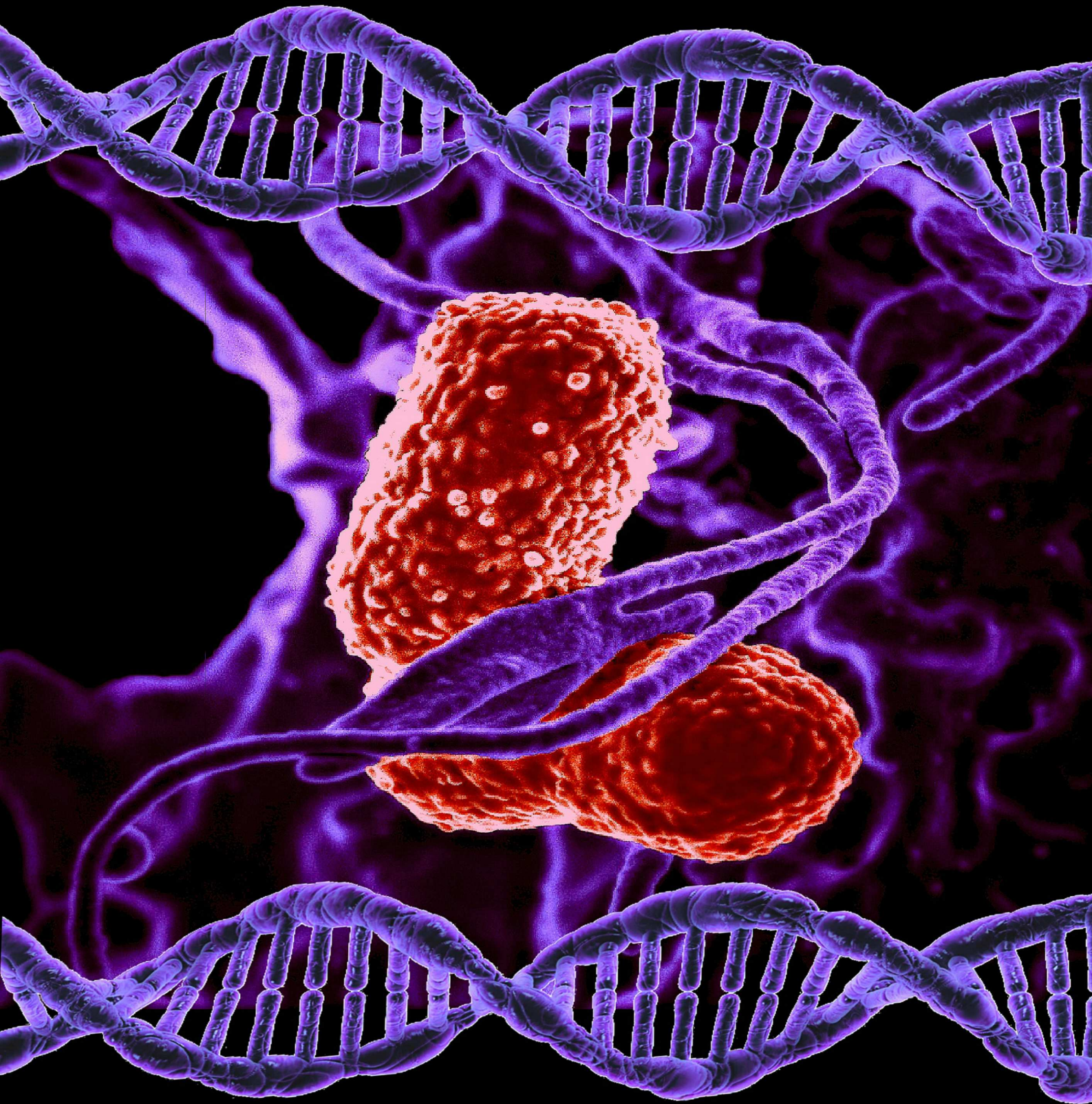


LA PLAGA DE SANGRE

UNA AVENTURA PARA DEADLANDS: LOST COLONY



PREFACIO

Si no conoces la ambientación de *Lost Colony*, no te preocupes, Marshall. Aquí te proporcionamos la información básica que necesitarás para dirigir la aventura. Por otra parte, para las mecánicas necesitas el manual de la edición *Explorer DeLuxe* (1ª edición de *Savage Worlds* en castellano) y te vendrá bien el manual de *Infierno en la Tierra* y, en menor medida, la *Guía de Género de Ciencia Ficción*. Gracias a la gran retro-compatibilidad de las ediciones de *Savage Words*, también puedes dirigir esta historia con la más reciente edición *Aventura de Savage Worlds*: sólo tendrás que revisar las pruebas de habilidad y estadísticas de los PNJs/criaturas, para ajustar algún detalle (aunque, seguramente, lo puedas hacer sobre la marcha durante el juego).

