

Buscadores de Sangre

Seregras





CONTENIDO

AMBIENTACIÓN

CREACIÓN DE PERSONAJES

NUEVAS HABILIDADES, VENTAJAS Y DESVENTAJAS

REGLAS DE LA AMBIENTACIÓN

NUEVOS PODERES

EQUIPO

BESTIARIO Y ENEMIGOS

LICENCIA

AMBIENTACIÓN

El planeta Elisius

Nadie recuerda cómo era el planeta antes de la **Quemadura**. Posiblemente fuese un lugar muy parecido a la **Tierra**, con grandes mares y montañas, de verdes paisajes y variados continentes, y con un sol brillante ardiendo en el cielo. Posiblemente fuese así antes, pero hoy en día no lo es. El cielo de **Elisius** es una amalgama de oscuras nubes y densas nieblas que no dejan pasar la luz del sol. Las lluvias que producen son corrosivas y tóxicas, y la tierra hace siglos que no es más que una mezcla de arena, polvo y piedra. En este desierto no crece nada, y los árboles son parte de las leyendas. El planeta está salpicado por extensas ruinas urbanas que se pierden en el horizonte, vestigios de las antiguas metrópolis, cunas de la civilización. Solo un pequeño asentamiento tiene una remota esperanza de supervivencia para la raza humana en este entorno... **el Refugio**.

El Refugio

Una mermada comunidad de seres humanos habita este lugar, un distrito circular amurallado, con toda seguridad un antiguo barrio de élite de la **Gran Era**. Sus habitantes sobreviven gracias al ganado no mutado, a los víveres recolectados en las expediciones al mundo exterior, y sobre todo a la **Cúpula**. La Cúpula es la construcción con forma de bóveda acristalada que domina el centro de la ciudad, y en su interior florece un pequeño y asombroso jardín, con todo tipo de cultivos, árboles y plantas. Es un pequeño paraíso en este mundo destruido. El grano, el agua, y los alimentos principales de este enclave provienen de esta antigua maravilla, a la que los sabios datan del periodo anterior a la **Quemadura**.

La Quemadura

Hace varios siglos, Elisius era un planeta verde y fértil, y sus habitantes sobrevivían gracias a la agricultura y la ganadería, formando reinos y so-

ciedades de organización feudal. Sin embargo, todo cambió con el descubrimiento de la **Hemociencia**. Gracias a la combinación de la herrería y el uso de materiales poco frecuentes, el estudio de las antiguas runas, y el empleo de la sangre humana, aparecieron los primeros hemoquimistas.

Estos eruditos empleaban artefactos fabricados con extraños materiales y grabados con runas antiguas, que funcionaban exclusivamente empleando sangre humana. Estos artefactos eran capaces de producir armas letales, de fertilizar grandes extensiones de tierra y hacer que las temporadas de cultivo durasen escasas semanas, de crear recipientes que conservaban alimentos eternamente, de enviar señales auditivas a los confines del mundo, y de fabricar rápidos medios de transporte nunca vistos. Las aplicaciones eran inimaginables al principio y el mundo asistía con incomprensión al desarrollo científico. Sin embargo, las élites y los reyes emplearon la nueva ciencia para someter al pueblo, e hicieron de ésta un conocimiento reservado a los más poderosos. Las rebeliones y las guerras civiles no tardaron en llegar, aunque sin hemoartefactos en su poder fueron barridas y apagadas sin dificultad. No se sabe qué facción lo consiguió, o quiénes fueron los que lo idearon, pero un día un grupo de rebeldes consiguió destruir una torre del clima, un dispositivo que concentraba las lluvias o las alejaba a voluntad.

Tampoco se sabe qué emplearon para destruirla, pero se conocen los resultados. Una gigantesca explosión mágica asoló todo el mundo conocido, matando a la mayor parte de la población,

Los mutantes

Los resultados de la Quemadura fueron devastadores. El planeta se convirtió en un mar de desiertos y tierras estériles, carcomido por las gigantescas ruinas de una civilización recién destruida. La mayor parte de la población animal se extinguió. Los pocos supervivientes humanos se agruparon en pequeñas comunidades, cerca de las estructuras que consiguieron salvarse. Pero no todos los humanos tuvieron la suerte de salvarse o perecer durante la Quemadura... muchos sufrieron horribles cambios y transformaciones en sus cuerpos, tornándose en deformes criaturas conocidas como mutantes, perdiendo la cordura en el proceso.

Los mutantes llevan multiplicándose durante siglos, y las mutaciones les han permitido beber la lluvia tóxica y las aguas contaminadas de los cana-

les sin perjuicio para su salud. Acechan las ruinas en manadas, cazando a los humanos que se adentran en sus dominios. Algunos animales, también sufrieron un cambio parecido...

La Hemociencia

Los habitantes de un enclave ruinoso llamado el Refugio, consiguieron emplear los beneficios de la hemociencia que se salvó para sobrevivir. La Cúpula, es uno de los hemoartefactos que sobrevivieron al desastre, y se encuentra en el corazón del Refugio. Es un enorme semicírculo de tierra fértil y cultivable, que acelera el proceso de cultivo de forma extrema, durando las cosechas entre 4 y 6 semanas. La Cúpula provee trigo, verduras y hortalizas, y además en su pared de vidrio rúnico el agua de lluvia se canaliza hacia el subsuelo de la construcción, en donde se filtra mágicamente y reaparece de nuevo en la multitud de fuentes de las que dispone. El coste de este lugar es sangre de ganado o humana, pero no es suficiente para burlar la extinción. La Cúpula requiere mucha sangre, y los habitantes del Refugio solo consiguen mantener el equilibrio óptimo para sobrevivir mediante expediciones al exterior, que recaudan alimento hemoconservado, sangre y agua, lo que permite igualar el balance entre sangre empleada y comida generada. Los expedicionarios se llaman **Arcontes**.



