

# Héroes de Contrabando

por Sonia Carreras y José Manuel Romeo.

## El despertar de Hawkmoon

Para llevar a tus PJs de Stormbringer al Mundo del Milenio Trágico tienes que hacer algunas adaptaciones relativamente sencillas. Lo ideal sería que tuvieseis el juego publicado por Chaosium, pero ya que no está traducido al español, te facilitamos aquí los cambios básicos con los cuales ya podrás explotar las posibilidades de este plano del Multiverso de Moorcock (es de esperar que como máster, conocerás y habrás leído las novelas en que se basan, mucho más a nuestro alcance que el juego, y no es que la editorial nos dé comisión). El sistema de juego (combate y habilidades) es muy similar, sólo hay que añadir los siguientes datos.

1º) Existen nuevas armas desconocidas en Stormbringer: las más representativas son la ballesta y la lanza de fuego.

- Ballesta: FUE 13, DES 7, Daño 3D6, Rango 100m. De este arma poco hay que aclarar, salvo que es la típica ballesta media.

- Lanza de fuego: FUE 11, DES 11, Daño 5D6, Rango 10m. Se trata de un arma larga (como una lanza) que emite un haz de laser rojo.

Nota: la ballesta y la lanza de fuego tienen los siguientes básicos si se usan por primera vez: Si tienes alguna habilidad de pistola, será ésta -20%; si tienes alguna de

escopeta, rifle o mosquete usas el mismo; si la habilidad es de artillería, es ésta -30%; si (lo más probable) sólo sabes manejar un arco, divide la habilidad para 2, hasta un máximo de 35% (P. ej., si tienes un 90% en arco la mitad es 45%, pero sólo podrás tener 35% incluidos bonus de habilidad. Al fin y al cabo, es la primera vez que ves un trasto de estos.) Lógicamente, tampoco se les aplica en ningún momento el bonus adicional de fuerza, ya que el daño no depende de ésta.

- Espada larga: FUE 13, DES 9, Daño 1D10+1, Longitud 100-150 cm. Añadir el % base. (Nota: no se trata del mismo tipo de espada larga de los Reinos Jóvenes. Esta se maneja a una mano. No es una espada bastarda)

2º) Las nuevas habilidades son:

- Manipulación: Pilotar Ornitóptero (Bonus inicial 0, se entrena como habilidad de conocimiento, no por experiencia)

- Sigilo: Camuflaje

- Conocimientos: de la Antigüedad (Historia anterior al Milenio Trágico), Biología, Química, Electricidad, Mecánica (estas 4 últimas dan una serie de capacidades según el nivel adquirido, pero para no complicar este módulo, que casi parece más una ayuda, lo dejaremos al buen juicio del máster, o sea, no permitas que alguien con un 05% en mecánica sea capaz de construir el Coche Fantástico, por favor)

Todas estas habilidades se desarrollan como el conocimiento de plantas en Stormbringer, aunque aquí esta habilidad no tiene las mismas funciones mágicas.

- Lenguajes: Común (para evitar problemas de comunicación, se tomará como similar al Lenguaje Común en el mundo de Elric)

3º) La magia está restringida (por no decir que no existe), y enseñarla sería un poco absurdo, ya que en este mundo impera la ley y no el caos, de forma que la ciencia sustituye a la magia. Para ello, los PJs provenientes de los Reinos Jóvenes solamente conservarán aquellos seres mágicos atados previamente en el viaje, ya que en este mundo la probabilidad de



invocación se divide para 10 (o sea, si tenía un 90%, ahora tiene un 9%). Además esto no es fiable, porque en el caso de los elementales atados se debilita el lazo y al llamarlos harán lo que se les pida, pero luego se liberarán y regresarán a su plano. A los demonios no les ocurre esto, pero tanto sus características (excepto TAM) como sus habilidades y poderes, también se dividen para 10 (P. ej., un demonio de FUE 27 pasa a FUE 3, una espada demonio de +20% y con +5D6 al daño pasa a +2% y 5D6/10 de daño, un demonio con conocimientos esotéricos 73% pasa a 7%, etc...). Las invocaciones por elan son imposibles, y aunque tengas un 99% no podrás invocar a ningún dios, ni siquiera a los de la Ley, que son los que imperan en este plano. Al contrario, si se llevan armas como las Lanzas de fuego u otros objetos tecnológicos (propios de la Ley) a los Reinos Jóvenes (mundos de Caos), tienen un % de estropearse cada vez que se usen de:

Lanza de fuego (manual y ornitóptero)	20%
Ballesta	10%
Ornitóptero	60%
Cañón de ácido	20%

## Encuentro en la taberna

Para facilitar el desarrollo del módulo, los PJs provendrán del mundo de Elric, con lo cual puedes utilizar las fichas habituales de Stormbringer. Todo comienza en una taberna de los Reinos Jóvenes en la ciudad de Cadsandria, "La Viuda Alegre", en la que los PJs estarán tomando unas copas,

*"Hawkmoon" es un juego-suplemento basado en otra de las creaciones de Michael Moorcock ("El Bastón Rúnico" y las "Crónicas del Conde Brass"). La acción sucede en nuestro mundo en un posible futuro en el que todo lo que conocemos ha sido destruido en una guerra que duró mil años (conocida como el Milenio Trágico), una vez transcurrida la cual nos encontramos con una civilización equivalente a la de los siglos XVII-XVIII, pero con una ciencia tan avanzada como corrupta (que solo poseen pocos científicos y eruditos). El Imperio de la Gran Bretaña se dedica a la conquista de todo el mundo conocido gracias a la avanzada ciencia que poseen.*

## Hawkmoon





cuando una lamentable confusión (o las consecuencias de alguna aventura anterior, quién sabe) hace que irrumpa toda la Guardia de la ciudad, acompañada de poderosísimos brujos. Los PJs se ven obligados a huir (dale al coco, no te lo vamos a dar todo mascado) y la posadera les facilitará el camino por la puerta trasera.

Lo que tú sabes y ellos no saben es que la posada de "La Viuda Alegre" es un instrumento de la Balanza Cósmica y que la puerta trasera no es sino un portal interdimensional por el que la posadera envía a desventurados aventureros a aquellos planos donde se requiere su ayuda (intentar destruir la posada equivaldría a intentar acabar con Arioeh en el mismo centro del Caos con las manos desnudas y atadas a la espalda, ¿capisci?).

Los guardias no podrán seguirles, ya que el portal solamente actúa con los "elegidos", en este caso los PJs.

### Susurros en habitaciones secretas

Les describirás el lugar donde aparecen de la siguiente forma: Una habitación muy estrecha, pequeña y oscura. Tanteando tocarán diversos tejidos que cuelgan del techo y les rodean, y las paredes tienen la textura de la madera. En realidad es el interior de un armario ropero, pero ellos no lo saben, así que descríbelo en consecuencia hasta que lo averigüen. Si alguien consigue encender algún tipo de fuego para

alumbrar el lugar, seguramente quemarán muchos de los vestidos que cuelgan, y tanto al encenderlo, como en el momento en que por la luz o tanteando descubran que una de las paredes consiste en una puerta doble, ésta se abrirá de golpe.

La persona que ha abierto la puerta con una expresión mezcla de espanto, sorpresa y (si han encendido fuego) un cabreo impresionante que raya en el berseker al ver que sus mejores vestidos están carbonizados, es una belleza de grandes ojos dorados y largos cabellos oscuros, acompañada de un criado del que aparentemente proviene la luz que ilumina la habitación, a causa de una mutación (relativamente corriente en el mundo de Hawkmoon, aunque los personajes de los Reinos Jóvenes es más fácil que piensen que se trata de un demonio).

### El trato

Llegan las presentaciones. Apáñatelas como puedas, pero tienen que llegar a un acuerdo pacífico. (Puede ayudarte el hecho de que el criado además de su mutación luminiscente emite una feromona que induce al pacifismo, para superar la cual cada PJ debe tirar por debajo de su INTx5-2D10, en caso de que quieran resistirse. Si no, actúa automáticamente. Si han quemado los vestidos, tira también por la chica).

