- Si les preguntan, admitirán que solo son cincuenta. Un número peligrosamente escaso para una colonia tan grande.

## ESCENA OPCIONAL: INVESTIGANDO EL BYRDMART

Si van al Byrdmart, los PJ podrán conseguir información extra de los cajeros o de Samuel Bass, el gerente.

A pesar de su cooperación, no tienen mucho que aclarar de la situación. Lo mejor que pueden hacer es comprobar que la dirección de envío de las velas es el club Black Jack.



## ACTO 2 LOS TRAFICANTES

A estas alturas, los PJ deberían estar de camino al Black Jack con la intención de seguir sus pistas hasta la banda.

A medida que se acercan al club, en una de las entradas principales de la colonia (la número 9, para ser precisos), las luces comenzarán a parpadear para luego irse completamente. El único sonido que se escuchará es un ruido punzante, molesto y constante que proviene del club, así como algunas voces ininteligibles debido a la música.

Las luces volverán a los pocos segundos. Probablemente, se trate el típico fallo en la instalación eléctrica, pero de los que se consideran poco más que una molestia diaria.

Una pequeña puerta roja reforzada es el único camino al Black Jack. En las paredes hay varios pósters que muestran una máscara blanca que sonríe sobre una pila de cadáveres anuncian un nuevo grupo llamado «Los retoños de la máscara». Una pequeña apertura en la puerta permitirá al portero mirar a fuera.

Si los caballeros se presentan en sus meta armaduras, el portero hablará durante uno o dos minutos algo nervioso con alguien antes de abrir las puertas al club.

Tan pronto como entren, los caballeros notarán inmediatamente el aura siniestra que emana del interior del club. Se escucha una música ensordecedora, hay paredes sucias, suelo pegajoso y todo está pobremente iluminado por unas luces parpadeantes junto a una luz estroboscópica casi epiléptica que ilumina el salón de baile. En resumen, más que un club nocturno es un antro de poca monta.

Al pasar la entrada podrán ver un guardarropa en un lateral. Los PJ podrán llegar fácilmente a la sala principal del club. Hay una barra que recorre toda la pared derecha y un escenario en la parte trasera de la sala en la cual toca el grupo que se promocionaba antes: «Los retoños de la máscara».

Cuatro hombres jóvenes y una mujer llevando máscaras de porcelanas están tocando sus instrumentos de una forma bastante pobre y molesta.

Por supuesto, los PJ notarán la enorme similitud entre esa máscara y la que Emily Jones tenía cosida a su rostro. Entre los caballeros y el grupo hay unas 500 personas bailando o, más precisamente, retorciéndose de forma espasmosa, al ritmo de la música.

A pesar de la molestia de la música y las luces, los personajes podrán notar que los miran con sospecha y que son fácilmente reconocibles como extraños. Los ojos de las personas del club estarán puestos sobre los caballeros. Esto no sería sorpresa si los caballeros entran al club portando su meta-armadura; sin embargo, de no llevarla puesta en toda su gloria, les llamará la atención particularmente que les hayan descubierto sin haber actuado de forma sospechosa.

Podrán realizar preguntas a las personas del club, pero o no recibirán respuesta, o escucharán divagaciones confusas y con poco fundamento: «Todos somos la Máscara, y la Máscara somos todos.», «Lo que para ti es luz para mi es oscuridad.», «¡Este rostro no me pertenece! ¡Es de otra persona!», «Mi piel arde en llamas blancas», etcétera.

Una prueba de Habilidad basada en conocimiento o agudeza de dificultad simple (3) revelará que la mayoría de estas personas están completamente idas o hasta arriba de penumbra.

### CONOCIENDO A AVI

Si muestran abiertamente que son caballeros o si hablan con el portero o el barman, un hombre se les aproximará para solicitar conversar con ellos en su oficina.

Avi Hausman es el propietario del club. Ronda los 50 años y parece bastante agradable. Viste ropas elegantes que parecen desenchajar con el ambiente del club. Además, parece cansado y preocupado. Si los personajes deciden seguirle, entrarán a una sala de pequeño tamaño que se encuentra al pasar la puerta al final de una pequeña escalera.

Avi les dirá bastantes cosas:

- Su club era un cabaré de prestigio, pero ahora lo lidera una banda llamada «Las 13 máscaras». Son peligrosos y violentos. Llevan a cabo varias actividades ilícitas y su objetivo principal parece ser vender Penumbra. Avi opina que suelen aparecer para repartirla y propagarla por la colonia lo máximo posible. La base de esta banda se encuentra en los niveles más bajos de la colonia y usa el club como medio de distribución entre los pisos más altos.
- A Avi le preocupa mucho todo esto y se quiere deshacer de ellos, así que les suplicará a los caballeros que se encarguen de este problema.
- El líder de la banda es Marty Elliot, un matón que vive en el cuarto piso de los niveles bajos. La milicia de la colonia raramente va a ese lugar debido a que van escasos de personal. Para colmo, Avi ha escuchado que están bien armados y que tienen incluso algunas armas pesadas.

**Una prueba de Elocuencia de dificultad fácil (1) o simple (3) logrará que revele más información:**

- Dos o tres veces al día, la banda envía cosas al club. Los últimos envíos incluían 60 metros de un cable negro de gran fuerza y una caja de 20 ganchos metálicos, docenas de velas y nueve máscaras de porcelana. Avi les permite hacer uso de la sala trasera del club para guardar sus pertenencias debido a que teme por su seguridad. La sala trasera ahora mismo está vacía, ya que la banda ha venido a recoger su material esta mañana.
- El líder de la banda, Marty Elliot, es un loco que estuvo en ingresado en un psiquiátrico de Cambridge debido a que sufría graves alucinaciones. Avi no sabe nada más sobre eso.

Una vez hayan acabado de hablar, Avi intentará avisarles sobre la banda y su modus operandi en la colonia. Está convencido de que esta colonia está maldita y se cae a pedazos y que la gente que vive en este lugar tiende a desaparecer o a quitarse la vida de forma trágica.

Admitirá que la mayoría de esos rumores son completamente auto infundados, pero su estado de ansiedad perpetua y la actitud de la mayoría de las personas de la colonia lo deja claro: están muy cerca de perder la esperanza.



## EL CLUB EN GUERRA

Una vez los caballeros dejen la oficina se habrán dado cuenta de algo bastante llamativo:

- La música se ha parado y el grupo, especialmente el cantante, dirige su mirada a los PJ.
- Los que antes se encontraban bailando despreocupados ahora están completamente quietos, de pie, con ojos inyectados en sangre y una sonrisa maníaca grabada en sus rostros.

Pasan unos segundos... y el cantante del grupo soltará una carcajada capaz de helar el hasta los huesos antes de que su banda comience a tocar de nuevo de forma estruendosa mientras los demás ríen a carcajadas sin parar mientras se lanzan a por los jugadores. El grupo de caballeros tendrá que luchar contra una enorme banda de desesperanzados.

Mientras que los músicos sigan tocando, la cohesión de la banda desesperanzada recuperará 6D6 puntos de cohesión por turno. Si los personajes consiguen parar la música incapacitando o matando a los miembros de la banda o incluso rompiendo sus equipos de música, la banda comenzará a perder 3D6 puntos de cohesión por turno.

Tendrán que neutralizar a los «Retoños de la Máscara» antes de poder acabar con la banda eficazmente. Una vez su cohesión llegue a cero, se marcharán corriendo del club.

Tened en cuenta que, de no detener a «Retoños de la Máscara», los jugadores acabarían por tener que eliminar a la banda con fuego letal, lo que haría que matasen a muchísimas personas desesperanzadas. Si este fuera el caso, los jugadores tendrán que superar una prueba de esperanza de dificultad difícil (6) o perderán 2D6 + 1 puntos de esperanza.

## ESTADÍSTICAS DE LA BANDA

**Nombre:** Desesperanzados del Black Jack

**Tipo:** Banda

**Tácticas:** Los desesperanzados irán a por los caballeros sin ningún plan o estrategia. Dejarán de luchar si no pueden escuchar la música del grupo.

Defensa	1
Reacción	1
Iniciativa	1
Cohesión	100
Paliza	7
Cuerpo	6
Bestia	8

(no se necesitan otros semblantes)

**Desesperación:** Si un personaje mata a alguien de este grupo, debe superar una prueba de Esperanza (Agresividad + Compostura) de dificultad simple (3) o inmediatamente perderá 1D6 puntos de esperanza.

## INTERROGANDO A

### «LOS RETOÑOS DE LA MÁSCARA»

Una vez acabe la pelea y si siguen vivos los miembros del grupo de música (o al menos la cantante) se les podrá interrogar, aunque será bastante difícil. La cantante es una chica joven. Parece tener algún problema de articulación, así que es posible que hacerle preguntas esperando respuestas complejas esté completamente descartado. A pesar de estar puestos hasta arriba de Penumbra, podréis quitar cuidadosamente la máscara que lleva para revelar a una chica joven de unos 20 años que podría ser considerada de buen ver de no ser por las venas negras alrededor de sus ojos y boca debido al abuso de esta sustancia.