LOST COLONY: INFORMACIÓN PARA LOS JUGADORES

Hace unos cincuenta años, *Industrias Hellstromme* envió una nave experimental al espacio exterior, con un sistema de propulsión que sigue siendo secreto corporativo. Saltó al otro extremo de la Galaxia, al sistema *Faraway*, donde descubrió algunos planetas inhabitables, un rico cinturón de asteroides, y un mundo vergel, salvaje y exótico, habitado por extraterrestres purpuras inteligentes. Lo bautizaron como *Banshee*, por sus vientos huracanados, sus tornados, y en general su naturaleza brutal y despiadada.

Tiempo después *Industrias Hellstromme* creó el *Túnel*, un agujero de gusano estabilizado que permitía a las naves viajar de un lado a otro. Llegaron científicos, y exploradores, pero la lejana *Banshee* siguió siendo, sobre todo, una curiosidad científica. Por desgracia, todo cambió cuando unas décadas más tarde se descubrió allí el súper-combustible llamado *roca fantasma* y colonos de todo pelaje emigraron en masa. Las rencillas entre los nativos *anouk* y los colonos pronto degeneraron en escaramuzas, y después se convirtieron en una guerra de guerrillas larga, brutal y sangrienta.

Años más tarde, en 2076, el conflicto llegó a su punto culminante con el desembarco del ejército *EXFOR* de las N. U. La fuerza invasora destruyó la unión tribal de *anouks* que amenazaba con barrer a la humanidad del mapa de *Banshee* y forzó un tratado, y una tregua indefinida, que aunque aún se mantienen a duras penas, no alegraron el día a ninguno de los bandos.



War vehicle, por Iskander - Creative Commons
Atribución-CompartirIgual 3.0

Poco después se supo, en *Banshee*, que la Tierra caminaba hacia su auto-destrucción, al iniciarse una *Guerra Final* y... nada más. En medio del conflicto el *Túnel* se colapsó por motivos desconocidos y no se ha abierto de nuevo.

Banshee se convirtió en la colonia perdida. Veinte años después de la llegada de *EXFOR*, nadie sabe cuánto durará la paz entre humanos y *anouks*.

Hace algo más de un año hubo una tormenta global que arrasó la superficie de *Banshee* y destruyó muchos asentamientos humanos. Se la llamo la *Tormenta Mundial*. Durante esa emergencia la *EXFOR* se preocupó únicamente de los suyos, abandonando a los colonos de *Banshee*, y ahondando en las diferencias, rencores y rivalidades entre estos y las fuerzas de las N.U.

Ahora los militares tratan de recuperar el terreno perdido, pero su prepotencia y su idea de que son la verdadera autoridad mundial, chocan con la forma de pensar de los colonos de *Banshee*, cada vez más rebeldes e independientes.

LOST COLONY: INFORMACIÓN PARA EL MARSHALL

Los jinetes del apocalipsis: Estos bastardos forman parte de la historia épica del trasfondo común a todas las ambientaciones de Deadlands. Pero no te preocupes, Marshall, aquí tenemos la versión breve: **Guerra, Hambre, Muerte y Peste**, los cuatro jinetes del apocalipsis, son poderosas entidades malignas del mundo sobrenatural. Demonios, si lo prefieres. Fueron liberados en la Tierra en el S. XIX y doscientos años más tarde empujaron a la humanidad al apocalipsis nuclear y sobrenatural que fue la *Guerra Final*. Hace pocos años fueron expulsados a Banshee. Eso liberó a la Tierra de su yugo pero puso en peligro al nuevo mundo. Debilitados, pero aun así enormemente poderosos, los jinetes conspiran para extender el **Miedo** que los alimenta. Ni la humanidad colonial ni los anouks son conscientes (colectivamente al menos) de su existencia y menos de su presencia en el planeta.

Banshee (ella): El planeta de la colonia es un ser vivo espiritual en sí mismo, una fuerza sobrenatural y benévola. Los *anouks* la consideran una deidad o espíritu supremo, en general distante de lo que sucede en su superficie. En todos sus mitos y religiones (que son muy variados) aparece la idea de una fuerza vital o consciencia del mundo, como una potencia sobrenatural y relativamente benigna. La roca *tannis*, un mineral cristalino que contiene energía espiritual y potencia los poderes mentales, representa la parte material del poder espiritual de *Banshee*.



Revolver, por SoundHunter - Creative Commons
Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0

EXFOR: La EXFOR es la flota espacial y fuerza militar de Naciones Unidas que llegó para terminar con la guerra entre los anouks y colonos. Desde el colapso del Túnel se ha fortalecido y se ha instalado tanto en la órbita de Banshee como en el Cinturón de asteroides del sistema. Se ha convertido en una poderosa fuerza autónoma, con una deriva autoritaria y belicista. De hecho, el jinete Guerra tiene gran influencia en la EXFOR, aunque todavía es encubierta y sutil.