Los Arcontes

Los jóvenes mayores de 15 años que demuestren habilidades con la hemociencia y el combate, son nombrados Arcontes. Ellos son habilidosos exploradores con la responsabilidad de traer provisiones de sangre, agua, y tecnología de vuelta al refugio. Deben cruzar para ello **las tierras muertas** y deambular por las ruinas de la interminable civilización extinta, sobreviviendo a encuentros con mutantes y monstruos. Los Arcontes se agrupan en bandas, y muchas de ellas gozan de una reputación sin igual en el Refugio, siendo considerados auténticos héroes al servicio de la huma-

nidad. Pertenecer a una banda es el mayor honor del asentamiento, y tienen acceso a hemoartefactos, lo que les hace letales en combate.

Las tierras muertas

Los mutantes y los monstruos dominan las tierras muertas, ya que han evolucionado para sobrevivir en ellas. Se alimentan de otros congéneres, de liquen venenoso (que crece en las humedades de las ruinas), y de agua tóxica. Aunque su presa perfecta son los humanos y las bandas de exploradores que cruzan sus dominios.

Existen muy pocos mapas fiables de estas tierras, ya que la arena y las dunas cambian la fisonomía de las ruinas constantemente, así como las inundaciones y los desprendimientos. Lo único que guía a los arcontes en el exterior es la **Señal**, ya que toda aleación de valanio suspendida apunta siempre hacia la Cúpula.

Los arcontes emplean el **ferromato** para moverse grandes distancias en las ruinas. Estas extrañas máquinas son pequeños vehículos supervivientes a la Quemadura, que se activan con sangre y se mueven sobre vías de valanio que atraviesan inmensidad de ruinas y ciudades perdidas. Ningún libre-ro ha conseguido cartografiar todas las estaciones de ferromato todavía.

Los Mentalistas

Algunos habitantes del Refugio han comenzado a mostrar habilidades nunca antes documentadas en los archivos de la civilización. Se trata de poderes mentales, que les permiten mover objetos, leer pensamientos, y toda suerte de extraños poderes. Estos individuos son llamados mentalistas, y son forzados a ayudar en las expediciones de los arcontes como consecuencia de sus habilidades. Muchos piensan que esto es así debido al miedo que generan en la población, y que como solución se opta por tenerles fuera del Refugio el máximo tiempo posible.

Los mentalistas son entrenados en la **torre de ideas**, un lugar recubierto de valanio, el único material que puede bloquear a los mentalistas e impedir que lean mentes o usen sus poderes correctamente.



Los mentalistas tienen prohibido emplear hemoartefactos, por lo que carecen de hemoimplante. Si un arconte muestra o desarrolla poderes psiónicos, es inmediatamente expulsado del cuerpo y enviado a la torre de ideas para su evaluación y entrenamiento, aunque hay quien dice que es para alejarlos de la población...

Los Libreros

Aquellos encargados de documentar las tierras muertas y de recabar información sobre los tiempos anteriores a la Quemadura son llamados los Libreros. Los Libreros son una organización en sí, y sólo sirven al consejo de sabios, no siendo considerados arcontes. Sin embargo, tienen permiso para abandonar el Refugio si es bajo la supervisión de una banda.

Cada banda de arcontes suele ir acompañada de un librero, para registrar los descubrimientos de la expedición en sus dispositivos de grabación, así como para custodiar documentación antigua que pueda arrojar luz sobre la posición de las posibles cúpulas o artefactos que puedan haber sobrevivido a la destrucción.

La Gran Biblioteca es el lugar del Refugio en el que los Libreros se reúnen y registran su información. Sólo ellos tienen acceso, y son la única esperanza de la humanidad para encontrar otro oasis en el que sobrevivir a estos tiempos.

Los exiliados

El Refugio no está exento de crímenes e injusticias. El consejo de sabios, formado por los ancianos del asentamiento, dirige el lugar y administra justicia. Los delitos leves o sin importancia se castigan mediante latigazos públicos, encarcelamiento, o duelos (estos son bastante frecuentes entre arcontes). Aquellos individuos responsables de un crimen grave, son expulsados del lugar y nombrados exiliados. En el caso de arcontes exiliados, su hemoimplante es inutilizado mediante amalgama de mercurio, que luce como un ajustado brazalete dorado en la muñeca. Existe la leyenda de que los exiliados se han organizado en aldeas escondidas en las tierras muertas, y planean un asalto al refugio para recuperarlo y derrocar al consejo. Algunas bandas, relatan extraños encuentros con exiliados que conservan sus hemoimplantes...

La sociedad

El Refugio divide a sus habitantes en 2 estratos: ciudadanos y arcontes. Los arcontes son los encargados de explorar las tierras muertas en busca de recursos, otros pueblos supervivientes y tecnología perdida. A cambio de ello reciben comida y un lugar para vivir.