Ella se llama Analís, y es la hija del Duque de Ica (mosqueo de los PJs), ciudad fortificada al norte de Espaniya (más mos-

queo de los PJs) en los montes Pirigrens (pero, ¿dónde puñetas queda éso?). El criado se llama Alberto Rodrigo, y estaría en un laboratorio si no fuera porque la hija del noble le reclutó para su servicio (y estudio, ya que ella también es científico) personal (no malinterpretarlo: su relación es de ama-criado). Si los PJs insisten en que es un demonio y/o ella una hechicera, ella intentará explicarles lo que es un mutante, los cuales son bastante comunes en las tierras bajas de la Europa posterior al

Milenio Trágico y precisamente a causa de éste (vamos, como si a los supervivientes de Hiroshima, en vez de cáncer, les salieran otras cosas raras, no siempre agradables, pero no incompatibles con la vida). Del mismo modo, si alguno de los PJs es de alguna raza de rasgos extraños (Melnibonés, hombre alado de Myrrhyn, etc), Analís los confundirá con mutantes. Es importante que tus PJs roleen aquí el choque entre las dos culturas: para ella son los conceptos de demonio y hechicero los que resultan fantásticos.

Una vez roto el hielo, ella insistirá en que se queden en el cuarto, explicándoles el motivo y la situación: La Gran Bretaña quiere cruzar los Pirigrens para invadir Espaniya, y la ciudad de Ica guarda el único paso accesible, siendo de un gran interés estratégico para ambos bandos. Analís no está de acuerdo con la decisión de su padre, quien, a raíz de la muerte de su esposa, ha perdido toda su voluntad y va a entregar a los granbretones la ciudad sin oponer resistencia, pero está sola y no puede oponerse. La única ventaja a su favor es que es la hija única del Duque, y como tal, la niña de sus ojos, pero en este asunto ha influido más su deseo de acabar con todo que el hacer caso de los consejos de su hija, a la que por otra parte, sigue considerando una niña.

Queda claro que además de hermosa y con un carácter muy fuerte, Analís es una

# Todas tus angustias...



persona inteligente y, en estos momentos, lo bastante desesperada para tragarse su orgullo y pedir ayuda (lógicamente, les explicará todo aquello que no les quede claro).

Es posible que los jugadores tomen partido basándose en los conceptos de Ley y Caos, pero Analís les explicará que en ese plano no existen esos conceptos, y que ella solo conoce la Ley (Aquí quisiera aclarar que los conceptos de Ley y Caos deben rolearse como en las novelas de M. Morcoock. Si vais tipo AD&D, apaga y vámonos). También es posible que lo que los PJs quieran sea volver a casa sin tomar partido por ningún bando. Analís les pedirá entonces favor por favor, ya que quien podría ayudarla a ella también podría ayudarles a volver a los Reinos Jóvenes.

Esa misma noche, justo poco después de la aparición de los PJs, una avanzada del ejército granbretón (más exactamente la Orden del Jabalí), será acogida en palacio con una gran recepción en el salón del castillo, con la intención de afincarse allí durante un tiempo esperando al grueso de las tropas (Ordenes del Lobo, el Oso y la Lechuza), mientras utilizan el castillo para preparar la incursión en la península. Analís había ido a su cuarto para cambiarse para la recepción, así que si sus vestidos se han quemado buscará alguno de los de su difunta madre, solucionando así el problema sin represalias contra los PJs (a su padre le dirá aquello de que en memoria de su madre y bla, bla, bla...).

## Viaje al sur

El plan de Analís es el siguiente: mientras ella acude a la recepción y la cena, los PJs acompañados por Alberto Rodrigo irán a los sótanos donde están todos los ornitópteros y robarán uno especial, el único que posee el Duque, con el cual la recogerán a ella en la azotea en un momento acordado (Los PJs pueden cambiar el plan si lo desean, pero la huida sólo puede ser en ornitóptero, en caso contrario serán capturados irremisiblemente).

¿Un orniqué?... Un ornitóptero es una máquina que suele tener forma de criatura mitológica alada y que vuela moviendo las alas mecánicamente como un pájaro. El que buscan en particular tiene forma de dragón.

Con el ornitóptero, Analís pretende llegar a un lugar legendario orillas del río Iber, el templo de la Diosa de la Pilastra, del que

se dice que es un centro de poder al servicio del Bastón Rúnico. Allí espera encontrar ayuda para iniciar una rebelión contra los granbretones e impedirles invadir el país, ya que en el castillo nadie tiene la suficiente voluntad para oponerse al Duque, al que todos quieren y respetan, aunque en este caso su decisión parezca equivocada.