Superar una prueba de Elocuencia de dificultades simple (3) a difícil (6) permitirá que consigan algo de información valiosa por parte de Sonia, la cantante, quien trabajaba de forma temporal en un edificio de oficinas cercano hasta hace poco. Los jugadores deberían tardar bastante en conseguir la información que les compete por parte de la cantante. Se supone que divagará y murmurará sinsentidos debido a los efectos narcóticos de la Penumbra. Tiene que ser una conversación que den ganas de abandonar. Muchas de sus palabras se corresponderán con lo que dijo el dueño del club antes. Con paciencia, podrán sacar la siguiente información:

- La droga se distribuye a través de los diferentes estratos sociales de la colonia gracias a las cafeterías, bares y clubes mediante muestras gratuitas.
- El origen de la droga es sin duda la banda de las 13 máscaras.
- El líder de la banda es Marty Elliot.
- Las visiones de Marty han convertido la banda en una secta de pleno derecho con rituales y todo. Por lo visto, Marty compone música cacofónica constantemente que parece resonar con la droga Penumbra, lo que permite a cualquiera que toque la música dar órdenes a los que se encuentren bajo sus efectos. El grupo toca la música que Marty les ordena tocar.
- Marty organiza diversos rituales sangrientos que vienen directamente de sus alucinaciones. Dice que una extraña ser llamado «La Máscara» le ha mostrado una forma de abrir las puertas a la oscuridad dentro de la colonia.
- La cantante afirmará que mientras estaba bajo los efectos de Penumbra, podía sentir que al llevar una máscara era como si un ser superior poseyese su cuerpo.
- Podrán encontrar a Marty y a su banda en el piso 4 de los pisos subterráneos. Llegar será bastante difícil, puesto que ese lugar es ahora su territorio.



## ACTO 3 4º PISO SUBTERRÁNEO

Si los jugadores mataron a la cantante tendrán que ir a los pisos subterráneos sin información adicional y atar cabos hasta llegar a la verdad de alguna otra forma, ya sea preguntándole a Marty al final de la misión u obteniendo la información de alguno de sus lacayos a criterio del DJ.

Antes de ir al 4th piso subterráneo, los caballeros podrán pedir apoyo. Si piden ayuda a la milicia, un pequeño grupo del personal de seguridad irá a cerrar las salidas de los pisos superiores, pero ahora debería estar más que claro para los caballeros que los hombres y mujeres de la milicia están aterrorizados y que ir a combatir contra esa banda sería como enfrentarse a los demonios más terribles de que puedan existir en el infierno.

### EL TERRITORIO DE LAS 13 MÁSCARAS

Para llegar tendrán que tomar el ascensor o la escalera. Si deciden ir por la escalera, se toparán con un problema: la escalera del tercer piso estará completamente derruida y tendrán que bajar a una altura de tres metros. La caída se puede absorber fácilmente con el campo de fuerza de la meta-armadura, pero de no llevarla tendrán complicaciones. Podrán encontrar bastantes restos y escombros. Parece que la electricidad está fuera de servicio y la única luz viene de unas velas rojas en la pared. Muchos apartamentos estarán cerrados y en completo silencio.

### HABILIDADES DEL BÁRBARO

Debido a que la altura del lugar es ahora de unos 8 metros, la meta-armadura bárbaro se podrá desplegar en su máximo potencial sin problemas.

Según avancen por los pasillos, todas las velas que rodean a los personajes se apagarán de repente. Los caballeros serán envueltos en completa oscuridad. Si sus armaduras están desplegadas, se activará automáticamente la visión nocturna. Podrán además activar las luces. Unos segundos más una oleada de balas que se dirigirá hacia los PJ romperá el silencio.

Los jugadores se encuentran ahora bajo el incesante ataque de la banda de las 13 Máscaras. Son mucho más que simples peones hasta arriba de penumbra. Literalmente albergan demonios de otro mundo en su interior y, como tal, son lo suficientemente peligrosos como categorizarlos de Salvajes.

### ESTADÍSTICAS DE LAS 13 MÁSCARAS

**Tipo:** Salvaje

**Tácticas:** Lo que ahora son cascarones vacíos de las 13 Máscaras atacarán desde la distancia, vaciando torpemente sus cargadores. Al atacar cuerpo a cuerpo se centrarán en aquellos con menor número de Puntos de Armadura o puntos de esperanza. Como están en su territorio, podrán esconderse en los apartamentos, rincones escondidos y otros recovecos. E incluso usar pasadizos secretos para sorprender a los PJ.

Defensa	3	Cuerpo	3
Reacción	4	Bestia	4
Iniciativa	3	Máquina	6
PV	20	Dama	2
		Máscara	6

#### HABILIDADES

**Llenarlos de plomo:** Cuando este PNJ ataca a distancia añaden 1 éxito automático a su tirada.

**Desesperación:** Si los PJ ganan tendrán que superar una prueba fácil (1) de esperanza o perder 1D6 de puntos de esperanza.

**Hasta arriba de penumbra:** El PNJ es más resistente que un humano normal e ignorará muchas heridas. Tendrán más salud de la que deberían.

Arma a distancia		Rifle de Asalto	
Daño	3D6 + 6	Rango	Largo
Arma de contacto		Cuchillos, bates, tuberías de metal	
Daño	2D6 + 3	Rango	Contacto

Serán dos por cada PJ e intentarán estar lo suficientemente lejos como para usar sus rifles de asalto. Recurrirán al cuerpo a cuerpo si es imprescindible.

Una vez derroten a estos enemigos, los PJ podrán continuar explorando. Según avancen por los pasillos, el ambiente se enturbiará y oscurecerá. Los personajes podrán escuchar numerosos gritos de dolor que rompen el silencio del lugar. Esto, conjunto a una luz parcial debido a la mala iluminación, transmitirá una sensación de terror incomparable.



## LA DECIMOTERCERA MÁSCARA

Cuando hayan explorado un poquito llegarán a un apartamento sucio y dilapidado.

Las camas y las literas se encuentran colocadas aleatoriamente por la habitación y unas extrañas y turbias manchas cubren las paredes y el pasillo. Al echar un vistazo dentro, incluso de lejos, podrán vislumbrar una escena similar a la del asesinato ritual de Emily: otra joven está colgando de nueve cables negros con ganchos metálicos atravesando su piel y una máscara blanca cosida a su cara con una profunda laceración yugular.

El corte se hizo hace poco, pues no hay coagulación en la sangre y ésta aún fluye de la herida. El sensor térmico revela muestras de calor, así como su corazón deteniéndose lentamente.

Si entran a la sala, verán a Marty con un cuchillo ensangrentado en una mano y una máscara de porcelana en su cara rodeado de algunos supervivientes de la banda listos para abrir fuego.

Antes de que la batalla ocurra, algo inesperado pasará: El cuerpo de la chica comenzará a sufrir espasmos, a gritar y a reírse. Los cables que mantienen su cuerpo suspendido en el aire se soltarán, dejando que su cuerpo inerte caiga al suelo bruscamente, arrancando así fragmentos de hueso de su cuerpo mientras que su piel, poco a poco, se torna de un color azabache como la noche. Ésta es una abominación nacida de la propia oscuridad: un Avatar de la Máscara.

Como apoyo tendrá a varios matones cuyos números serán iguales al doble del número de PJ. Para añadirle sal a la herida, una niebla negra similar a la de las profundidades de la noche parece radiar de los matones e inundará rápidamente el lugar.

Unos pequeños seres casi intangibles que portan máscaras blancas parecerán materializarse momentáneamente de entre las sombras. Tras ver todo esto, Marty comienza a huir a la parte trasera del apartamento mientras grita como un maniático: «¡Por fin! ¡Por fin ha vuelto!»

Los PJ tendrán muchas opciones, siendo la más obvia luchar; sin embargo, también tendrán que capturar a Marty. Si alguien decidiera perseguirle, le capturaría con facilidad mientras intenta entrar a un pequeño pasadizo secreto para salir a los laberínticos corredores bajo Cambridge, pero aun siendo fácil, tomará bastante tiempo.

Sin duda será la lucha más complicada, pues es una aberración de tipo Jefe, varios Salvajes (Miembros de las 13 Máscaras, como los anteriores) y una banda de lacayos. Las estadísticas de los enemigos son las siguientes:

## ESTADÍSTICAS DE LOS LACAYOS DE LA MÁSCARA

**Tipo:** Banda

**Tácticas:** Poseen una oscuridad sobrenatural que parece abalanzarse sobre sus enemigos. Son vulnerables a la luz intensa al ser semisólidos.

**Habilidad:** Sensible a la luz: Los ataques con la palabra clave luz o que sean acompañados por una fuerte luz causarán 2D6 de violencia adicional a esta banda.

## ESTADÍSTICAS DEL AVATAR DE LA MÁSCARA

**Tipo:** Jefe

**Tácticas:** Este monstruo puede teletransportarse y lanzar oleadas de golpes a cualquier personaje que parezca herido de gravedad. Es brutal y muy rápido, lo que hace que sea difícil golpearle con ataques cuerpo a cuerpo, pero le cuesta sr ataques a distancia.

Defensa	7	Cuerpo	6
Reacción	3	Bestia	10
Iniciativa	9	Máquina	6
PV	80	Dama	2
Escudo	6	Máscara	10

### HABILIDADES

**Máscara excepcional menor (2):** El PNJ añade su puntuación de Máscara excepcional a su puntuación de defensa (este ajuste ya se tiene en cuenta en la tabla anterior).

