

KNIGHT

ONE - SHOTS

**SIN TIEMPO PARA
FRACASAR**

ESCRITO POR DANIEL MESQUIES



CRÉDITOS

Escritura:	Daniel Mesquies
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
Arte:	Tabaré Santellán y Nicolas «Aper» Dujols
Traducción Español:	Daniel Mesquies
Portada y Contraportada:	Tabaré Santellán

TABLA DE CONTENIDOS

Órdenes de la misión	3
Acto 1 – La llegada	4
Acto 2 –En el interior	5



ONE - SHOT —

SIN TIEMPO PARA FRACASAR

POR DANIEL MESQUIES

DESCRIPCIÓN DEL ESCENARIO

Tipo de misión: Acción, combate, intensa, rápida

Influencias: Esta historia readapta la clásica escena del caballero rescatando a la princesa. Para ambientar adecuadamente esta trama se puede usar cualquier BSO que nos muestre acción y nos de la sensación de que no tenemos tiempo, algunos ejemplos podrían ser las BSO de Pacific Rim, Misión Imposible o incluso Chappie (el compositor Hans Zimmer es ideal para este tipo de ambientación).

Este escenario mete a los jugadores directamente en una trama de toma de decisiones rápida y ágil donde cada decisión contará para la resolución del conflicto. Como trama nos permitirá ver el desarrollo y la ambientación en otras zonas del planeta, además que nos introduce un nuevo enemigo.

IDEA GENERAL

Los jugadores serán enviados inmediatamente a una misión de rescate, con calificación de alta prioridad. Su objetivo será llegar al lugar, detectar las amenazas, neutralizar a los enemigos hostiles (a su elección quedará capturar alguno), encontrar donde se encuentra la captiva y liberarla. Serán desplazados a la zona de aterrizaje más cercana del objetivo la cual se encuentra bajo el control de la NAU (Naciones Africanas Unidas), donde se infiltrarán y empezarán el operativo.

Los escuderos tendrán que mostrar sus mejores habilidades de coordinación y trabajo en equipo para lograr un rescate rápido y sin daños.

ÓRDENES DE LA MISIÓN

Estimados Escuderos:

La hija de uno de los magnates de la NAU, Siara Niakaté, ha sido secuestrada en una de las galas más prestigiosas. Gracias a un arduo trabajo por parte de algunos de vuestros compañeros hemos podido localizar la ubicación actual de los secuestradores y por tanto donde creemos que tienen a la joven retenida. Vuestras órdenes son claras. Llegar a la zona, neutralizar toda amenaza y extraer sana y salva a la muchacha. Vais a tener que coordinaros, debéis ser un equipo totalmente consolidado o la misión corre alto riesgo de fracaso. Llegad al fondo de todo este asunto y averiguard porqué. Esta vez estaréis solos, nadie más puede intervenir ni ayudaros, las relaciones diplomáticas están bastante comprometidas en esa región, no olvidéis que no tienen arcas, ellos conforman Los Territorios Libres, una zona donde no se gestionan por nuestros aliados Los Inmortales.

No tenéis margen de error.

Lancelot.

ACTO 1 LA LLEGADA

Los jugadores llegarán entrada la noche a la región de Níger, el avión aterrizará en una amplia llanura. En cuanto desciendan, se darán cuenta de que las condiciones climatológicas son bastante adversas. Hará un frío horrible que se les calará en los huesos a pesar de las meta-armaduras. Al fondo podrán apreciar una selva densa y boscosa de la cual emana una tenue iluminación. Visualizando la zona marcada en el mapa virtual en sus armaduras llegarán a la conclusión que donde se encuentran los secuestradores es en algún lugar de la selva marañosa. La entrada no les quedará excesivamente lejos, podrán llegar en unos 30 minutos sin ningún contratiempo. Se pondrán en marcha y el camino hacia la entrada será totalmente ameno.