Los ciudadanos habitan en el Refugio y conforman la mayoría de su población. A los ciudadanos no se les permite salir del enclave por su seguridad, y reciben su **racionamiento** semanal de comida y agua generada en la Cúpula. Los ciudadanos deben trabajar para recibir su racionamiento y un lugar para vivir. Los trabajos más habituales son los de herreros, tejedores, zapateros, constructores y mineros. Los arcontes adquieren el rango de ciudadanos cuando se retiran, a la edad de 40 años. A esta edad, pasan a ocupar oficios que requieren el empleo de la hemociencia, tales como reparadores de hemoartefactos, talladores de valanio (el material del que se hacen las armaduras), gomadores (fabricantes de objetos cotidianos de goma, un material que se obtiene del líquen venenoso), entre otros.

Sólo los menores de 15 años se libran de esta obligación y la cambian por la asistencia a **la academia**, el lugar en donde aprenden información útil para su futuro y en donde se descubren a los mejores candidatos para arcontes.

El dinero no existe en el Refugio, y los bienes se obtienen mediante méritos. Los méritos son puntos que se asignan a los ciudadanos y arcontes mensualmente, y que les permiten adquirir propiedades previa solicitud al consejo de sabios. Los ciudadanos comunes acumulan méritos trabajando horas extra, teniendo hijos arcontes, realizando labores de voluntariado, etc. Mediante los méritos se pueden adquirir raciones y alimentos adicionales, ropa, objetos cotidianos, mayores viviendas, y armas (aunque estas últimas son más difíciles de conseguir). Los arcontes, a diferencia de los ciudadanos, emplean los méritos para conseguir armas y reparar su equipo.

Tu banda

Formas parte de una banda de arcontes, y tu trabajo es explorar las tierras muertas en busca de tesoros de otros tiempos que permitan sobrevivir a tu especie. Dadle un nombre a vuestra banda, comprad equipo entre todos con los méritos que os dé el Consejo, y salid afuera del Refugio en busca de gloria, fama, y poder... la humanidad os necesita.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Para crear un comodín o personaje jugador (PJ) se deben seguir los siguientes pasos.

Asigna puntos de Atributo

Los atributos son cinco: Fuerza, Agilidad, Astucia, Espíritu, y Vigor. Se suelen representar por sus tres primeras letras. Los atributos comienzan con 1d4 cada uno.

Reparte 5 puntos entre los atributos, y por cada punto que asignes el atributo sube al dado inmediatamente superior. Por ejemplo, asignar 1 punto a un atributo con 1d4 lo transforma en 1d6. Ningún personaje puede empezar el juego con un atributo mayor a 1d10.

Asigna Ventajas y Desventajas

Puedes elegir hasta 2 desventajas menores y/o 1 desventaja mayor. Por cada desventaja menor puedes aumentar 1 dado una habilidad, y una desventaja mayor te permite escoger una ventaja extra. Todos los comodines comienzan con una ventaja inicial a su elección. Todos los arcontes y libreros del Refugio comienzan con la ventaja inicial gratuita **Hemoimplante**, que les permite emplear hemoartefactos.

Asigna puntos de Habilidad

Reparte 15 puntos de habilidad entre las habilidades y conocimientos disponibles en la hoja de personaje. Cada punto que asignes aumenta un dado la habilidad, comenzando por 1d4, hasta el máximo tipo de dado de la habilidad, que equivale al del Atributo que la controle. Tienes un punto de habilidad extra por cada desventaja menor que hayas adquirido.

Calcula los valores derivados

- El **Movimiento** (MOV) son 6m. El Carisma inicial es igual a 0, aunque es modificado por las ventajas/desventajas.
- La **Parada** es igual a la mitad del valor de la habilidad Pelear +2 puntos.
- La **Dureza**, es igual a la mitad del valor del atributo Vigor, +2 puntos.
- El **Desangramiento** máximo es la mitad de tu vigor.
- Tienes Espíritu+2 **puntos de poder** iniciales.

Ultima los detalles

Si has elegido la ventaja Trasfondo Arcano- Psiónica, apúntate los 3 poderes iniciales.

Todos las bandas comienzan con mérito 3 para su primera expedición, y deben elegir el equipo conjuntamente (ver Méritos).



NUEVAS HABILIDADES, VENTAJAS Y DES- VENTAJAS

Esta ambientación dispone de las siguientes modificaciones para la creación de salvajes.

NUEVAS HABILIDADES

Psiónica (Astucia)

La psiónica es una capacidad de algunos arcontes, que les permite mover objetos, leer mentes, y otras hazañas sobrehumanas con el uso de la mente.

En esencia, la habilidad Psiónica es similar a la habilidad del manual de Savage Worlds, pero con las siguientes modificaciones.

La psiónica sólo permite el uso de 3 poderes: Telekinesis, Barrera, y Telepatía. Estos poderes han sufrido ligeros cambios con respecto al manual (ver sección Nuevos Poderes).

Un fallo en la habilidad de psiónica produce un shock psíquico que afecta a una plantilla de área mediana centrada en el lanzador, y en la que todos los seres inteligentes deberán superar una tirada enfrentada de Espíritu contra él o quedarán aturdidos. El mentalista también queda aturdido, y si saca un 1 en su dado natural de psiónica gana 1 punto de Fatiga.

Un personaje con esta habilidad puede lanzar cualquiera de los tres poderes, independientemente de su rango. Sin embargo, un mentalista que lance un poder de rango superior al suyo sufrirá un -2 a la tirada y un coste de 2PP extra por cada rango que exceda.

Hemociencia (Astucia)

Los hemoartefactos son objetos que han sido desarrollados mediante la hemociencia. Estos objetos se conectan a la muñequera del usuario mediante un cable, que va succionando sangre cada vez que se emplea el artefacto. El uso extensivo de un hemoartefacto puede causar desvaneci-

mientos e incluso la muerte por desangramiento.