Sci-fi ship, por Roen911 - Creative Commons
Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0

Hellstromme: *Industrias Hellstromme* representa la alta tecnología y a una élite privilegiada que vive en la órbita de Banshee y en el Cinturón de asteroides. Son ricos y poderosos, y conviven con los últimos adelantos científicos e inmersos en una cultura corporativa, que busca el máximo beneficio con los mínimos escrúpulos. Además, personas claves entre sus directivos están corruptas por poderes infernales, como los Jinetes del Apocalipsis y otros demonios.

Unos **bulletpoints** para terminar, Marshall:

- La aventura está pensada para jugar con personajes **Experimentados** como los **pre-generados** que incluimos al final de este documento.
- Se recomienda que tanto el Marshall como los jugadores tengan cierta experiencia con **Savage Worlds**.
- Conocer la ambientación y mecánicas de **Infierno en la Tierra** es un extra interesante para jugar la aventura. Pero no es ni mucho menos indispensable.

AVENTURA: LA PLAGA DE SANGRE



Por Khulmani/Culmani khulmane@gmail.com

BASADA EN UNA SEMILLA CONTENIDA EN EL SUPLEMENTO LOST COLONY COMPANION DE PEG.

LA PLAGA DE SANGRE: INFORMACIÓN PARA EL MARSHALL

Los **Segadores** son un grupo radical de revolucionarios pseudo-místicos y colectivistas, al estilo de *Sendero Luminoso* en nuestro mundo. Uno de los líderes de los Segadores, **Karn**, se ha convertido en **Servidor del Jinete del Apocalipsis Peste**. Su nuevo nombre es **Desuellacerdos**. Esto se debe a que empezó su descenso a la locura y la depravación cuando comenzó a asesinar y desollar agentes de la ley para vestir sus pieles.

Desuellacerdos dirige un grupo escindido de los Segadores más "normales" (en la medida que eso es posible). Estos psicópatas entre psicópatas se autodenominan **Eyeliners**, un nombre tomado del argot de los drogadictos de roca fantasma. Se dedican a crear y vender drogas diseñadas con esa sustancia. Las drogas minan los cuerpos y las mentes al largo plazo, matando poco a poco a sus consumidores... cuando no se convierten en monstruos sobrenaturales, al servicio de Peste.

Pero ahora, además, Desuellacerdos tiene un plan para extender el Miedo a su señor: va a lanzar una plaga contra **Tentación**, la ciudad que representa el espíritu indómito de los **colonos de Banshee**. En cuanto acabe con esa ciudad, irá a por el resto de asentamientos de la **Creciente**, el territorio más colonizado del planeta, si es que aún no se han contagiado masivamente. El plan es tan horrendo como simple y eficiente: Extender un virus letal y de incubación lenta a través de la **distribución de drogas**, en las dosis que venden para el público más selecto.

Ha llamado al patógeno la **Plaga de Sangre**, y es un virus nuevo, diseñado en laboratorio por otros esclavos de Peste. Afecta tanto a **humanos** como **anouks**, y se transmite por contacto y, en menor medida, por vía aérea. Y, lo peor de todo, tiene un periodo de incubación de unos catorce días durante los cuales el portador es contagioso. Eso quiere decir que cuando se manifiestan los primeros casos en un asentamiento como Tentación, prácticamente toda la población ya ha sido expuesta al virus y la mitad se ha contagiado. En torno a un 5% de la población humana y anouk es naturalmente inmune, un magro consuelo.

En cuanto a los efectos, la enfermedad causa vómitos y diarrea con sangrado de hemorragias internas, fiebre muy alta, debilidad física y mareos. Quienes sobreviven a este "pico" suelen curarse de forma natural. En términos de juego, cada persona afectada recibe 2 niveles de **Fatiga** al manifestarse la enfermedad, que no se pueden recuperar excepto como se explica más adelante. Al final de ese día, debe hacer una tirada de **Vigor** (con la penalización por **Fatiga**). Si falla, muere, y si la supera ha vencido al virus y comienza a recuperarse (recupera 1 nivel de **Fatiga** al día). Una persona cuidada por otra obtiene un +1 a su tirada de **Vigor** para superar la enfermedad, con +2 adicional si son cuidados de hospital. Cada persona sólo pasa una vez la enfermedad, quedando inmunizado al superar el virus.

La aventura comienza cuando se han hospitalizado los **primeros casos** en Tentación, momento en el cual prácticamente toda la población está incubando el virus. Además, Desuellacerdos ha elegido sabiamente el momento y los **Rangers** de Tentación están ilocalizables: han acudido al Cinturón de asteroides para investigar ciertos temas en secreto. Para cuando regresen, encontrarán una ciudad arrasada por la plaga y mucha gente habrá huido de Tentación extendiendo la enfermedad a otros asentamientos. Previendo que surjan héroes para frustrar sus planes, Desuellacerdos ha preparado varias **sorpresas** que se explican en la aventura.