**Teletransportación de poco alcance:** Una vez por turno el monstruo puede teletransportarse cuerpo a cuerpo a cualquier PJ. Si ataca tras el teletransporte la defensa del PJ se divide entre dos redondeado a la alta en este ataque.

**Garras de la oscuridad:** Una vez por turno el PNJ puede ignorar los Puntos de Armadura y dañar directamente los PV. (Todavía se aplicarán los campos de fuerza).

**Acciones múltiples (1):** El PNJ tiene una acción de combate extra además de la acción de movimiento y acción de combate que ya tiene. Debe usar esta acción adicional de combate en la fase de iniciativa. O sea, realizará su ataque adicional antes del inicio de las rondas de iniciativa independientemente de si tiene más o menos que los jugadores.

Arma de contacto	<b>Garras de elemento Alfa</b>
Dañó	2D6 + 6
Efecto	<b>Dispersión (3):</b> El daño del arma se aplica a 3 personajes que estén cerca el uno del otro.

Defensa	3	Cuerpo	6
Reacción	2	Bestia	10
Iniciativa	1	Máscara	10
Cohesión	100	Paliza	12
(no se necesitan otros semblantes)			

Si los personajes consiguen matar al Avatar de la máscara, se convertirá en una pila de gravilla negra. Sus lacayos desaparecerán y los supervivientes de la banda intentarán huir. La noche parecerá menos oscura y opresiva. Si todavía no han capturado a Marty, no será difícil encontrarle.

Una prueba de agudeza de nivel fácil (1) permitirá encontrar su rastro a través de los pasajes ocultos del apartamento hasta a un antiguo sistema de drenaje abandonado que llevará a la frontera de la colonia.

## INTERROGANDO A MARTY

Una vez Marty sea capturado, los PJ podrán interrogarlo y buscar en su apartamento. Es inestable y está... contento, por alguna razón.

Ahora que Marty está bajo custodia, con una prueba de Habilidad de Elocuencia de fácil (1) a simple (3) podrán obtener la siguiente información:

- El hombre dirá haber tenido visiones y escuchado voces desde que el día en el que la *Anathema* llegó a la tierra. Esas voces le ordenaban hacer cosas y le mostraban hacia dónde debía ir.
- Las voces y visiones son lo que le incitaron a fundar su banda y a conseguir la Penumbra que están distribuyendo.
- Las voces querían que la colonia 287 se convirtiese en un huésped para la oscuridad. Al matar a gente joven con ese ritual específico era capaz de invocar a los sirvientes de un ser llamado la «Máscara». En la mente de Marty, esta ser es una deidad de pleno derecho y sus enviados eran ángeles de la salvación.
- Emily era supuestamente el huésped perfecto, pero el ritual falló, por alguna razón. Sus hombres secuestraron a otra joven adicta y la trajeron. Esta vez tuvieron éxito.
- Se supone que la Máscara es quién ha creado la Penumbra, que es una droga que atrae a aquellos que la consumen cada más y más hacia ella y a sus sirvientes hasta que se convierten en seres de la oscuridad. Parece que la droga reacciona a ciertos sonidos y melodías que permitía que Marty los controlase como si fueran ratas siguiendo al flautista de Hamelín.

Con una prueba de Elocuencia o Aura de dificultad simple (3) a difícil (6), obtendrán la siguiente información:

- La droga se manufactura fuera de la colonia.
- La colonia no está maldita. Son los administradores del arca quienes prefieren centrar sus recursos en construir cerca del corazón de Londres y mantener esta casi abandonada.
- Muchos de los habitantes de la colonia toman drogas de forma regular.
- Ahora que Marty ha conseguido traer la oscuridad a la colonia, esas visiones y alucinaciones que plagan su mente deberían desaparecer y podrá vivir en paz.



Si le presionan para saber dónde obtienen la droga, se resistirá bastante, puesto que le tiene más miedo al que la proporciona que a los caballeros. Si decidís hacerle hablar a las malas o ser persuasivos, tendréis que hacer una prueba de Elocuencia o de Aura de niveles algo difícil (5) o difícil (6) para obtener la siguiente información:

- Clay es el hombre que le proporciona Penumbra. Vive en un pequeño pueblo llamado Cottenham, al norte de Cambridge.
- Lleva una Meta-Armadura, justo como los caballeros que tiene en frente.
- No llevaba Escudo de Armas y su meta-armadura tenía indicios de haber caído en la desesperación. El DJ debería dejar que sus jugadores interpreten esto como quieran.

Si creen lo que dice Marty, sabrán que el distribuidor es un caballero negro con el que suele reunirse en algún lugar cercano a Cambridge. Una vez lleven al joven a los pisos superiores, Lancelot contactará para pedir una actualización de la misión. Si le dicen que han capturado al culpable y eliminado a la banda de matones, su superior les preguntará algunas cosas antes de pedirles que vuelvan a Camelot con Marty.

## EPÍLOGO

Cuando vuelvan a Camelot, los personajes serán recibidos por Lancelot, quién les pedirá un informe detallado sobre lo ocurrido en la colonia 287. Si deciden explican en detalle lo acontecido en la colonia, Lancelot decidirá mandar a varios caballeros para asegurar y limpiar el edificio. Marty será juzgado y encarcelado por los caballeros.

Si los personajes le cuentan a Lancelot al que Marty llamó Clay, el caballero pensará durante un momento para decidir a continuación que enviará un escuadró a Cottenham a investigar el lugar y al potencial caballero renegado a la mayor brevedad posible.

**¡LA AVENTURA CONTINÚA EN LA PRIMERA MISIÓN DEL LIBRO DE *KNIGHT*!**



### Geolocalización y Mapas

### Módulo de visión nocturna

Zoom × 40

### Interfaz de Realidad Aumentada

Permite al portador ver incluso con el visor cerrado

### IA Modelo-Escudero

Proporciona al usuario control total sobre su meta-armadura

### Sistema de Comunicaciones

Permite permanecer en contacto con Camelot y el resto

### Meta-alforjas

Se trata de unas mochilas reforzadas con compartimentos ocultos, cerrados herméticamente y bañados en luz ultravioleta que facilita la localización del caballero en tiempo real

### Módulo de despliegue

Puede desplegar o replegar la meta-armadura del traje del guardián

### Campo de fuerza cinético

Primera línea de defensa contra los ataques enemigos

### Módulo RACK

Guarda las armas en la forma de objetos rectangulares compactos que se cuelgan en el cinturón

### Cronómetro de elemento Alfa

Permite medir el tiempo de manera precisa incluso en la oscuridad

### Señal de socorro

Se puede activar y para enviar una señal de socorro a Camelot y a los puestos de caballeros más cercanos

### Sistema de supervivencia submarina

Se trata de unos pequeños propulsores submarinos que facilitan la navegación bajo el agua

### Baliza

Transmite constantemente la posición del caballero

### Lámparas ultravioleta

### Sello hermético, reguladores de oxígeno y filtros

Permite a la meta-armadura estar herméticamente sellada durante 6 horas con autonomía de oxígeno

### Malla de cerámica, Circuito de enfriamiento y difusor de calor

Resiste las llamas y las temperaturas extremas, tanto frío y caliente

### Auto inyector de calmantes

Inyecta un calmante en dosis adecuada en caso de heridas graves

### Protección anti-enfermedades

# TECNOLOGÍA ESTÁNDAR DE LA META-ARMADURA



## PERSONAJES PREGENERADOS

En la siguiente página encontraréis 6 personajes pregenerados. Cada personaje tiene formas únicas de resolver los conflictos en un escenario típico de *Knight* y está armado con diferentes objetos y Habilidades listados a continuación.

Recomendamos que cada jugador tenga una copia de las páginas 22 y 23.

### CARACTERÍSTICAS DE ARMAS Y MÓDULOS

**DAÑO:** Representa el daño que el arma causa a los PV del enemigo.

**VIOLENCIA:** Representa el daño que el arma causa a los puntos de cohesión de una banda.

**RANGO:** Para algunas armas y módulos, se considera la distancia efectiva en la cual el disparo puede golpear sin penalización.

- **Contacto:** Todos los personajes cuerpo a cuerpo tienen un rango de dos metros o menos.
- **Corto:** 2-15 metros.
- **Medio:** 15-50 metros.
- **Largo:** 50-300 metros.
- **Extenso:** Más de 300 metros.

**ENERGÍA:** Este valor indica cuantos Puntos de Energía consume la activación o el uso de un arma, Habilidad o módulo.

**DURACIÓN:** Determina cuanto tiempo dura activado un módulo. Los módulos se pueden desactivar en el turno del jugador a menos que se especifique lo contrario.

- **Instantáneo:** El módulo se activa durante la duración de una acción en el mismo turno de activación.
- **X turnos / X segundos:** El módulo se activa durante un número X de segundos en una fase de conflicto o durante X turnos. Una vez la cantidad de turnos o segundos pasen, el módulo se desactiva automáticamente.
- **Una escena / una fase de conflicto:** El módulo permanecerá activo durante la duración de una escena o una fase de conflicto. Se desactiva una vez acabe la escena o la fase de conflicto.
- **Hasta desactivación:** El módulo se desactiva solo cuando el caballero decide desactivarlo.

**ACTIVACIÓN:** Usar un arma siempre requiere una acción de combate; muchos módulos tienen una activación específica de tipos de acción.