¿Y esto cómo va?... Echale ingenio para que lleguen al hangar (sigue los planos), y como (¡ahí va, los donuts!) ninguno sabe pilotar un ornitóptero (la única que sabía era Analís, pero no está), Alberto Rodrigo sugerirá secuestrar a uno de los pilotos de la Gran Bretaña (que pertenecen a la Orden del Cuervo) y utilizarlo hasta que recojan a Analís. Luego, ya sabes: patada y que agite los brazos. Proporcionales el piloto con facilidad, pero no descaradamente (algun rezagado que revisaba su nave, etc), y deja a los demás vivos para la persecu-



ción que viene después. Los granbretones habrán traído 2 ó 3 +1D4 ornitópteros. Como sólo los 2 ó 3 saldrán a la persecución, puedes dejar (aunque no es imprescindible) que destruyan alguno de los restantes, sin armar mucho ruido, pero no les dejes tiempo material para acabar con todos en ningún caso.

Mientras tanto, la recepción ha comenzado en el salón. Los oficiales de más alto rango de la Orden del Jabalí de la Gran Bretaña se situarán a la izquierda y derecha del trono, donde están el duque y su hija (si alguno de los PJs ha querido acompañarla, encuentra una buena excusa para que esté allí) y ocupando todo el salón estará el grueso de las tropas perfectamente ordenado. El uniforme de la Orden del Jabalí es una armadura de placas, y el casco, que no deja ver el rostro,

tiene la forma de la cabeza de un jabalí. Cuanto más alto sea el rango, más decorados estarán tanto el casco como la armadura. No todos llevan lanzas de fuego, sólo los altos cargos.

Durante la cena posterior a la recepción estarán presentes el duque, su hija, algún que otro noble y los máximos mandamases del ejército, junto con los altos cargos de la Orden del Jabalí. El grueso del ejército (unos 2000 hombres) saldrá a acampar fuera de las murallas del castillo. Será en los postres cuando Analís se escape (la excusa de ir al baño o a empolvarse la nariz bastará).

A estas alturas, más vale que los jugadores hayan conseguido que el ornitóptero esté en la azotea a la hora convenida. Es conveniente que los PJs vayan al hangar durante la cena, ya que tienen que atravesar el salón del trono y sólo entonces esta-

rá vacío (o con poca vigilancia, si quieres darle emoción). Para sacar el ornitóptero dragón del hangar, que se halla en los sótanos del castillo, díles que todos los ornitópteros están sobre plataformas con ruedas. Un hangar en la azotea sería difícil de mantener por el peso de los ornitópteros y además es un blanco aéreo fácil; es más cómodo sacarlos al patio y despegar desde ahí.

El plan sería ideal salvo porque cuando Analís ha subido a bordo, y a menos que algún PJ se de cuenta (intenta no darle importancia), el ruido que produce el motor del ornitóptero alertará a las tropas granbretanas y comenzará la persecución.

Saldrán 2 ó 3 ornitópteros en forma de grifos, lo suficientemente duros de derribar como para que los PJs se noten dos bultitos en la garganta, pero deja que (por ahora) los conserven. Si algún personaje quiere utilizar alguno de los sistemas defensivos del ornitóptero (cañones de fuego y cañones de ácido), su habilidad básica de artillería es la siguiente: Si tiene alguna habilidad de pistola, será ésta menos un 30%; si no, un cuarto de su habilidad en arco hasta un máximo de 30%. El cañón de ácido del ornitóptero dragón va en la cabeza, que va al extremo de un largo cuello móvil. Las lanzas de fuego, que son lanzallamas propiamente dichos en lugar de láseres (como las de mano), son también móviles.

Una vez que se hayan librado de los granbretones, Analís dirigirá en ornitóptero hacia el legendario templo de la Diosa de la Pilastra.



## Un nuevo aliado

Describe el templo como un edificio enorme, rectangular, en el cual se reconocen un montón de cúpulas con cuatro torres estilizadas, una en cada esquina. Cuando aterricen, comprobarán que todo el suelo a su alrededor es de mármol, pero como si fuera de una sola pieza (si supieran algo de ciencias, podrían inferir que se trata de un efecto de alguno de los cataclismos del Milenio Trágico). Un gran número de mutantes les rodearán pronto, entre curiosos y hospitalarios. Al parecer tienen allí su hogar.

Al poco de aterrizar, y sin haber obtenido respuesta de ninguno de los mutantes que les rodean, la masa se abrirá para dejar paso a una mujer altísima, cuya sola presencia impone respeto, y que se presentará como la Diosa. Les pedirá que la acompañen al interior del templo y le cuenten su problema.