LA ENTRADA A LA SELVA

Tan pronto lleguen a las primeras columnas de árboles, la IA de sus trajes les revelará que se han detectado lecturas térmicas en los alrededores, por el tamaño de las siluetas precisa que el origen es humano (como mínimo). Les advertirá de que a 500 metros selva adentro detecta una edificación en la base de la montaña, de la cual provienen las lecturas. Si investigan un poco el suelo y la zona con una tirada de Conocimiento (dificultad 1) descubrirán que hay huellas recientes en dirección al edificio mencionado antes.

Una vez detectadas las huellas descubrirán que hay signos de que se ha arrastrado algo por el suelo. Con una tirada de Instinto o Agudeza (dificultad 1) podrán averiguar que el objeto arrastrado era un cuerpo humano.

Si siguen avanzando hacia el edificio, a unos 100 metros verán luces y algunas siluetas, claramente humanas.

Encontrarán restos de tecnología obsoleta, en las cuales la naturaleza se ha abierto camino y ha arraigado en ellas, pero si observan con detenimiento verán las pequeñas marcas de una zona delimitada por láseres (en el caso de que no presten atención el GM puede decidir hacer saltar la trampa y por tanto saltará una alarma sonora), si la detectan, observarán que hay un panel en uno de los láseres, que podrían manipular para desactivarlos. Si deciden manipular el panel con una tirada de Tecnología (dificultad 1), desactivarán la primera de varias trampas.

Unos pasos más adelante verán una pila de hierbajos y plantas arrancadas de aspecto antinatural y sospechoso. Si deciden rodearlo no ocurrirá nada, de hecho habrán evitado la segunda trampa, pero si deciden interactuar con la pila (del modo que sea) activarán la trampa, el montón de hojas se desmoronará delante de ellos, precipitándose a un agujero en el cual hay un pulsador, que al caer la hojarasca activará, enciendiendos unos focos iluminando esa área, permitiendo que los enemigos los vean y les detecten.

Unos metros más adelante, observarán una serie de cables (que parecen de origen eléctrico) y varios tubos oxidados y corroídos que se dirigen hacia la zona que señaló la IA antes. Si avanzan unos metros más verán que los árboles se apartan y muestran una grande y extensa zona allanada, con un edificio edificado sobre la pared rocosa de la montaña.

El edificio, claramente iluminado, se encontrará en una fase de deterioro avanzada, algunas ventanas estarán rotas, algunos cables se descolgarán de sus guías y algunas luces parpadearán. En frente podrán ver a unas 25 personas equipadas con algunos trozos de tubería y lo que parecen ser una larga variedad de armas improvisadas. Están rodeando la entrada principal.

La entrada se ve claramente bloqueada por una enorme puerta corredera hecha de algún tipo de metal altamente resistente.

A escasos metros, los jugadores descubrirán varios restos de cadáveres recientes. La muerte no ha sido para nada natural. Fueron masacrados de forma cruel y claramente dolorosa. Los personajes tendrán que hacer una tirada de Esperanza (dificultad 3) o perder 1D6 de Puntos de Esperanza, para evitar sentir náuseas y vomitar.

Podrán apreciar un cartel cercano a la puerta del edificio que pone ¡Peligro! En letras grandes y rojas. El cartel está viejo y desgastado.

Si deciden avanzar en dirección a los enemigos sin prestar atención, no verán algunos bultos sobresaliendo del suelo. La IA los detectará tarde, identificándolos como minas de tierra. El jugador que vaya más avanzado pisará una, activando su mecanismo y haciéndola estallar. Lo cuál alertará a los enemigos y empezará el combate.

MINAS TERRESTRES

DAÑO	VIOLENCIA	RANGO	EFFECTO
3D6	3D6	2 a 15 metros	Destructiva / Penetra Armaduras 20 / Penetrante 6 / Dispersión 6

DESESPERADOS

Tipo: Banda

Tácticas: Los **desesperados** atacan indiscriminadamente a sus enemigos, se lanzan a la batalla con armas improvisadas o disparan a toda velocidad con armas de fuego.

Cuerpo	6	Defensa	4
Bestia	8	Reacción	2
Máquina	4	Iniciativa	1
Dama	4	Cohesión	100
Máscara	6	Paliza	7

Desesperado: si un PJ mata a un **desesperado**, deberá pasar una prueba de base de **Esperanza** (dificultad a elegir el GM) o inmediatamente perderá 1D6 de Esperanza.