- **Ninguna:** El módulo no consume ninguna acción. Esto no permite que el módulo se use más de una vez por turno.
- **Acción de movimiento:** El módulo se puede activar con una acción simple o de movimiento en una fase de combate. Si se utiliza cuando no se esté en una fase de conflicto, durará entre 1 y 3 segundos.
- **Acción de combate:** El Módulo requiere una acción de combate para ser activado. Si se utiliza cuando no se esté en una fase de conflicto, durará activado de 3 a 6 segundos.
- **Un turno:** El Módulo toma un turno de preparación para activarlo y usa ambas acciones durante la fase de conflicto. Si se utiliza cuando no se esté en una fase de conflicto, tardará entre 6 y 10 segundos.

### EFFECTOS DE ARMAS Y MÓDULOS

En *Knight*, las armas y los módulos tienen diferentes efectos. A menos que se especifique, los efectos de un arma se aplican a la vez.

**ANTI-ANATHEMA:** Si el enemigo es de la *Anathema*, el arma ignora el escudo y los valores excepcionales del semblante Cuerpo.

**ANTI-VEHÍCULO:** Cuando el arma que posea este efecto se use contra un vehículo o un coloso, causa daño normal en lugar de dividido entre 10 como es normal con los enemigos enormes.

**PENETRA-ARMADURAS X:** Si el ataque supera la defensa o reacción del enemigo, ignora X Puntos de Armadura al atacar. Si el valor es mayor que los Puntos de Armadura del enemigo, el daño se inflige inmediatamente a los PV.

**APUNTADO ASISTIDO:** Cuando se realice una prueba de Habilidad exitosa para disparar con esta arma, cada éxito que sobrepase la dificultad causará 1 de daño o de violencia extra.

**BOMBARDEO X:** El usuario de un arma con este efecto puede renunciar a su acción de combate y a su ataque para bajar los puntos de defensa y reacción del enemigo en tantos puntos como indique X. Es un efecto automático que no requiere ninguna prueba de Habilidad. Se pueden activar varios efectos de bombardeo sobre el enemigo, pues son acumulativos.

**CARGADOR X:** El arma o módulo se puede usar X veces por misión. Una vez se llega al número de usos indicados ya no se puede activar o utilizar.

**DESTRUCTIVA:** Si causa daño a los PA añade 2D6 de daño adicional al daño causado. El efecto se activará siempre y cuando quede un punto de PA.

**BUENA CALIDAD:** Cuando un arma con este efecto logra superar la defensa o reacción del rival, el PJ añade su destreza (+1 por cada Sobrecarga) a su daño, acumulable a cualquier otro modificador.

**INTERFERENCIAS X:** Este efecto solo se aplica en los enemigos que dependan de componentes electrónicos para vivir. Perderá tantas acciones como determine X. No se acumulan los efectos de interferencia y aturdimiento.

**LUZ X:** Los enemigos de tipo *Anathema* que reciban un ataque por un arma con este efecto verán su defensa y reacción disminuida en tantos puntos como determine X hasta el final de la próxima ronda de iniciativa. Este efecto no se acumula en el mismo enemigo.

**MARCADO:** El caballero porte un arma con esta Habilidad podrá designar a un blanco para marcarlo una vez por turno. El enemigo marcado no será una banda. El usuario y los aliados consiguen un éxito automático en cualquier prueba de Habilidad para golpear al que esté marcado e ignoran las pifias de esa tirada. Activar la marca no requiere pruebas de Habilidad, pero debe estar en el rango del arma. Permanecerá marcado durante la duración de la escena o fase de conflicto. Este efecto no se acumula.



# PACK DE INICIACIÓN

**DAÑO CONTINUADO X:** Causa X puntos de daño durante 1D6 turnos. Estos puntos de daño ignoran escudos y Campos de Fuerza. El efecto solo termina si se toman las medidas correspondientes o si acaba su duración. Este daño no se acumula a otros efectos de Daño Continuo.

**PENETRANTE X:** Ignora X puntos de Campo de Fuerza. Si el valor X es mayor que el campo de fuerza del objetivo se ignora y el daño lo recibe directamente la armadura o los PV. Este efecto no ignora los escudos de Anathema.

**PRECISA:** Se añade la característica de A Distancia (+1 por cada Sobrecarga) a su daño, acumulable a cualquier otro modificador.

**DISPARO CERTERO:** El arma puede disparar sin ninguna penalización por estar a cobertura.

**SILENCIADOR:** El personaje no puede ser localizado por el sonido del arma. Este efecto está presente en un arma durante un ataque sorpresa o si el usuario entra en el Modo Fantasma. Se añade su característica de Sigilo (+1 por Sobrecarga) al daño.

**DISPERSIÓN X:** Un arma con este efecto puede golpear a varios enemigos siempre y cuando no estén a más de 2 metros el uno del otro. El número de enemigos golpeados como máximo se determina por el valor X. Solo se requiere una prueba de Habilidad exitosa para golpear a un enemigo. Los blancos cercanos reciben el daño y efectos adicionales que el arma pueda poseer siempre y cuando la prueba de Habilidad supere su defensa o reacción (para armas cuerpo a cuerpo y a distancia respectivamente). Pero cuidado, si un aliado se encuentra cerca del fuego cruzado, también recibirá el golpe.

**ATURDIMIENTO X:** Si la prueba de Habilidad es exitosa y supera el Semblante de Cuerpo del objetivo (dividido entre dos por cada PNJ), perderán sus próximas acciones determinadas por X. No tiene efecto en bandas. Este efecto no se aplica en alguien que ya está aturdido. En algunas circunstancias el efecto del aturdimiento puede ser automático siempre y cuando tenga éxito la prueba de Habilidad.

**GEMELAS (AKIMBO):** Cuando se usan dos armas idénticas con el efecto Gemelas (Akimbo) y el estilo de combate Akimbo, la penalización se reduce en 2 puntos (penalización de 1 en lugar de 3).

**A DOS MANOS:** El personaje debe usar las dos manos. Usar un arma con este efecto con solo una mano es simplemente imposible.

**ULTRAVIOLENCIA:** Cualquier arma con este efecto que se utilice contra un enemigo cuyo semblante de Cuerpo sea 10 o menos, la violencia se incrementa en 2D6.

**PESADA:** Un arma con el atributo pesada añade el doble su fuerza al daño en lugar de solo fuerza. La Sobrecarga no se multiplica por dos, pero se añade al cálculo final del daño.

**HERIDA:** Cuando causa daño a los PV añade 2D6 de daño adicional al daño causado. El efecto se activará siempre y cuando quede un punto de PV.

## EQUIPAMIENTO ESTÁNDAR

NODS					
ACTIVACIÓN	DURACIÓN	RANGO	EFEECTO		
Acción de movimiento	Instantáneo	Contacto	Cargador 3 (de cada tipo)		
Estas inyecciones recuperan puntos dependiendo del tipo de inyección usada:					
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>NOD de curación:</b> +3D6 Puntos de Vida</li><li>• <b>NOD de armadura:</b> +3D6 Puntos de Armadura</li><li>• <b>NOD de energía:</b> +3D6 Puntos de Energía</li></ul>					
GRANADAS INTELIGENTES					
DAÑO	VIOLENCIA	RANGO	EFEECTO		
3D6	3D6	Corto (se puede incrementar con Sobrecargas de Fuerza)	Cargador 5 / ignora bonificaciones por cobertura.		
Las granadas inteligentes se pueden ajustar para que sean de los siguientes tipos:					
TIPO	METRALLA	CEGADORA	PENETRA-ARMADURAS	PEM	EXPLOSIVA
EFEECTO	Ultraviolencia / Herida / Dispersión 6	Aturdimiento 1 (automático)/ Bombardeo 2 / Luz 2/ Dispersión 6 / Las cegadoras no dañan ni causan violencia.	Destructivo / Penetra-Armadura 20 / Penetrante 6 / Dispersión (6)	Interferencias 2 / Dispersión 6 / Las granadas PEM no dañan ni causan violencia.	Anti-Vehículo / +3D6 de daño contra vehículos y seres inanimados / Dispersión 3/ Aturdimiento 1

**Meta-Armadura:** Bárbaro

**División Inicial:** Tarasque

**Escudo de Armas:** León

**Arquetipo:** Bandido

**Acto Heroico:** Choque de titanes

**Ventajas:** **Suertudo:** Una vez por partida puede repetir una prueba de Habilidad que haya fallado.

**Duro de pelar:** El personaje tiene 5 Puntos de Vida adicionales.

**Desventajas:** **Convicto:** El personaje no puede recuperar puntos de esperanza hasta que no complete su motivación principal: ganarse su libertad.

**Amenaza para la sociedad:** Muere automáticamente si sus puntos de esperanza bajan de 10.

**Motivación Principal:** Ganarse su libertad.

**Motivaciones Menores:** No escapar de un enemigo si la vida de un inocente está en peligro, pagar errores del pasado, proteger a su compañeros.