A la hora de reparar un hemoartefacto, la tirada de Reparar no puede emplear un dado mayor que el de este conocimiento.

Lenguajes antiguos (Astucia)

Este conocimiento permite interpretar documentos y grabaciones de épocas anteriores a la Quemadura. En esta época, Elisius gozaba de diferentes culturas, reinos y regiones que hablaban diferentes lenguajes, perdidos actualmente para siempre, de los que sólo quedan vestigios. Un individuo con esta habilidad puede traducir dichos lenguajes, en función de si ha tenido contacto anterior con los mismos.

NUEVAS VENTAJAS

Hemoimplante

Requisitos: novato, Arconte o Librero

Ventaja inicial

Sólo los arcontes y libreros tienen derecho al hemoimplante, un logro de la Gran Era. Este implante se compone de una diminuta bomba succionadora que va alojada entre los vasos sanguíneos de la muñeca derecha, y que está conectada a un cable flexible que cruza por delante de los carpianos hasta sobresalir por el centro de la palma de la mano. En este extremo, una pequeña placa de valanio con runas y dos pequeños orificios sirve de punto de conexión para los hemoartefactos, que contienen dos agujas para conectarlas al implante y succionar sangre a través de ellas. Una vez conectado, un hemoimplante activa el hemoartefacto, generando potentes efectos.

Arconte

Requisitos: novato, Agilidad d6

Ventaja profesional

Adquiere la ventaja Hemoimplante de forma gratuita.

Los arcontes lideran bandas cuya labor es explorar a las tierras muertas en busca de valanio, hemoconservas, o artefactos anteriores a la Quemadu-

ra. Son la base para la supervivencia del Refugio y la mejor esperanza de la humanidad.

Librero

Requisitos: novato, Astucia d6, Espíritu d6

Ventaja profesional

Adquiere la ventaja Hemoimplante de forma gratuita.

Los Libreros acompañan a los arcontes en sus expediciones a las tierras muertas, y son los encargados de recopilar el conocimiento perdido por la humanidad. Por ello, son individuos de gran inteligencia y capacidad de memoria. Reciben 1d4 inicial en los conocimientos Hemociencia y Lenguajes Antiguos. Los Libreros son famosos por emplear grandes libros en los que apuntan sus descubrimientos y reflexiones, ritual que ejecutan diariamente, aunque muchos dicen que lo hacen por tradición, ya que casi todos emplean una **esfera de registro** para sus anotaciones (es un he-moartefacto que graba sonidos y vídeo).

Los Libreros requieren el pago de 1 punto de mérito para acompañar a las bandas en sus expediciones.

Sed de sangre

Requisitos: comodín, novato

Ventaja de combate

Estás acostumbrado a perder sangre en combate, de hecho, cuanto más pierdes más frenético te vuelves. Añades tu desangramiento a tus tiradas de daño con Pelear.

Trasfondo arcano - Psiónica

Los mentalistas son individuos con increíbles poderes psíquicos. Nadie sabe si surgieron a raíz de la Quemadura o si siempre han existido, pero en el Refugio se les admira y teme por igual. Esta ventaja funciona de la misma manera que en manual de Savage Worlds, con la excepción de que el personaje recibe un -2 a Carisma debido a la desconfianza que genera entre los habitantes del Refugio.

Los mentalistas tienen prohibido emplear hemoartefactos, y por tanto no disponen de hemoimplantes (no pueden adquirir la ventaja de **Hemoimplante** durante la creación de personaje).

NUEVAS DESVENTAJAS

Hemoadicto (Mayor)

Algunos arcontes sienten placer al sufrir el **tirón**, el habitual golpe de vacío que succiona la sangre a los usuarios de hemoartefactos. Al usarlos, muchos de los arcontes entran en un estado de relajación extrema, lo que les confiere mayor resistencia al miedo y a los intentos de leerles la mente (+2 a ESP). El Desangramiento inicial de estos individuos es 0 debido a su abuso diario de hemoartefactos. Algunos hemoadictos desarrollan paranoia y esquizofrenia, y son exiliados por ello.

Alérgico al Valanio (Menor)

El Valanio es un metal más resistente y ligero que el acero pero muy poco maleable, por lo que sólo se emplea en forma de planchas o láminas, para su uso en armaduras, muebles, estructuras y edificios. Se obtiene de las minas subterráneas del Refugio. Hay gente alérgica a este metal, y sufren sarpullidos, picores y eczemas al contacto, que les dan -1 a todas las tiradas durante 20 minutos (también aplicable cuando se recibe daño de un arma de Valanio).

Hemofilico (Mayor)

El personaje no puede emplear hemoartefactos debido a su condición física. Pierde la ventaja Hemoimplante, pero obtiene 2 dados extra a habilidades.

Familiar exiliado (Mayor)

El personaje tiene un familiar ex arconte, que ha cometido crímenes imperdonables para el refugio y sus habitantes. Fue expulsado a las tierras muertas, y su hemoimplante amalgamado e inutilizado. La vergüenza pesa sobre toda su familia, y gana un -2 a su carisma cuando trata con arcontes u oficiales del refugio.

Familiar ejecutado (Mayor)

El personaje tiene un familiar que ha sido acusado de un crimen vergonzoso (falsificar méritos, traficar con comida, robarle a un arconte, asesinato de un guardia, etc). Al no ser un arconte, fue ejecutado sin miramientos frente a la cúpula. El crimen es tan deshonesto que la vergüenza pesa sobre toda su familia, y gana un -2 a su carisma cuando trata con cualquier ciudadano del Refugio. Es posible que no fuera culpable.