Una vez a solas y a menos que algún PJ tome la iniciativa, será Analís la que cuente la situación. La Diosa de la Pilastra les preguntará por qué el duque no ha pedido consejo al rey de Espaniya, y Analís contestará que el rey está luchando junto con el rey de Catalonia (sí, ya lo han conseguido y son independientes) contra los piratas del mar Medio.

La figura se quedará quieta, y en un momento dado empezará a soltar chispas, se escucharán maldiciones en su interior y se abrirá una portezuela en su costado a través de la cual saldrá una mujercita que trás exclamar un par de veces “¡Maldita máquina de mierda!” y darle unas cuantas patadas improductivas, se pondrá la corona que llevaba el autómata y se presentará de nuevo como la Diosa de la Pilastra, diciéndole que les ofrecerá la ayuda que desean.

Hace unos años, la Diosa (que además de mutante, posee un cerebro científico increíble) creó un ejército de 500 autómatas, controlados por un casco que una persona debía ponerse para manejarlos, pero tuvo un pequeño fallo, ya que el mero hecho de hacerlos funcionar drenaba la voluntad de la persona que los usase temporalmente. En términos de juego eso significa que el PJ que utilice el casco deberá hacer una tirada con 1D100. Si la tirada es menor a

su PODx1, el PJ perderá un punto de POD temporal y los autómatas funcionarán durante un mes. Si está entre PODx1 y PODx3, el PJ perderá el punto de POD y los autómatas funcionarán durante una semana, y si está entre PODx3 y PODx5, sólo funcionarán por un día. Si la tirada es mayor de PODx5, pierde el punto permanentemente y los autómatas no funcionan. Ojo con la pifia: pierde todo su POD y muere instantáneamente. Mientras los autómatas estén en funcionamiento, el PJ no debe quitarse el casco. Una cosa que la Diosa no ha dicho es, que gasten el poder temporal que gasten para hacer funcionar los autómatas, perderán un punto de POD permanentemente, por lo que se aconseja que el PJ que lo utilice tenga un POD bastante elevado. En cuanto al tema de que los PJs vuelvan a los Reinos jóvenes, ella les dirá que “sacien su sed después de la batalla” (enigmáticas palabras que quieren decir que beban en cierta taberna del pueblo).

## La lucha final

Si los PJs aceptan la oferta (Analís sí que la acepta a cualquier riesgo y usará el casco ella si nadie lo quiere usar), la Diosa les dará un casco en forma de sandía y les mostrará el lugar donde se guardan los autómatas, que son como armaduras medievales de aspecto humanoide movidas por mecanismos internos.

Llegar a Ica a pie desde el templo les tomará una semana (alguien habrá tenido que poner en marcha a los autómatas para que vayan siguiéndoles). Los autómatas tomarán por sorpresa a los granbretones, que no se esperan semejante ejército, y al principio presentarán batalla (es el momento para que tus PJs tengan un buen combate), pero luego acabarán huyendo. Sin embargo, aun no es el momento de cantar victoria: se ha ganado una batalla, pero no la guerra.

Cuando los últimos restos del ejército granbretón sólo se divisen a lo lejos, llegará un ejército numeroso enviado por el rey de Espaniya, el cual ha terminado la campaña contra los piratas del mar Medio y, advertido por la Diosa, ha enviado a sus tropas.

## La partida

Los PJs por el momento ya no tienen nada que hacer en esta dimensión, pero de todos modos, si quieren, pueden quedarse para esperar de nuevo a los granbretones (son como las oscuras golondrinas: siempre vuelven).

En el caso de que realmente quieran volver a los Reinos Jóvenes, encontrarán una taberna en el pueblo junto al castillo, que curiosamente se llama “La Viuda Alegre”. La tabernera les invita a tomar algo y, si ellos le cuentan su problema (ella lo sabe, pues es una enviada de la Balanza Cósmica, pero eso no quita que tus PJs no tengan que tomar una decisión por una vez en toda la partida. Además, a ella le gusta que los hombres le cuenten sus problemas.... Por cierto, recuerda la indestructibilidad tanto de la taberna como de la tabernera.), les guiará hacia la puerta trasera, a través de la cual acabarán en la calle a la que daba la puerta trasera de “La Viuda Alegre”...en Cadsandria (claro que el Multiverso tiene muchas más dimensiones...).