## PETER WAITTS

### «TEMPEST»

#### CARACTERÍSTICAS

CUERPO		BESTIA		MÁQUINA		DAMA		MÁSCARA	
5		5		2		3		2	
MOVIMIENTO	SC	AGRESIVIDAD	SC	A DISTANCIA	SC	AURA	SC	SIGILO	SC
3	-	5	1	1	-	3	-	2	-
FUERZA	SC	COMBATE	SC	CONOCIMIENTO	SC	ELOCUENCIA	SC	DESTREZA	SC
5	1	4	1	1	-	1	-	1	-
AGUANTE	SC	INSTINTO	SC	TECNOLOGÍA	SC	COMPOSTURA	SC	AGUDEZA	SC
3	1	3	1	1	-	3	-	1	-

#### RESULTADOS CALCULADOS

PUNTOS DE VIDA	DEFENSA	REACCIÓN	INICIATIVA	PUNTOS DE CONTACTO	PUNTOS DE ESPERANZA
45	5/6	1	2	3	50

Peter siempre fue un canalla. Ya de joven, robaba en Dublín para sus tíos de la mafia irlandesa. Fue una persona problemática durante toda su adolescencia y, una vez llegó a la adultez, se convirtió en uno de sus sicarios principales. El tamaño de su cuerpo y su habilidad natural para el combate con cuchillos le facilitó mucho el trabajo de extorsión.

La mayoría de los que conocen a Peter opinan que nació unos siglos más tarde de lo que debería, en una época equivocada. Podría haberse sentido como en casa en un campo de batalla, haber sido conocido como un héroe legendario, un gladiador de gran triunfo que se ganó el título debido a ser invicto.

Desgraciadamente, Peter mató a un hombre con sus manos desnudas y fue eventualmente capturado por la policía.

Peter había sido condenado a prisión durante una docena de años. Pese a estar en, prisión recibió el respeto de los presos debido al peligroso poder de sus puños. Entonces, de repente, la *Anathema* invadió la ciudad. Los policías huyeron para ponerse a salvo y abandonaron a Peter y a los prisioneros a su suerte. En prisión, acorralados y sin escapatoria, tendrían que enfrentar a la oscuridad y sus monstruos en solitario.

Si no hubiera sido por Peter todos habrían muerto. Un enorme ser de color obsidiana con una máscara blanca los tenía atrapados e iba matando a los prisioneros de docena en docena hasta que Peter apareció. Con sus manos desnudas destrozó al monstruo y les dio una oportunidad de escapar y sobrevivir.

La organización de *Knight* se enteró de esta inmensa proeza de fuerza y valentía. Todavía se le considera un convicto peligroso y se aseguran de que no escape de la división Tarasque gracias a un implante cibernético a control remoto en su cerebro que les permitirá matarlo mediante una explosión si se pasa de la raya. A Peter no le importa, a pesar de todo. Aún sin la bomba, solo desea pagar por sus errores del pasado.

Ahora que le ven como un héroe parece haber encontrado un nuevo objetivo en su vida. Aunque puede ser un bruto que usa más sus puños que la palabra, hará lo que sea para mantener a sus compañeros y a la humanidad a salvo.



# PACK DE INICIACIÓN

## META-ARMADURA **BÁRBARO**

El portador de esta armadura puede incrementar el tamaño y densidad de su cuerpo para aumentar su poder casi inmediatamente. Debido a esto, los caballeros que usan esta armadura suelen versarse en combate cuerpo a cuerpo y son capaces de doblar vigas de metal y destrozarse vehículos con suma facilidad.

60

Puntos de Armadura

60

Puntos de Energía

12

Campos de Fuerza

## HABILIDAD DE LA META-ARMADURA **MODO GOLIATH**

ACTIVACIÓN	DURACIÓN	ENERGÍA
Acción de movimiento	6 turnos / 1 minuto	2 por cada metro ganado
EFECTO		
El personaje puede crecer un metro por cada 2 Puntos de Energía invertidos (hasta un máximo de 6 metros. La armadura comienza con dos metros de altura).		
<b>Bonificadores por cada metro:</b>		
+1 éxito en pruebas de Fuerza y Resistencia		
Aumenta la capacidad de carga en +5 toneladas.		
+1D6 a violencia producida en el cuerpo a cuerpo.		
+1 Campo de fuerza.		
Cuando llega a 6 metros, los ataques de la armadura ganan el efecto anti-vehículo. No se requieren pruebas de fuerza para romper pequeñas o intermedias partes del escenario. (Farolas, torres de agua, rocas...).		
<b>Penalización por cada metro:</b>		
-1 Punto de Defensa (no puede bajar de 0)		
-1 Punto de Reacción (no puede bajar de 0)		
Cuando llegue a 6 metros ya no podrá usar armas convencionales. Sus armas regulares se guardarán automáticamente.		

## ARMAS CUERPO A CUERPO **CAESTUS PESADOS x2**

	DAÑO	VIOLENCIA	RANGO
<b>CUERPO A CUERPO</b>	2D6 + Fuerza x2 ( <i>pesada</i> )	1	Contacto
<b>EFECTO</b>	Cuando estas armas gemelas se utilizan conjunto al estilo de combate Akimbo, las tiradas de ataque tienen -1D y x2 al daño.		

## MÓDULOS

### QUEBRANTACRÁNEOS

ACTIVACIÓN	DURACIÓN	RANGO	EFECTO
Ninguno	Instantáneo	Contacto	Cargador 6
EL personaje causa +1D6 de daño en combate cuerpo a cuerpo.			

### SALTO

ACTIVACIÓN	DURACIÓN	ENERGÍA
Acción de movimiento	Instantáneo	3
Permite al usuario saltar una altura equivalente a Corto Rango y a una distancia equivalente de Rango Medio. Durante el mismo turno del uso de Salto, el usuario puede realizar una Acción de Combate como siempre. Si el Módulo de Salto se utiliza para saltar y ponerse en rango de combate cuerpo a cuerpo y ataca al enemigo con un arma cuerpo a cuerpo, el daño aumenta en 6 puntos de daño adicional.		

### GANCHO DE ESCALADA «GRAPPLER»

ACTIVACIÓN	DURACIÓN	RANGO
Acción de movimiento	Hasta desactivación	Medio
+1 éxito automático al escalar superficies de 50 metros o menos / permite usuario del grapppler ignorar los fallos críticos en pruebas de escalada / el usuario puede arrastrar a un enemigo con un semblante <i>Cuerpo</i> de 8 hasta un rango de distancia menor (de rango medio a corto, por ejemplo). Si el semblante de <i>Cuerpo</i> del enemigo es 14 o mayor, el usuario podrá acercarse al enemigo con el gancho.		

\*No se incluye el arsenal completo de los personajes en este libro introductorio, lo que hay ya es suficiente para desarrollar el contenido de este Pack de Iniciación.

## TOSHIRO KAIJI

### «YUREI»

**Meta-Armadura:** Pícaro

**División Inicial:** Ogre

**Escudo de Armas:** Lobo

**Arquetipo:** Agente de Nodachi

**Acto Heroico:** Héroe de guerra

**Ventajas:** **Instinto Animal:** El personaje siempre mantiene sus valores de *Defensa*, *Reacción* e *Iniciativa*.

**Mentiroso profesional:** La dificultad de cualquier prueba de *Elocuencia* + Sigilo se reduce en 1.

**Desventajas:** **Pesadillas:** Cuando duerme, el personaje tiene un 50% de probabilidad de perder 1 punto de esperanza y no recupera ningún Punto de Vida.

**Marcado por la Oscuridad:** El personaje sufre una penalización de 2D cuando habla con humanos que no sean sus compañeros o de la división Ogre.

**Motivación Principal:** Eliminar a Kenji Oda, un samurái de Nodachi.

**Motivaciones Menores:** Proteger a los caballeros en peligro, resolver asesinatos y mantener su honor.

#### CARACTERÍSTICAS

CUERPO		BESTIA		MÁQUINA		DAMA		MÁSCARA	
3		5		2		2		5	
MOVIMIENTO	SC	AGRESIVIDAD	SC	A DISTANCIA	SC	AURA	SC	SIGILO	SC
3	1	4	-	1	-	1	-	4	1
FUERZA	SC	COMBATE	SC	CONOCIMIENTO	SC	ELOCUENCIA	SC	DESTREZA	SC
2	-	5	1	1	-	1	-	5	1
AGUANTE	SC	INSTINTO	SC	TECNOLOGÍA	SC	COMPOSTURA	SC	AGUDEZA	SC
1	-	3	-	1	-	1	-	4	-

#### RESULTADOS CALCULADOS

PUNTOS DE VIDA	DEFENSA	REACCIÓN	INICIATIVA	PUNTOS DE CONTACTO	PUNTOS DE ESPERANZA
28	5/6	1	5/6	1	50

Hasta no hace mucho tiempo, Toshiro era uno de los soldados más ejemplares, diestros y leales de la organización de la Nodachi que guardaba servidumbre y lealtad a los 88 samuráis y al shogun. Las políticas y actividades de la Nodachi se volvieron más estrictas a medida que la *Anathema* se propagaba por el mundo. Se tomaron acciones militares muy duras y cualquier niño, hombre o mujer que mostrasen síntomas de desesperación eran asesinados sin piedad.

A Toshiro nunca le resultó plato de buen gusto esta práctica. Nunca le gustó cómo la Nodachi, que antes velaba por la humanidad, se convertía poco a poco en una organización fría y despiada, casi tanto o más que una máquina sin sentimientos. Quería defender a la humanidad en lugar de seguir ciegamente órdenes y destruirla.