REGLAS DE LA AMBIENTACIÓN

Este entorno de campaña emplea las siguientes reglas de ambientación, que aparecen en el manual de **Savage Worlds**. La descripción completa de las mismas se encuentra en dicho manual, pero a continuación ofrecemos un breve resumen:

- **Comodín salvaje:** Cuando se reparta un comodín en combate, cada jugador gana un bení.
- **Fallos críticos:** Cuando el personaje saque un uno natural, tanto en su dado de habilidad como su dado salvaje (unos «ojos de serpiente»), no puede gastar benís para repetir la tirada. Debe quedarse ese resultado.

Desangramiento

Cada vez que un personaje con hemoimplante emplee un hemoartefacto gana un punto de **desangramiento**. De esta forma, activa los efectos del artefacto durante el tiempo que establezca el mismo en la tabla de equipo.

Se pierde 1 punto de desangramiento por cada 4 horas de descanso o en cada comida.

Cada punto de desangramiento que supere el valor máximo otorga 1 punto de Fatiga. Los personajes que adquieran el estado Incapacitado de esta manera, morirán por desangramiento.

Como regla opcional, y si el Director de Juego lo desea, los personajes pueden ganar 1 punto de desangramiento con cada herida que reciban.

Sistema de méritos

Las bandas de arcontes dependen de su éxito en las expediciones para mejorar su equipamiento. Los arcontes no son dueños de sus armas y armaduras, sino que antes de cada expedición deben dirigirse a la armería del Refugio y escoger de entre las opciones de equipo que les corresponda,

en función del **mérito** de su banda. El mérito se contabiliza con puntos que el consejo de sabios entrega a la banda, dependiendo de las provisiones que hayan conseguido en su anterior misión, de los artefactos que hayan recuperado y de sus hazañas en general. A continuación se listan las recompensas habituales de méritos que se entregan a la banda:

- Recuperar viales de sangre: +1 por cada hemoprobeta.
- Recuperar alimento: +1 por cada 5 hemoconservas.
- Conseguir hemoartefactos o hemotecnología: +1
- Exterminar mutantes: +1 por cada 5 mutantes
- Rescatar o transmitir un mensaje a una banda en apuros: +1
- Encontrar un libro o registro de datos de antes de la Quemadura: +1
- Obtener información valiosa para la supervivencia del Refugio: +2
- Encontrar pruebas de la existencia de otros grupos de humanos: +2
- Exterminar Exiliados: +1 por cada exiliado que haya sido arconte.
- Tasa de Librero: -1, a pagar tras la aventura.
- Impuesto de la puerta: -1, a pagar al regresar al Refugio.
- Impuesto médico: -1, a pagar si la banda requiere atención médica.
- Primera expedición: +3, antes de comenzar

Las hazañas antes descritas deben ser documentadas (mediante toma de vídeo o imágenes en una hemoesfera) y defendido ante un tribunal del Refugio. La mayor parte de las bandas emplean un Librero para que dé fe de las hazañas que han conseguido en dicho tribunal, ya que la palabra de los libreros junto con sus documentos son suficientes para obtener la aprobación de méritos. Contratar a los libreros para expediciones le cuesta 1 punto de mérito a la banda.

Al regresar al Refugio después de una expedición, se requiere el empleo de 1 punto de mérito para que la guardia carmesí abra las puertas principales. Es el **impuesto de la puerta**.

En el caso de bandas experimentadas, cada 5 años de servicio ganan 1 punto de mérito permanente, independientemente de los éxitos cosecha-

dos en sus expediciones. En términos de juego, se puede considerar que cada vez que todos los miembros de una banda suben de rango, ganan un punto de mérito permanente. La mínima puntuación de mérito es 1.

Para adquirir equipo, se debe conocer el número de integrantes de la banda (N), y su puntuación de mérito (M). La banda puede elegir 1 objeto de mérito M, N objetos de mérito M-1, N-1 de objetos M-2, y los objetos que deseen de mérito M-3 en adelante.

Ejemplo: *una banda de 4 arcontes consigue recuperar un extraño hemoartefacto, y aniquilar a 15 mutantes en el proceso. Esto hace un total de 6 puntos de mérito. Como deben pagar la tasa de Librero, el total es de 5 puntos de mérito, que gastan en adquirir nuevo equipo. Cinco puntos les dan acceso a 1 objeto de mérito 5, 4 objetos de mérito 4, 3 objetos de mérito 3, y los objetos que deseen de mérito igual o menor a 2.*



NUEVOS PODERES

Psiónica y Elisius

En Elisius los mentalistas sólo poseen 3 poderes, que se detallan a continuación. Los mentalistas pueden usar cualquiera de sus 3 poderes, no obstante, emplear un poder de un rango superior da un penalizador a la habilidad de Psiónica y genera un gasto extra de puntos de poder. Además, fallar la tirada de psiónica al emplear poderes de rango superior, produce un estallido mental (ver detalles en la descripción de la habilidad psiónica, en la sección de Nuevas habilidades).

Telekinesis

Este poder funciona igual que el poder del manual de Savage Worlds, con la excepción de que en esta ambientación es un poder de rango novato.

Barrera

Este poder funciona igual que el poder del manual de Savage Worlds, con la excepción de que en esta ambientación es un poder de rango experimentado.

Telepatía

Rango: Veterano

Puntos de Poder (PP): 5 (1 por objetivo extra)

Alcance: Visual si mente nueva, 100 metros si mente ya contactada.