En cambio, si deciden ir en sigilo y observando el entorno, con una tirada de Agudeza (dificultad 1) podrán ver las minas, que la IA las detectará y podrán esquivarlas y seguir avanzando, con eso habrán evitado la tercera trampa.

Mientras avanzan podrán escuchar las conversaciones entre ellos, diciendo cosas como "¿Has visto como gritaba pidiendo auxilio?" "Jamás la encontrarán aquí, perdidos en plena selva" "Tenemos que estar atentos, no podemos bajar la guardia todavía".

Si deciden examinar los laterales del edificio yendo en sigilo, en el lateral izquierdo, pegado a la esquina encontrarán un panel oxidado, muy deteriorado que parece que es el que puede desbloquear la puerta principal.

El panel les pedirá un código de autorización de apertura, código que podrán encontrar pegado (como una nota) detrás del cartel de peligro o capturando a uno de los desesperados, si deciden buscarlo por los alrededores tendrán que hacer una tirada de Instinto (dificultad 2) o si deciden capturar a uno de ellos tendrán que encontrar la forma de hacer que se separe del grupo. Sino lo logran el grupo les detectará y empezará el combate.

Si introducen mal el código 3 veces el panel se bloqueará, haciendo saltar la alarma principal y por tanto detectándolos.

Independientemente de la forma en que lo logren, al final lograrán traspasar la puerta acorazada, que se abrirá con un estruendo horrible.

Si han logrado capturar a un desesperado sin llamar la atención de los demás, que entrarán en masa dentro del edificio y se dispersarán en el interior.

Si no lo han logrado habrán derrotado al grupo exterior y lograrán entrar sin dificultad.

ACTO 2 EN EL INTERIOR

Una vez dentro se encontrarán con que el estado interior del edificio está en las mismas condiciones que el exterior, deteriorado y ruinoso.

Tan pronto entren se encontrarán con una recepción de modesto tamaño, encima de lo que parece ser el mostrador de atención hay un cartel que pone "Minerías Akinyemi".

Si deciden investigar un poco sobre la empresa, la IA les dirá que en la época dorada de la minería fue una de las empresas que más despuntó, tenían mucho stock de casi todos los materiales que se pudieran extraer, pero de un día para el otro, el gerente de la empresa, Kofi Akinyemi se ahorcó en su despacho sin dejar ninguna explicación ni heredero.

La IA añadirá que hace algún tiempo entre los Knight hubo un caballero apellidado Akinyemi que después de 3 años de intenso servicio, desapareció, dejando muchas dudas y ninguna respuesta de donde podría estar o que ocurrió.

Después de eso, concluirá que la empresa se vio obligada a cerrar, al perder su gerente. Eso provocó que más de 250 personas de etnia africana perdiesen su empleo, algunos de ellos decidieron quitarse la vida de forma colectiva dada su avanzada edad, eran conscientes de que no tenían ninguna posibilidad de futuro.

Súbitamente, los caballeros escucharán un grito ensordecedor de una voz femenina pidiendo auxilio, acto seguido se escuchará un golpe seco y atronador, silenciando la voz.

El grito claramente proviene de las plantas superiores. Para acceder a ellas solamente podrán hacerlo subiendo unas escaleras medio derruidas.

A la altura de la 4ª planta volverán a escuchar la voz gritando "¡Auxilio, por favor, que alguien me ayude!", esta vez seguido de un llanto desgarrador.

Una vez hayan escuchado esto, los jugadores podrán intuir que la chica se encuentra bastante cerca, cómo máximo estará en la 7ª planta.

Los jugadores seguirán el origen del llanto, pero en la 6ª planta escucharán una voz atronadora masculina gritando "¡Joder! Todo esto es culpa vuestra", proveniente de la planta superior.

Al llegar a la séptima planta podrán ver que al final del pasillo se ve una sombra claramente femenina maniatada a una cadena en la pared.