Un día, el Samurái Kenji Oda ordenó a Toshiro asesinar a una familia tocada por la desesperación. Toshiro trató de acallar su conciencia y eventualmente obedeció a su superior. Esa decisión, sin embargo, dejaría una profunda herida en su corazón. Toshiro se convirtió en un agente rebelde, cínico y frío en un abrir y cerrar de ojos. Sufría tremendas pesadillas desde entonces y no dejaba de ver los aterrados rostros de la familia en sus pesadillas antes de quitarles la vida.

Unas semanas después, Kenji Oda dio una orden similar a Toshiro. Sin embargo, esta vez no obedeció a su superior. Decidió dejarles huir y esconderse. Este acto ocasionó que fuese encontrado culpable de desobediencia y deslealtad, pero, a pesar de las torturas, nunca dijo dónde estaban escondidos.

Sorprendentemente para él, *Knight* se enteró del acto valentía y voluntad de Toshiro.

Poco antes de que lo ejecutasen, Arturo, el líder de *Knight*, solicitó el exilio de Toshiro para que se uniese a su organización. A pesar de las protestas de Kenji Oda, Nodachi aceptó esta petición.

Ahora, Toshiro pelea junto a *Knight*. A pesar de ser de los más valientes al combatir la oscuridad, desea vengarse de Kenji Oda. Sabe que, mientras ese Samurái vive, sus pesadillas jamás cesarán.



# PACK DE INICIACIÓN

## META-ARMADURA

## PÍCARO

La armadura de pícaro posee un módulo principal conocido como Fantasma. Se trata de una película protectora que distorsiona la luz y vuelve invisible a su portador. Además, posee silenciadores que potencian su capacidad de ocultación. En resumen, activar el modo Fantasma significa convertirse en una especie de espectro que acecha silenciosamente a sus enemigos.

50

Puntos de Armadura

70

Puntos de Energía

12

Campos de Fuerza

## HABILIDAD DE LA META-ARMADURA MODO FANTASMA

ACTIVACIÓN	DURACIÓN	ENERGÍA
Ninguno	1 turno o 1 minuto (fuera del combate)	2 por turno / 6 por minuto
EFECTO		

El modo fantasma te vuelve invisible y casi completamente silencioso.

Cuando se activa, el personaje es vuelve imperceptible para personajes que no posean un semblante excepcional del tipo Máquina mayor.

Si el personaje ataca, el modo Fantasma se desactiva. Los ataques a distancia o cuerpo a cuerpo con armas a distancias que posean el efecto silenciador o con armas cuerpo a cuerpo ligeras, recibirán una bonificación equivalente a la característica de sigilo a sus tiradas para pruebas de Habilidad y al daño. Si por alguna razón ya se está usando esta característica en los ataques, se vuelve a usar hasta un total de dos veces. Esta bonificación solo se usa en el primer ataque del turno del usuario.

**Advertencia:** El modo Fantasma no se puede activar y desactivar en el mismo turno.

## ARMAS CUERPO A CUERPO CUCHILLOS DE COMBATE

	DAÑO	VIOLENCIA	RANGO
<b>CUERPO A CUERPO</b>	3D6 + Fuerza + Destreza (Buena calidad)	1D6	Contacto
<b>EFECTO</b>	Cuando estas armas gemelas se utilizan conjunto al estilo de combate Akimbo, las tiradas de ataque tienen -1D y x2 al daño.		

## MÓDULOS

### QUEBRANTACRÁNEOS

ACTIVACIÓN	DURACIÓN	RANGO	EFECTO
Ninguno	Instantáneo	Contacto	Cargador 6
EL personaje causa +1D6 de daño en combate cuerpo a cuerpo.			

### SALTO

ACTIVACIÓN	DURACIÓN	ENERGÍA
Acción de movimiento	Instantáneo	3
Permite al usuario saltar una altura equivalente a Corto Rango y a una distancia equivalente de Rango Medio. Durante el mismo turno del uso de Salto, el usuario puede realizar una Acción de Combate como siempre. Si el Módulo de Salto se utiliza para saltar y ponerse en rango de combate cuerpo a cuerpo y ataca al enemigo con un arma cuerpo a cuerpo, el daño aumenta en 6 puntos de daño adicional.		

### MÓDULO DE DETECCIÓN DE LATIDOS

ACTIVACIÓN	DURACIÓN	RANGO
Acción de movimiento	Hasta desactivación	Medio
Este módulo permite detectar el latido del corazón de seres vivos a través de los obstáculos. Activa como una especie de sónar y evita cualquier obstáculo que pudiera afectar negativamente a la percepción del usuario a la hora de atacar a seres cuyo corazón esté latiendo.		

\*No se incluye el arsenal completo de los personajes en este libro introductorio, lo que hay ya es suficiente para desarrollar el contenido de este Pack de Iniciación.

**Meta-Armadura:** Señor de la guerra

**División Inicial:** Dragon

**Escudo de Armas:** Venado

**Arquetipo:** Religioso

**Acto Heroico:** Guía

## MARCO ORLANDO

### «PADRE»

**Ventajas:** **Radiante:** Si el personaje recibe ayuda, el ayudante gana un +1D a su tirada.

**Magnetismo:** El personaje consigue un éxito automático en todas las pruebas de Habilidad basadas en *Aura* que realice en humanos.

**Desventajas:** **Fanático:** El personaje es un devoto religioso. Tiene la tendencia de predicar y de ceñirse a sus creencias.

**Humanista:** Si el personaje sufre el efecto desesperación, pierde 1D6 +6 de puntos de esperanza.

**Motivación Principal:** Propagar la palabra de Dios a través de *Knight*.

**Motivaciones Menores:** Obedecer las órdenes de Arturo y otros caballeros, combatir la desesperación cuando sea posible, y restar tensiones.

CARACTERÍSTICAS									
CUERPO		BESTIA		MÁQUINA		DAMA		MÁSCARA	
2		2		5		6		2	
MOVIMIENTO	SC	AGRESIVIDAD	SC	A DISTANCIA	SC	AURA	SC	SIGILO	SC
1	-	2	-	5	-	6	1	1	-
FUERZA	SC	COMBATE	SC	CONOCIMIENTO	SC	ELOCUENCIA	SC	DESTREZA	SC
1	1	1	-	3	-	4	-	1	-
AGUANTE	SC	INSTINTO	SC	TECNOLOGÍA	SC	COMPOSTURA	SC	AGUDEZA	SC
1	1	1	-	4	-	5	1	1	-
RESULTADOS CALCULADOS									
PUNTOS DE VIDA	DEFENSA		REACCIÓN		INICIATIVA		PUNTOS DE CONTACTO	PUNTOS DE ESPERANZA	
16	2		5		1		6	50	

Marco Orlanda, el caballero de mayor edad de los nuevos caballeros de Lancelot era, hasta hace poco, sacerdote en una pequeña iglesia de México. Su incomparable carisma y su fe casi palpable se ganaron el corazón y la adoración de sus seguidores, por los cuales él está dispuesto a dar su propia vida.

Sin embargo, Marco ocultaba un oscuro secreto. Fue hace tiempo oficial del ejército americano y se había enfrentado a la epidemia escarlata en la costa este de Estados Unidos, por lo que presencié la muerte de millones de hombres y mujeres inocentes. Nunca se recuperó de ese trauma y por ello acabó abandonando el ejército poco después de encontrarse con su familia al sur de la frontera.

Aún tras la epidemia y la llegada de la *Anathema*, Marco nunca perdió su fe en Dios. Pese a ser un soldado, un oficial y un guerrero muy capaz, es sobre todas las cosas un pastor de Dios con una fe inquebrantable. Cuando la oscuridad llegó al mundo, Marco no sintió ni desesperación ni miedo. La oscura sustancia de *Anathema* no tardó en inundar México con sus indescriptibles horrores, pero a través de este caos de muerte y destrucción, Marco surgió de entre la oscuridad liderando a los refugiados, usando su propia fe como escudo contra la maldad que los rodeaba.

Este acto de valentía como guía de su gente, como líder enfrentando el peligro no por su bien, si no por el bien de aquellos que habían depositado su confianza en su pastor, fue lo que llamó la atención de la organización y llevó a su eventual reclutamiento. Otros podrían verle como fanático delirante, pero todos reconocen que su fe le he protegido contra la oscuridad.

Es posible que a veces hable más de lo necesario y que pase su tiempo libre rezando, pero sus compañeros adoran su optimismo ensimismado.

Marco se ha propuesto proteger el estandarte de los caballeros, el cual considera la clave para derrotar a las fuerzas de la *Anathema*. Cree que sus compañeros tienen un tremendo futuro por delante y que salvar a la raza humana es la base de la supervivencia. En caso de que Marco reciba alguna felicitación sobre algo, afirmará que sus logros son gracias a Dios.



# PACK DE INICIACIÓN

## META-ARMADURA

## MAESTRO DE LA GUERRA

La Meta-Armadura Maestro de la Guerra es la única capaz de afinar otras Meta-Armaduras y armas usando impulsos electromagnéticos. Su punto fuerte; sin embargo, viene de la capacidad de análisis incorporada del modo Halcón, que permite reconocer rápidamente las debilidades y fortalezas del enemigo.