Duración: 5 minutos

Este poder permite al lanzador transmitir sonidos, imágenes, o ideas a la mente de uno o más objetivos, además de leer pensamientos. El lanzador requiere ver a su objetivo para poder emplear el poder, pero si ya ha

establecido contacto con la mente del objetivo antes, solo requiere estar a menos de 100 metros de distancia.

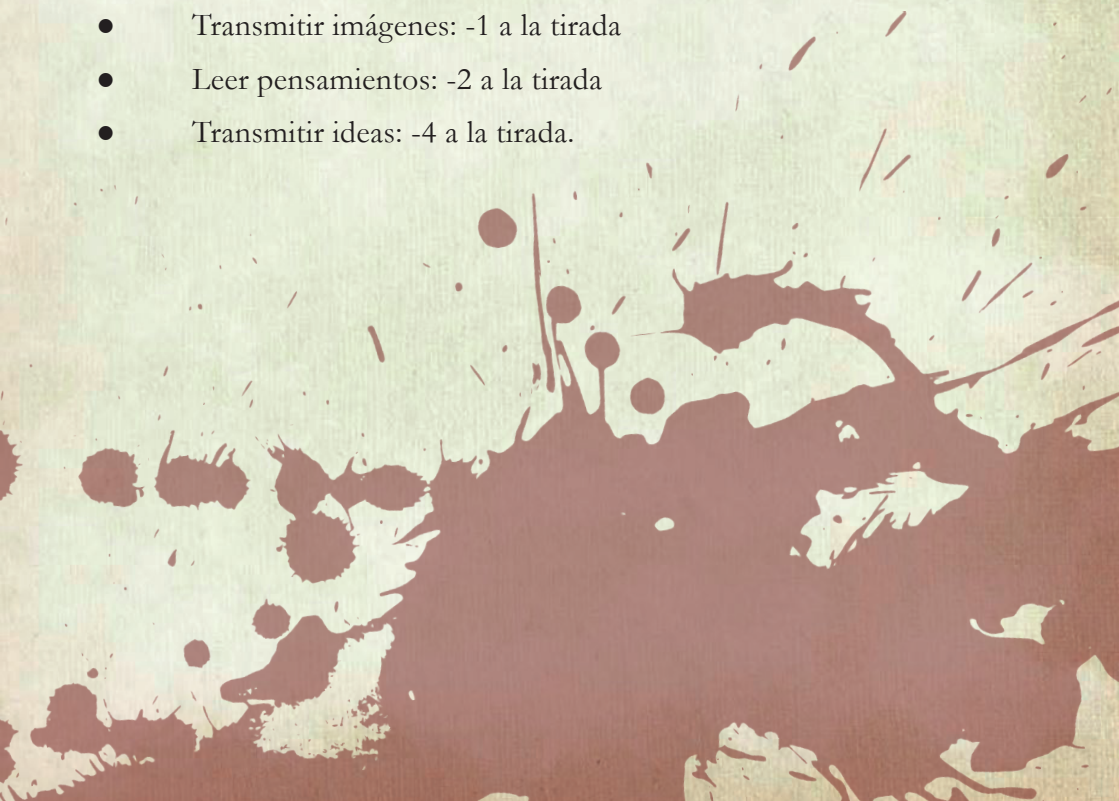
El objetivo, si se resiste, debe hacer una tirada enfrentada de Espíritu contra la tirada de Psiónica. Si el objetivo obtiene un aumento, aturde al lanzador. Si más de un objetivo aturde al lanzador de esta manera, el personaje puede recibir heridas o caer incapacitado.

Cuando un personaje intenta transmitir una idea, el concepto o idea permanece en la mente del objetivo. A efectos de juego la idea debe poder transmitirse en una frase, como por ejemplo “protégeme de mis enemigos”, o “cuéntame qué sabes sobre la banda de los halcones”.

El objetivo actuará como si tuviera interiorizada la idea, y podrá realizar una tirada de Espíritu cada hora para librarse del efecto. Si saca un aumento en esta tirada, será consciente de que ha sido manipulado mentalmente.

La tirada de Psiónica se ve modificada de la siguiente manera:

- Transmitir sonidos: +0 a la tirada
- Transmitir imágenes: -1 a la tirada
- Leer pensamientos: -2 a la tirada
- Transmitir ideas: -4 a la tirada.





EQUIPO

Armas

Armas	Daño	Peso	Mérito	Notas	Alcance
ARMAS CUERPO A CUERPO					
Daga/Cuchillo	FUE+d4	0,5	1		
Espadón	FUE+d10	6	2	Parada -1, a 2 manos	
Espada	FUE+d8	4	2		
Hacha	FUE+d8	3	2		
Maza	FUE+d6	4	1	PA 1 contra Armadura Rígida	
Garrote	FUE+d4	0,5	0	Parada +1	
Lanza	FUE+d6	2,5	1	Parada +1, a 2 manos, +1 de Alcance	
ARMAS A DISTANCIA					
Flecha / Dardo (20)	2d6	2	0	Recuperable con un resultado de 4-6 en 1d6	
Arco		1,5	1	Min FUE d6, 1 acción completa para recargar	12/24/48
Cuchillo arrojadizo	FUE+d4	0,5	0		6/3/2012
Ballesta	2d6	5	2	PA 2, 2 acciones completas para recargar	15/30/60
HEMOARTEFACTOS					
Pistola de energía	3d6	2	3	CdF 1. Munición 6 al ser activada	12/24/48