Si los PJs hacen referencia a los soldados que les obligaron a huir, más vale que corran, porque acaban de aparecer por la esquina.



# Conviven al final de esta revista.



## Cinco héroes y una heroína

### Análisis de Ica:

Edad 25, Estatura 1'75, Peso 71 kg.  
Profesión: Noble-Científico  
FUE: 13, CON: 14, TAM: 12, INT: 15,  
POD: 12, DES: 19, CAR: 20

Armadura: Cuero (1D6-1) (Se cambia el vestido por un traje de cuero antes de subir al ornitóptero)  
PV: 14, Herida grave: 7

Bonus al daño por fuerza: 1D6/1D4  
Habilidades:  
Buscar: 53%, Escuchar 63%, Ver 63%, Memorizar 46%, Con. Música 31%, Con. Antiguo 31%, Con. Biología 66%, Con. Electricidad 31%, Con. Mecánica 31%, Con. Química 46%, Artesanado (bordo) 46%, Equitación 58%, Esquivar 68%, Nadar 58%, Esconderse 70%, Pilotar Ornitóptero 65%, Crédito 51%, Lengua común 86%/86%, Españiyes 86%/86%, Español 46%/46%

Armas:  
Espada larga: Ataque 51%, Parada 48%, Daño 1D10+1D6+1  
Lanza de Fuego: A 31%, Daño 5D6  
Daga: A 31%, P 28%, Daño 1D6+1D4+2

**Alberto Rodrigo**  
Edad 25, Estatura 1'76, Peso 59 kg  
Profesión: Mutante  
FUE: 15, CON: 10, TAM: 13, INT: 18, POD: 14, DES: 19, CAR: 15

Armadura: Cuero blando (1D4-1)  
PV: 11, Herida grave: 6  
Bonus al daño por fuerza: 1D6/1D4  
Habilidades:  
Buscar: 68%, Escuchar 98%, Con. Música 62%, Equitación 61%, Esquivar 75%, Dar volteretas 80%, Nadar 51%, Trepas 51%, Esconderse 78%, Mov. silencioso 72%, Disimular 62%, Persuadir 71%, Lengua común 52%/0%, Españiyes 92%/0%.

Mutaciones:  
Luminiscencia, Oído agudo, Hormonas (pacifismo)  
Armas:  
Espada ancha: Ataque 73%, Parada 61%, Daño 1D8+1D6+1

### Duque de Ica

Edad 54, Estatura 1'60 (encorvado), peso 55 kg  
Profesión: Noble-Guerrero  
FUE: 11, CON: 14, TAM: 11, INT: 12, POD: 10, DES: 12, CAR: 13

Armadura: Placas (1D10-1)  
PV: 14, Herida grave: 7  
Bonus al daño por fuerza: -/  
Habilidades:  
Ver 51%, Memorizar 37%, Con. Antiguo 29%, Artesanado (armadura) 57%, Equitación 69%, Esquivar 70%, Esconderse 50%, Crédito 95%, Lengua común 97%/97%, Españiyes 97%/97%, Español 80%/80%, Gran Bretón 43%/40%

Armas:  
Espada larga: Ataque 73%, Parada 62%, Daño 1D10+1D6+1  
Escudo paves: A 10%, P 70%, Daño 1D6  
Arco simple: A 57%, Daño 1D10+1D4+2

**Soldado Gran Bretón (Orden del Jabali)**  
Edad —, Estatura media 1'90-2'00, peso medio 80-90 kg  
Profesión: Guerrero  
FUE: 15, CON: 16, TAM: 15, INT: 14, POD: 14, DES: 15, CAR: 10

Armadura: Placas (1D10+2) (Penalización a la percepción ya aplicada)  
PV: 19, Herida grave: 10  
Bonus al daño por fuerza: 1D6/1D4  
Habilidades:  
Buscar: 61%, Equitación 56%, Esquivar 50%, Lengua común 40%/40%, Gran Bretón 80%/80%

Armas:  
Espada larga: Ataque 60%, Parada 45%, Daño 1D10+1D6+1  
Lanza de Fuego: A 40%, Daño 5D6  
Hacha de Batalla: A 65%, P 30%, Daño 1D8+1D6+2

Nota: los soldados de la Orden del Cuervo, que son pilotos de Ornitóptero, utilizan esta misma ficha con FUE: 13 y sustituyendo Equitación por Pilotar ornitóptero.