90

Puntos de Armadura

50

Puntos de Energía

8

Campos de Fuerza

### HABILIDAD DE LA META-ARMADURA

### MODO SEÑOR DE LA GUERRA

**IMPULSOS:** Mejora el apuntado de las Meta-Armaduras. Todos los impulsos tienen Rango Lejano. El portador de la Meta-Armadura del Señor de la Guerra puede escoger recibir beneficios de los impulsos con los que mejora a sus aliados gastando la mitad de la energía requerida (redondeado hacia arriba) para activarlo sin tener que usar una acción adicional.

#### IMPULSO DE ACCIÓN

**Efecto:** Un aliado escogido por el usuario gana una acción de combate o de movimiento adicional.

**Energía:** 4

**Activación:** Acción de movimiento

**Duración:** 1 turno

#### IMPULSO DE ESQUIVA

**Efecto:** Las Meta-Armaduras aliadas proporcionan 2 puntos de defensa y de reacción adicionales.

**Energía:** 3 por cada aliado (+2 por ronda adicional)\*

**Activación:** Acción de movimiento

**Duración:** 1 turno\*

#### IMPULSO DE FUERZA

**Efecto:** Las Meta-Armaduras aliadas proporcionan 2 puntos adicionales de Campo de Fuerza.

**Energía:** 2 por cada aliado (+2 por ronda adicional)\*

**Activación:** Acción de movimiento

**Duración:** 1 turno\*

### HABILIDAD DE LA META-ARMADURA

### MODO HALCÓN

#### ACTIVACIÓN

Acción de movimiento

#### DURACIÓN

Instantáneo

#### ENERGÍA

6

#### EFFECTO

El Señor de la Guerra puede detectar los puntos débiles y fuertes del enemigo. El personaje puede detectar (una vez por cada uso):

- Todos los Semblantes del PNJ (personaje no jugador)
- Los puntos de reacción y defensa del PNJ
- Todos los Semblantes excepcionales del PNJ

- Las armas (y estadísticas) del PNJ
- Los puntos de Salud, Armadura y Escudo del PNJ
- Las Habilidades del PNJ
- Los valores calculados y su afiliación
- Las debilidades del PNJ

### ARMAS A DISTANCIA

### SUBFUSILES DE ASALTO GEMELOS

#### CUERPO A CUERPO

#### DAÑO

3D6

#### VIOLENCIA

4D6

#### RANGO

Medio

#### EFFECTO

*Herida / Ultraviolencia / Gemelos (Akimbo)*

Cuando estas armas gemelas se utilizan conjunto al estilo de combate Akimbo, las tiradas de ataque tienen -1D, x2 al daño del dado y x1.5 a la violencia del dado.

## MÓDULOS

### SALTO

#### ACTIVACIÓN

Acción de movimiento

#### DURACIÓN

Instantáneo

#### ENERGÍA

3

Permite al usuario saltar una altura equivalente a Corto Rango y a una distancia equivalente de Rango Medio. Durante el mismo turno del uso de Salto, el usuario puede realizar una Acción de Combate como siempre. Si el Módulo de Salto se utiliza para saltar y ponerse en rango de combate cuerpo a cuerpo y ataca al enemigo con un arma cuerpo a cuerpo, el daño aumenta en 6 puntos de daño adicional.

### DESTELLO ÍGNEO

#### ACTIVACIÓN

Acción de movimiento

#### DURACIÓN

1D6 de turnos

#### ENERGÍA

2

#### RANGO

Cargador 3

Los humanos que no poseen una protección ocular adecuada sufrirán -1D a sus tiradas. Los monstruos de *Anathema* sufrirán -2D y el estado Luz 2 El Destello Ígneo no causa daño o violencia. Disparar varios a la vez no tiene efecto acumulativo.

\*No se requieren acciones adicionales para prolongar el efecto del impulso.

\*\*No se incluye el arsenal completo de los personajes en este libro introductorio, lo que hay ya es suficiente para desarrollar el contenido de este Pack de Iniciación.

## SERGUEÏ ILIANOV

### «FORGE»

**Meta-Armadura:** Clérigo

**División Inicial:** Giant

**Escudo de Armas:** Cuervo

**Arquetipo:** Genio

**Acto Heroico:** Diseñador de la primera Meta-Armadura

**Ventajas:** **Astucia:** El personaje consigue un éxito automático en las tiradas para percibir engaños.

**Memoria eidética:** Una vez por sesión de juego, el jugador puede pedirle al DJ que le ceda información académica o que le recuerde algún dato importante.

**Desventajas:** **Demasiado cauto:** El personaje tira 2D6 en lugar de 3D6 al determinar la iniciativa.

**Cobarde:** El personaje sufre automáticamente un fallo crítico como resultado del efecto Miedo de un PNJ.

**Motivación Principal:** Diseñar una nueva Meta-Armadura.

**Motivaciones Menores:** Aprende los secretos de la Anathema, resolver crímenes y ascender en la organización de Knight.

#### CARACTERÍSTICAS

CUERPO		BESTIA		MÁQUINA		DAMA		MÁSCARA	
3		2		6		3		3	
MOVIMIENTO	SC	AGRESIVIDAD	SC	A DISTANCIA	SC	AURA	SC	SIGILO	SC
3	-	1	-	6	-	1	-	1	-
FUERZA	SC	COMBATE	SC	CONOCIMIENTO	SC	ELOCUENCIA	SC	DESTREZA	SC
1	1	1	-	4	1	2	-	2	-
AGUANTE	SC	INSTINTO	SC	TECNOLOGÍA	SC	COMPOSTURA	SC	AGUDEZA	SC
2	1	1	-	6	2	3	-	3	-

#### RESULTADOS CALCULADOS

PUNTOS DE VIDA	DEFENSA	REACCIÓN	INICIATIVA	PUNTOS DE CONTACTO	PUNTOS DE ESPERANZA
28	1	6/8	3	3	50

Sergueï era estudiante y ayudante del profesor en la Universidad de Johannesburgo en la UAN justo antes de que la oscuridad se extendiese por la Tierra. El joven Sergueï era un joven ruso expatriado que vivía en Sudáfrica con sus padres había logrado conseguir varias becas gracias a su agudeza mental y conocimientos de química, física y mecánica. Era bastante popular en la universidad gracias a sus actividades extracurriculares.

Sergueï también era el asistente del Profesor James Niakate, quién sería un día conocido como Merlín, diseñador de la maravilla tecnológica conocida como Meta-Armaduras o, en otras palabras, el que sería cofundador de Knight.

Cuando la Anathema atacó, Sergueï viajó por el mundo con Merlín estudiándola. Fue uno de los primeros en ver a Excalibur, la primera Meta-Armadura y que actualmente usa Arturo.

Sergueï no conoce todos sus secretos, pero ayudó a construir algunas de sus piezas. Más tarde se convertiría en el Técnico jefe del proyecto de la Meta-Armadura Guerrero.

Se unió a la división Giant y luchó junto a Gawain durante mucho tiempo antes de armarse como caballero. Sergueï es mucho más que una simple joven promesa. También es un combatiente ágil de gran habilidad que escogió combatir bajo las órdenes de Gawain para ayudar a los débiles y desenmascarar los secretos de Anathema.

El estudio y entendimiento de los seres de la oscuridad le llevaría a diseñar una meta armadura capaz de adaptarse a sus enemigos y de proteger mejor a su portador.

Sergueï es joven, entregado y posee un gran corazón. Sus compañeros le ven como al novato al que hay que proteger que tiene mucho que aprender. A él no le molesta. Es cauto por naturaleza y suele dejar que otros tomen la iniciativa.



# PACK DE INICIACIÓN

## META-ARMADURA

## CLÉRIGO

La Meta-Armadura Clérigo es la única de las armaduras equipadas con un enjambre de nanomáquinas de construcción (nanoC) capaces de reparar las Meta-Armaduras aliadas. Los nanoC son capaces de construir objetos simples u objetos complejos de diferentes tamaños dependiendo de la calidad de la armadura Clérigo y de la habilidad de su portador.

70

Puntos de Armadura

60

Puntos de Energía

10

Campos de Fuerza

## HABILIDAD DE LA META-ARMADURA MODO MECÁNICO

ACTIVACIÓN	DURACIÓN	ENERGÍA
Acción de movimiento	Instantáneo	4
<b>EFFECTO</b>		
Puede reparar otras Meta-Armaduras o armas cuando se encuentra en contacto con ellos. Estas reparaciones restauran 3D6 + 6 Puntos de Armadura.		
ACTIVACIÓN	DURACIÓN	ENERGÍA
Acción de movimiento	Instantáneo	6
<b>EFFECTO</b>		
Puede reparar otras Meta-Armaduras o armas cuando se encuentra en cualquier rango entre en contacto y largo. Estas reparaciones restauran 2D6 + 6 Puntos de Armadura.		