KNIGHT: ONE - SHOTS

Si se acercan a ella, verán como a medio pasillo una figura alta, masculina, enfundada en una Meta-Armadura, pero de colores oscuros y apagados saldrá del despacho de al lado con una caja de grandes dimensiones y se meterá en el despacho donde se encuentra la joven.

El caballero no se percatará de la presencia de los jugadores, a no ser que ellos hablen o hagan algún ruido que llame su atención.

Si le llaman la atención, el caballero soltará la caja, se girará hacia ellos con una mirada de odio descomunal y se lanzará al ataque.

Si no hacen nada para que el caballero se fije en ellos accederá al despacho donde se encuentra la rehén.

La IA reconocerá la Meta-Armadura y por tanto a su portador. No hay duda posible, es el antiguo caballero Akinyemi, desaparecido hace varios años sin dejar rastro.

Entonces escucharán un diálogo entre Akinyemi y Siara:

—Lo siento, alguien tiene que pagar por el daño y la humillación sufrida a toda mi familia.

—Yo no tuve nada que ver, ¡todo eso de lo que me acusas fue culpa de mi abuelo!

—Eso a mí no me importa. Llevas su apellido, es justo que sufras como sufrí yo.

—¡Auxilio! ¡Socorro! ¡Que alguien me ayude!

—Puedes gritar cuánto quieras. Nadie va a encontrarte aquí.

—No puedes hacer esto. Ya sé, pídemelo lo que quieras, mi padre te lo dará.

—No hay nada que podáis ofrecerme. Nada me devolverá a mi padre, desgraciados.

—¡Pero es que yo no hice nada, no había ni nacido!

CABALLERO CAÍDO

Tipo: Jefe

Tácticas: Las tácticas varían en función de la Meta-Armadura que porte el Caballero Caído (Ejemplo: Si la Meta-Armadura es la de Pícaro, lo más común es que ataque a los jugadores con sigilo y destreza para ser ilocalizable).

ASPECTOS

Cuerpo	6/9/12
Bestia	6/9/12
Máquina	6/9/12
Dama	6/9/12
Máscara	6/9/12

(El valor del aspecto es a elección del GM de los que se ven indicados)

VALORES DERIVADOS

Defensa	2 a 8	Iniciativa	2 a 8
Reacción	2 a 8	PV	25 a 50
CdF	En función de la Meta-Armadura		
PA	En función de la Meta-Armadura		
PE	En función de la Meta-Armadura		

HABILIDADES

Caballero: 4, 8 o 12 puntos de Aspectos excepcionales para distribuir (a elección del GM).

Miembro de Knight: el PNJ se beneficia de una meta-armadura, un arma de contacto y un arma a distancia, así como 2 modificaciones del arsenal (estándar, avanzado o raro dependiendo del nivel del Caballero, a elección del GM).

Anathema: el PNJ puede decidir infligir daño a los Puntos de Esperanza en lugar de a los Puntos de Vida. El CdF funciona, pero no los PA. Si el PNJ es asesinado, los jugadores que hayan sufrido este ataque recuperan 1D6 de Puntos de Esperanza por cada 6 puntos de Esperanza que hayan perdido.

Desesperado: si un PJ mata a un desesperado, deberá pasar una prueba de base de Esperanza (dificultad a elegir el GM) o inmediatamente perderá 1D6 de esperanza.

Arma de contacto	Espada Bastarda (Común)
	4D6 + Fuerza (+ Destreza Si Usa El Efecto "Buena Calidad")
Violencia	2D6
	(Buena Calidad) / A 2 Manos:
	– Daño (4D6 + Fuerza X2)
	– Violencia (3D6) – Rango (Contacto) – Efectos (Pesada / A Dos Manos)
Efecto	

Armas a distancia	Escopeta Retráctil (Común)
Daño	2D6 + 10
Violencia	2D6
Efecto	Destructiva / Dispersión 1 / Bombardeo 2 / A Dos Manos
Rango	Corto

—¡Silencio, basura! ¡Arruinastéis una empresa y una familia noble y ahora lo pagaréis!

—Sabes que los secuestros nunca terminan bien para los secuestradores, ¿verdad?