**Diosa de la Pilastra:**  
Edad ??, Estatura 91 cm., peso 20 kg  
Profesión: Mutante  
FUE: 5, CON: 15, TAM: 4, INT: 20, POD: 25, DES: 17, CAR: 18

Armadura: ninguna  
PV: 10, Herida grave: 5

Bonus al daño: -1D6/-1D4

Habilidades:  
Memorizar 70%, Con. Música 67%, Con. Antiguo 80%, Con. Biología 87%, Con. Electricidad 115%, Con. Mecánica 120%, Con. Química 93%, Esquivar 78%, Esconderse 65%, Pilotar autómatas 60%, Crédito 51%, Persuadir 89%, Idiomas: todos entre 80 y 100%

Mutaciones: TAM reducido, INT aumentada  
Armas:  
Llave inglesa: Ataque 50%, Parada 50%, Daño 1D8  
Shuriken: A 85%, Daño 1D2-1D4 (veneno potencia 30 y daño 3D6)

Nota: con el autómatas la diosa tiene las siguientes habilidades:  
Ver 95%, Escuchar 90%.

Características del autómatas: FUE: 25, CON: 30, TAM: 15, DES: 13, CAR: 27, Estatura: 2'00, peso 150 kg.

Resto de características y de habilidades son las de la diosa.

**Mutantes tipo** (nota: por simplificar daremos una lista de características y mutaciones, pero un único % en diferentes armas y habilidades):  
Edad —, estatura media, peso medio  
Profesión: Mutantes  
FUE: 12, 15, 7, 18, 10  
CON: 14, 13, 8, 27, 15  
TAM: 13, 11, 12, 18, 16  
INT: 10, 9, 15, 2, 11  
POD: 12, 11, 9, 8, 10  
DES: 15, 13, 20, 6, 10  
CAR: 12, 10, 15, 7, 11

Armadura: Ninguna (o según mutación)  
PV y Herida grave: variables.  
Mutaciones:  
4 brazos, piel escamosa (2 pto armadura), alas y rabo prensil, armadura de costras (5 pto), pigmentación azul de la piel

Habilidades (sumar a todas ellas 1D20 - 10% para hacerlas más variadas)  
Escuchar 50%, Ver 36%, Esconderse 57%, Lengua común 73%/0%, Españiyes 80%/0%.

Armas:  
Puño: Ataque 50%, Parada 30%, Daño 1D3+ bonus daño  
Patada: A 35%, Daño 1D6+ bonus daño  
Garrote: A 40%, P 18%, Daño 1D6+ bonus daño

Arma de elección: A 45%, P 37%, Daño según arma.

### Autómatas de combate:

Edad —, Estatura 1'80, Peso 200 kg  
FUE: 40, CON: 23, TAM: 13, INT (\*), POD (\*), DES: 15, CAR: 10  
(\* La del que lleve el casco.  
Armadura: 10 pto. (Metálicos)  
P estructura (PV): 41  
Bonus al daño: 3D6/3D4

Armas:  
Gran espada (Espada larga Reinos Jóvenes) 2 manos: Ataque 75%, Parada 75%, Daño 2D8+3D6

Nota: los bonus al daño ya han sido sumados en el daño de las armas descritas con los personajes.

## Características de los Ornitópteros

Nota: los bonus se añaden a la tirada de pilotaje o a la habilidad de armas.

### Ornitóptero Dragón:

Plazas: 8  
Cargamento: hasta 100kg  
Ataque: +10%  
Huida/persecución: +30%  
Position avant: +20%  
Altitud: +10%  
Esquiva: +30%  
P Armadura: 50  
P. Estructura: 100  
Armamento (van con habilidad de artillería):  
2 cañones de fuego: Daño 1D10 (20 disparos cada uno)  
1 cañón de ácido: Daño 1D100 en el área en la que da (10 mto. diámetro, la acción dura 2D6 minutos)

### Ornitóptero Grifo:

Plazas: 2  
Cargamento: ninguno  
Ataque: +20%  
Huida/persecución: +10%  
Position avant: 0  
Altitud: -5%  
Esquiva: 0  
P Armadura: 20  
P. Estructura: 20  
Armamento:  
2 cañones de fuego: Daño 1D10 (20 disparos cada uno)