## HABILIDAD DE LA META-ARMADURA MODO NANOC

ACTIVACIÓN	DURACIÓN	ENERGÍA
Acción de movimiento, Acción de combate o 1 turno	10 turnos / 1 minuto	3 para una forma básica, 6 para un objeto detallado, 9 para algo tecnológico o mecánico
<b>EFFECTO</b>		
<p>Permite al usuario crear objetos con nanomáquinas.</p> <p>El personaje puede crear formas geométricas simples a partir de unas nanomáquinas metálicas de hasta 3 metros cúbicos. Además, pueden crear objetos detallados de hasta 2 metros cúbicos.</p> <p>Finalmente, también pueden crear equipamiento electrónico o mecánico de hasta un metro cúbico.</p> <p><b>El DJ es quién decide las limitaciones de este modo.</b></p> <p>Para poder crear un objeto, el usuario de tener éxito en una prueba de Tecnología que quedará a terminar por el DJ dependiendo de su complejidad. Todos los constructos duran 1 minuto o 10 turnos antes de desaparecer. Esta duración se puede prolongar durante un minuto usando 2 Puntos de Energía adicional. La durabilidad de un objeto también queda a discreción del DJ.</p>		

## ARMAS A DISTANCIA RIFLE DE FRANCOOTIRADOR

CUERPO A CUERPO	DAÑO	VIOLENCIA	RANGO
<b>EFFECTO</b>	4D6 + 6 + Rango (precisa)	1D6	Lejos
Disparo certero / Precisa / Apuntado asistido / Marcado / A Dos Manos			

## MÓDULOS

SALTO			
ACTIVACIÓN	DURACIÓN	ENERGÍA	
Acción de movimiento	Instantáneo	3	
Permite al usuario saltar una altura equivalente a Corto Rango y a una distancia equivalente de Rango Medio. Durante el mismo turno del uso de Salto, el usuario puede realizar una Acción de Combate como siempre. Si el Módulo de Salto se utiliza para saltar y ponerse en rango de combate cuerpo a cuerpo y ataca al enemigo con un arma cuerpo a cuerpo, el daño aumenta en 6 puntos de daño adicional.			
HUMAREDA			
ACTIVACIÓN	DURACIÓN	ENERGÍA	RANGO
Acción de movimiento	Una escena / una fase de conflicto	2	Corto
Todos los que se encuentren a corto alcance ganan 2 de defensa y reacción, pero sufren un -3D a ataques a distancia. Este bonificador se cancela frente a PNJs excepcionales con semblantes de <i>Bestia</i> , <i>Máquina</i> y <i>Máscara</i> .			

\*No se incluye el arsenal completo de los personajes en este libro introductorio, lo que hay ya es suficiente para desarrollar el contenido de este Pack de Iniciación.

## ROSA DIAKITÉ

### «MUSE»

**Meta-Armadura:** Mago

**División Inicial:** Gargoyles

**Escudo de Armas:** Oso

**Arquetipo:** Exagente del servicio secreto

**Acto Heroico:** Defensora del Arte

**Ventajas:** **Talento Creativo:** El personaje tiene una motivación menor extra: crear obras de arte.

**Seguridad:** El personaje consigue un éxito automático en todas las pruebas de Habilidad basadas en *Elocuencia* que realice en humanos.

**Desventajas:** **Enemigo mortal:** *El Coleccionista*. Este enemigo hará lo que sea en su poder para herir a este personaje.

**Sobrepotector (Serguei):** Si el protegido llega al estado entre la vida y la muerte, el personaje pierde 1D6+3 puntos de esperanza. Si el protegido muere, el personaje pierde 2D6+6 puntos de esperanza.

**Motivación Principal:** Eliminar a *El Coleccionista*.

**Motivaciones Menores:** Crear obras de arte, evitar pérdidas humanas, localizar arte perdida, proteger a Serguei

#### CARACTERÍSTICAS

CUERPO		BESTIA		MÁQUINA		DAMA		MÁSCARA	
4		4		2		5		2	
MOVIMIENTO	SC	AGRESIVIDAD	SC	A DISTANCIA	SC	AURA	SC	SIGILO	SC
4	-	3	-	1	-	4	1	2	-
FUERZA	SC	COMBATE	SC	CONOCIMIENTO	SC	ELOCUENCIA	SC	DESTREZA	SC
3	-	4	1	1	-	3	-	1	-
AGUANTE	SC	INSTINTO	SC	TECNOLOGÍA	SC	COMPOSTURA	SC	AGUDEZA	SC
2	-	3	1	1	-	4	1	1	-

#### RESULTADOS CALCULADOS

PUNTOS DE VIDA	DEFENSA	REACCIÓN	INICIATIVA	PUNTOS DE CONTACTO	PUNTOS DE ESPERANZA
34	4/5	1	2	4	50

Antes de que la *Anathema* atacase, Rosa era miembro de los Hombres de Fuego, también conocidos como Monna-Molelo; el servicio secreto de la Unión Africana. Trabajaba como operativa especializada en obras de arte en el departamento que lucha contra el contrabando. Nació en un pequeño pueblo de Botswana. Rosa adoraba el arte en todas sus formas y cantaba de forma prodigiosa antes de entrar a la Monna-Molelo.

Cuando la *Anathema* atacó, Rosa estaba investigando algunas obras de arte robadas en varios lugares de la Unión Africana. Todo esto sin saber que las creaciones locales y obras de arte reconocidas a nivel mundial estaban desapareciendo por toda Sudáfrica.

Rosa llegó a sospechar que era obra de algo sobrenatural, ya que esas obras de arte no pueden haberse marchado por sí solas de museos o colecciones privadas como por arte de magia.

Fue así como se encontró con una de las primeras aberraciones de la *Anathema* en pisar la tierra. Esta cosa llamada El Coleccionista había sido enviado por su señor para robar todas las obras de arte de África.

Una noche cerrada y sin luna, mientras Rosa cuidaba la galería de Arte Moderno de Johannesburgo con otros tres agentes de Monna-Molelo, una aberración alta, famélica y con máscara blanca atacó y mató a sus compañeros.

Herida de gravedad, logró luchar contra el monstruo y salvar las pinturas que estaba robando. Este acto de valentía llamó la atención de Knight. El enfrentamiento que Rosa tuvo con El Coleccionista dejaría secuelas que volverían a Rosa una persona bastante solitaria y taciturna.

Su deseo más profundo es destruir a esa abominación. Es una verdadera protectora del arte y de la luz en todas sus formas. Aunque es algo distante y de pocas palabras, su comportamiento es digno de un verdadero caballero. Ve a Serguei como a un hermano pequeño y hará lo que sea para protegerle.



# PACK DE INICIACIÓN

## META-ARMADURA

## MAGO

La Meta-Armadura Mago permite al caballero que la lleve crear oleadas de plasma incandescente y manipularlos gracias a unos campos electromagnéticos que posee la armadura. También permite conjurar poderosas descargas de luz capaces de infligir heridas graves a los seres de la Anathema.

40

Puntos de Armadura

80

Puntos de Energía

14

Campos de Fuerza

## HABILIDAD DE LA META-ARMADURA MODO BOREAL

ACTIVACIÓN		DURACIÓN	ENERGÍA	
1 turno		Una escena / una fase de conflicto.	6	
EFECTO				
Un aliado a rango corto o menos (o hasta el propio usuario) gana el efecto <i>Anti-Anathema</i> . Varios aliados pueden ser objetivo de esta Habilidad por 2 Puntos de Energía extra por aliado.				
DAÑO	VIOLENCIA	ENERGÍA	RANGO	EFFECTOS
4D6	4D6	2 por ataque	Corto	<i>Anti-Anathema</i> / <i>Daño continuado</i> 3
DESCRIPCIÓN				
El plasma se puede utilizar para dañar a enemigos cercanos a cambio de una acción de combate.				
ACTIVACIÓN		DURACIÓN	ENERGÍA	
1 turno		6 turnos / 1 minuto	6	
EFECTO				
El plasma de la armadura se puede moldear en diversas formas: desde un globo de luz flotante, hasta una herramienta similar a una llave para derretir cerraduras, o incluso una piscina de plasma en el suelo para comenzar un incendio.				

## HABILIDAD DE LA META-ARMADURA MODO LLAMA ÁUREA

DAÑO	VIOLENCIA	ENERGÍA	RANGO	DURACIÓN	ACTIVACIÓN
6D6 + 6	6D6 + 12	12	Corto	Instantáneo	Acción de movimiento
EFECTO					
<i>Anti-Anathema</i> , solo afecta a los monstruos de la <i>Anathema</i> .					
Al activarlo, la Meta-Armadura produce un campo luminoso de corto alcance. Los monstruos de la <i>Anathema</i> en rango reciben daño o violencia. Los enemigos a rango medio sufren la mitad de daño o violencia.					
Se activa automáticamente, pero si el enemigo está a cubierto no recibirá daño.					

## ARMAS CUERPO A CUERPO ESPADA BASTARDA

	DAÑO	VIOLENCIA	RANGO
A UNA MANO	4D6 + Fuerza + Destreza	2D6	Contacto
A DOS MANOS	4D6 + Fuerza x2	3D6	Contacto
EFFECTO	A una mano: Buena calidad A dos manos: Pesada / Dos manos		

## MÓDULOS

SALTO		
ACTIVACIÓN	DURACIÓN	ENERGÍA
Acción de movimiento	Instantáneo	3
Permite al usuario saltar una altura equivalente a Corto Rango y a una distancia equivalente de Rango Medio. Durante el mismo turno del uso de Salto, el usuario puede realizar una Acción de Combate como siempre. Si el Módulo de Salto se utiliza para saltar y ponerse en rango de combate cuerpo a cuerpo y ataca al enemigo con un arma cuerpo a cuerpo, el daño aumenta en 6 puntos de daño adicional.		

\*No se incluye el arsenal completo de los personajes en este libro introductorio, lo que hay ya es suficiente para desarrollar el contenido de este Pack de Iniciación.













<https://www.exregnum.com/knight>  
<https://discord.com/invite/KE8s4Ak>