Rifle de energía	3d6+2	4	4	Min FUE d6, CdF3. Munición 6 al ser activada	24/48/96
Rifle láser	3d6	6	5	Min FUE d6, CdF 2, PA 3. Munición 6 al ser activada	30/60/120
Lanzallamas	2d10	10	6	Min FUE d6, Ignora armadura, CdF 1, plantilla de cono. 4 Usos	
Hemogranada	3d6	0,5	4	Plantilla de area media. Deflagración de plasma.	10/5/2020
Sable láser		1	3	PA 6. Dura 3 turnos	
Guante eléctrico	FUE	1	3	Al activarse +1d6 de daño eléctrico al daño de toque. Dura 5 turnos. Al impactar, si el daño no supera la armadura el objetivo tira Vigor o queda aturvido por la descarga	
Minas explosivas	2d10	1	5	Plantilla de area media. Deflagración de plasma.	

Armaduras

	Armadura	Peso	Mérito	Notas
ARMADURAS COMUNES				
Armadura de cuero	1	7,5	1	Torso, brazos y piernas
Chaleco de Valanio	2	8	1	Torso. Niega 1 PA
Armadura de Valanio	3	12	2	Torso, brazos y piernas. Niega 3 PA
Brazales de cuero	1	2	1	Brazos
Guanteletes de Valanio	2	5	2	Brazos. Niega 1 PA

Greas de cuero	1	2	1	Piernas
Casco de goma	1	1	1	Cabeza. 1 Armadura extra contra armas romas
Casco de Valanio	3	L	2	Cabeza. Niega 1 PA
HEMOARMADURAS				
Hemoescudo portátil	x	0,5	2	Cilindro con pulsador, al activarse crea una barrera de Dureza 10 que dura 5 turnos
Hemocoraza ligera de Valanio	2	15	3	Torso, brazos y piernas. Al activarse +2de Armadura durante. 5 turnos
Hemocoraza pesada de Valanio	3	20	4	Torso, brazos y piernas. Al activarse +3 de Armadura durante. 5 turnos
Traje de camuflaje	1	8	3	Todo el cuerpo. Al activarse da +4 a Sigilo durante 1 hora.

Equipo y Accesorios

	Peso	Merito	Notas
Mochila	1	0	
Saco de dormir	1	0	
Manta	1	0	
Vela	0	0	
Botella (ceramica)	0,5	0	

Botella (metal)	1	0	Puede almacenar sustancias corrosivas
Brújula	0	1	Apunta siempre a la Cúpula a menos que haya tormenta
Caja de cerillas (10)	0	1	
Gancho	0	0	
Martillo	0	0	
Linterna	0,5	1	Goma fluorescente en barra. Una vez roto el precinto, ilumina un área de 8 metros de radio durante 1 hora
Aceite (1 pinta)	1	0	
Libro (30 hojas)	1	0	Los libreros están obligados a escribir en ellos si gastan sus hemoesferas
Carcaj (20)	0.5	0	
Cuerda (15m)	6	1	
Pala/Pico	2	0	
Pernos (10)	1	0	
Antorcha	0,5	0	Alumbra 8 m de radio durante 1 hora
Silbato/Cuerno	0	0	
Cantimplora (llena, 2 días)	0,5	0	
Raciones, 5 días	2	0	Caducidad de 1 semana
Ropa de abrigo	0,5	0	Da +2 a tiradas de Vigor en climas fríos
Ropa de camuflaje (gris ruinas)	0	1	Da +1 Sigilo en ruinas
Ropa de camuflaje (desértico)	0	1	Da +1 a Sigilo en desierto
Ropa de camuflaje (ártico)	0	1	Da +1 a Sigilo en la nieve

Hemoartefactos y miscelánea

	Peso	Merito	Notas
Comunicador	0,5	2	Funciona como una radio, y tiene un alcance de 400 metros. Cada nivel de desangramiento adquirido proporciona 1 hora de comunicación.
Grabadora	0,5	2	Por cada nivel de desangramiento graba mensajes durante 4 horas o reproduce los mensajes durante 24 horas.
Suturadora	0,5	1	Cierra heridas cauterizándolas, deja cicatriz. +1 a la tirada de curar. 1 hora de uso
Bengala	0,5	1	Ilumina como una antorcha durante 4 horas. No genera calor y se puede llevar colgada.
Soplete	0,5	2	Crea una pequeña llama de fuego a muy alta temperatura durante 1 hora, para fundir metales y realizar soldaduras. La llama se apaga con movimientos bruscos o viento fuerte, por lo que no es útil para atacar.
Prismáticos	0,5	2	Aumentan el rango de visión x10, durante 1 hora
Gafas de visión nocturna	0,5	2	Otorgan un +1 a Percepción en condiciones de oscuridad
Máscara de sangre	0,5	2	Contiene un filtro que elimina partículas y toxinas. Además, si es empleado bajo el agua, es capaz de obtener oxígeno del medio y proporcionar un medio de respiración.

BESTIARIO Y ENEMIGOS

Cánidos

Mutantes

Estos seres provienen de la mutación de los antiguos “animales”, que según dicen las leyendas poblaban Elisius antes de la quemadura. Los libreros hablan de un entorno en el que estos animales convivían con el ser humano en paz y armonía. Lo que queda ahora no muestra ninguna de las dos. Su piel está recubierta de pliegues que se asemejan a escamas, y sus cabezas tienen sobredimensionadas mandíbulas con hileras de afilados dientes. Sus musculosas patas contienen zarpas capaces de atravesar piel y hueso. Patrullan las tierras muertas en manada, buscando otros mutantes a los que cazar.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (animal), Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Paso: 8; **Parada:** 5; **Dureza:** 6.