—Ah, querida. Pero es que esto no es un secuestro. Muy pronto te darás cuenta de que es algo mucho peor.

En ese momento se escucha un golpe seco y la joven empieza a gritar y llorar de dolor nuevamente.

Empezarán a ver una serie de chispas, como si la estuvieran electrocutando con un par de cables.

Los jugadores tendrán dos opciones:

- Intentar hablar con Akinyemi, con una tirada de Aura (dificultad 5) y que se rinda. Sino logran tranquilizarlo y convencerlo de que se entregue tendrán que abatirlo.
- Enfrentarse a Akinyemi y neutralizarlo, teniendo que acabar con su vida si es necesario.

Si lo matan, tendrán que hacer todos una tirada de Esperanza o perder 6D6 de puntos de Esperanza.

Si logran tranquilizarlo o capturarlo sin matarlo podrán descubrir varias cosas:

1. Que Akinyemi es el hijo de Kofi, el antiguo dueño que se quitó la vida en el despacho.
2. Que la familia Niakaté fue la causante del suicidio de su padre por malversación de fondos, chantajes y coacciones que llevaron al hundimiento de Kofi.
3. Que a raíz de ese suceso, la mujer de Kofi y el hermano pequeño del caballero decidieron quitarse la vida.
4. Que Akinyemi desapareció porque descubrió la verdad y quiso vengar la muerte de su padre.
5. Que su intención era torturar y masacrar a Siara por venganza, pero que primero quería conseguir que admitieran la culpa por el suicidio de Kofi.

EPÍLOGO

Una vez salgan del edificio, Lancelot les contactará pidiendo un reporte inmediato. Cuando le den toda la información, les ordenará que lo lleven de vuelta a Camelot, dónde lo interrogarán e indagarán para hacer que la verdad salga a la luz. Además les mandará una escolta para devolver a Siara a su familia sana y salva.

Akinyemi aceptará ir a Camelot de buen grato, en un intento de expiar sus pecados y redimirse.



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.

SIN TIEMPO PARA FRACASAR

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">• NOD de curación: +3D6 Puntos de Vida• NOD de armadura: +3D6 Puntos de Armadura• NOD de energía: +3D6 Puntos de Energía					
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:					
EFEECTO	METRALLA	CEGADORA	PENETRA-ARMADURAS	PEM	EXPLOSIVA
	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	-	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.

SIN TIEMPO PARA FRACASAR

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 destrozar 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).		
Bonificadores por cada metro:		
+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...).		
Penalización por cada metro:		
-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
CUERPO A CUERPO	2D6 + Fuerza x2 (pesada)	1	Contacto
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	EFEECTO
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 grappler 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		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	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.

SIN TIEMPO PARA FRACASAR

META-ARMADURA

La armadura de pícero 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
CUERPO A CUERPO	3D6 + Fuerza + Destreza (Buena calidad)	1D6	Contacto
EFECTO	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.

SIN TIEMPO PARA FRACASAR

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	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.

SIN TIEMPO PARA FRACASAR

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
EFFECTO		
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
EFFECTO		
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
EFFECTO		
Permite al usuario crear objetos con nanomáquinas. 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. Finalmente, también pueden crear equipamiento electrónico o mecánico de hasta un metro cúbico. El DJ es quién decide las limitaciones de este modo. 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.		

ARMAS A DISTANCIA

RIFLE DE FRANCOOTIRADOR

	DAÑO	VIOLENCIA	RANGO
CUERPO A CUERPO	4D6 + 6 + Rango (precisa)	1D6	Lejos
EFFECTO	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
	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 Bestia, Máquina y Máscara.			

*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.

Sobrepotección (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		SC	SIGILO	SC
4	-	3	-	1	-	4	1	2	-
	SC	COMBATE	SC	CONOCIMIENTO	SC		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.

SIN TIEMPO PARA FRACASAR

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 / Daño continuado 3</i>
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		Acción de movimiento
EFECTO					
<i>Anti-Anathema</i> , solo afecta a los monstruos de la Anathema.					
Al activarlo, la Meta-Armadura produce un campo luminoso de corto alcance. Los monstruos de la Anathema 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.