Habilidades: Notar d10, Pelear d6, Rastrear d6, Tregar d6.

Capacidades especiales:

- **Colmillos y Garras:** con un aumento en la tirada de Pelear ignorar las zonas sin armadura. El daño es FUE+1d4.
- **Manada:** Siempre atacan en grupos de dos o más. Multiplica por 2 el modificador por superioridad numérica en combate.
- **Pinzas:** Dos grandes pinzas; capaz de hacer FUE+d6 con cada una.
- **Rápidos:** Tiran 1d10 cuando corren.

Grífidos

Mutantes

De cabeza similar a las “plumas negras”, los mutantes carroñeros de pequeño tamaño con alas que sobrevuelan las tierras muertas, estos gigantes monstruos no poseen alas ni la habilidad de volar... afortunadamente. Con un musculoso y gigantesco cuerpo recubierto de impenetrables escamas, pico afilado, y garras retráctiles letales incluso para el valanio, esta criatura territorial y agresiva es un reto para cualquier mutante, exiliado, o grupo de arcontes.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (animal), Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d10.

Paso: 4; **Parada:** 5; **Dureza:** 10 (3).

Habilidades: Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6.

Capacidades especiales:

- **Armadura +3:** Piel escamosa.
- **Garras y pico:** FUE+d6 de daño.
- **Tamaño +3:** Son muy grandes

Simiodes

Mutantes

Pequeños mutantes de pelaje anaranjado brillante, con pies de largos dedos prensiles y largas colas flexibles. Su color llamativo no los hace presa fácil, ya que su capacidad de esconderse en los rincones más insospechados y su gran agilidad les convierte en peligrosos depredadores. Sus colmillos segregan una sustancia venenosa que en pequeñas cantidades es capaz de entumecer y ralentizar a un grífidio en cuestión de segundos.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6 (animal), Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Paso: 8; **Parada:** 4; **Dureza:** 4.

Habilidades: Notar d8, Pelear d4, Rastrear d10, Sigilo d10, Tregar d10.

Capacidades especiales:

- **Tamaño -1:** son pequeñas criaturas.
- **Manada:** Siempre atacan en grupos de cuatro o más. Multiplica por 2 el modificador por superioridad numérica en combate.
- **¡A la cabeza!:** estas criaturas tienen rudimentarias técnicas de caza. Si realiza un ataque con éxito, el primer simioide se lanzará a la cabeza de su objetivo para engancharse y cegarle, mientras el resto aprovecha la vulnerabilidad. Se aplican las reglas de Agarrar. La presa se considera en Oscuridad mientras dura el agarre.
- **Veneno:** durante una hora reduce a la mitad el Paso de aquellos en contacto con el veneno, a menos que superen una tirada de vigor.

Quemados

Mutantes

Dicen que los humanos que sufrieron los efectos inmediatos de la quemadura sufrieron horribles transformaciones y mutaciones que les convirtieron en auténticas aberraciones. En el proceso perdieron la mayor parte de su inteligencia y de su humanidad. Los quemados son uno de estos tipos de mutantes, y son llamados así debido a las cicatrices y protuberancias en las cuales se pliega la piel de sus rostros, a menudo ocultando casi por completo sus ojos y bocas. Tienen una ferocidad sin límite, siendo famosos entre los arcontes por su capacidad para la crueldad y violencia.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d10.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6;

Dureza: 9(1).

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d4.

Equipo: Armadura de cuero de mutante o humano (+1), pinchos y armas afiladas a una mano (FUE+d8), el que parece ser el líder lleva un arma a dos manos (FUE+d10, Parada -1).

Capacidades especiales:

- **Olfato:** los quemados son capaces de oler a los humanos muy fácil-

mente. Obtienen +2 a tiradas de Notar miembros del refugio.

- **Duros:** +1 a Dureza.

Exiliados

Humanos

Aquellos desterrados del refugio por cometer crímenes imperdonables vagan por las tierras muertas, intentando sobrevivir a su suerte. Recorren las ruinas, en busca de artefactos que les permitan vengarse del consejo y de las mentiras del refugio. Todos culpan al consejo de su suerte, y ven a los arcontes como marionetas al servicio de una tiranía. Se rumorea que algunos exiliados han fundado una ciudad en un lugar remoto de las tierras muertas, en donde han descubierto un elemento llamado “cristal azul”, de extrañas propiedades. Algunos exiliados van armados con extraños cañones de valanio, que alimentados con este cristal propulsan esferas de valanio a velocidades extremas.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6;

Dureza: 6(1).

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d6, Rastrear d8.

Equipo: Armadura de cuero (+1), machete (FUE+d6), el que parece ser el líder lleva una escopeta de balas de valanio, (daño 2d6+2, PA1,CdF1).

Capacidades especiales:

- **Soy de las ruinas:** los exiliados obtienen +2 en tiradas de Rastrear o Notar en las tierras muertas



LICENCIA

Autor: Seregras

Portada e Ilustración Índice: DanilLovesFood

Ilustración página 30: damien6160

Arte Interior: Otras ilustraciones y Fotos de dominio público.

Diseño de maqueta: Zondark, y la tutela de Luis Gimeno

Todo el texto que aparece en esta aventura se encuentra bajo la licencia CC-By-NC, Ilustraciones de Dani Loves Food y damien6160 bajo licencia CC-By-NC-ND



This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group.

Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.