Los PJs son Rangers, ayudantes o colaboradores habituales de la justicia y la ley, y los Rangers **Dallas** y **Ross** les han pedido que mantengan el orden en Tentación en su ausencia. Se encontrarán con esta terrible crisis y deberán usar toda su habilidad para resolverla y sobrevivir, tanto ellos como la ciudad. Los **PNJs Ranger** están en una misión de infiltración en el espacio y pasará tiempo hasta que reciban noticias, así que los PJs estarán solos y tendrán que enfrentarse a las argucias de los Eyeliners, a los problemas del pánico y la desesperación, y a un ultimátum de **Hellstromme Industries** y la **EXFOR**.

Desuellacerdos, en su cuartel general, guarda una importante remesa tanto de **vacunas** como de **antivíricos** específicos contra la enfermedad, pero no resultará fácil encontrarlo y derrotarlo.

LA PLAGA DE SANGRE: INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES

Los PJs han aceptado la designación temporal como **agentes de la ley** de Tentación, en sustitución de los Rangers Ross y Dallas. Los agentes de la ley han acudido al Cinturón de asteroides para asuntos oficiales y confidenciales, y antes de irse comentaron que no estarían localizables durante varios días, justo por eso.

La primera jornada completa transcurre sin problemas reseñables. Los Rangers se van en un transporte espacial al atardecer y hasta la siguiente puesta de sol las cosas transcurren sin sobresaltos. Es entonces cuando los PJs reciben la llamada del **Doctor Walter P. Dazy**, quien les pide que acudan a su vetusto y desabastecido hospital. Quiere informarles de un tema que le preocupa, y mejor hacerlo en persona. Dazy es un médico veterano y curtido, de su confianza.

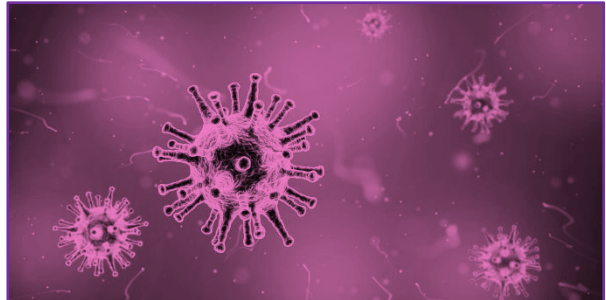
El doctor les recibe, intercambia algunas cortesías con su humor seco e irónico, y va al grano: Tiene cuatro pacientes muy graves, con una fiebre hemorrágica que puede matarlos si no mejoran en las próximas horas. Los síntomas en todos los casos son prácticamente idénticos, y todos han manifestado la enfermedad hoy mismo. Las pruebas de todos los patógenos y tóxicos habituales en Banshee han dado negativas. Dazy va a estudiar durante la noche las muestras, directamente al microscopio, junto con otros análisis, para ver si saca algo más en claro.

Los pacientes son de clase media-alta: no son potentados pero tampoco los típicos habitantes de Tentación. Estarían en ese 10% de gente acomodada. Si los PJs no se ofrecen a investigar el tema ellos mismos, el doctor les pedirá que comprueben las viviendas de los pacientes, a ver si encuentran alguna pista sobre el origen de la enfermedad. Asimismo les proporcionará guantes médicos y mascarillas si lo piden.

Dazy no dejará que interroguen a sus pacientes, ya que están en una fase aguda de la dolencia, con vómitos, diarrea y sangrado interno, mareos y fiebre muy alta. Pero si le transmiten preguntas para ellos, puede tratar de que la enfermera que los cuida se las haga durante la noche.

LA LÍNEA TEMPORAL

En este apartado describimos lo que sucederá sin la intervención de los PJs para cambiar las cosas. Para hacerlo más sencillo y claro, describiremos cómo es la situación de cada día, a la hora del atardecer de dicha jornada.



El **Día 1** es el descrito en la introducción para los jugadores y termina con la puesta del sol. Los cuatro infectados que han caído enfermos son consumidores de drogas caras de diseño y todos ellos se inocularon inadvertidamente el virus según el plan de Desuellacerdos. Este importante dato, el consumo de drogas caras, no será obvio al inicio de la aventura y los PJs deberán deducirlo.

En el **Día 2** fallecen tres de los cuatro enfermos originales (sobrevive Linda Lee) y caen enfermas 12 personas más. En casi todos los casos hay una proximidad o relación con los cuatro primeros infectados. Sólo hay dos casos aparentemente aislados de los anteriores, y ambos son también consumidores de drogas caras de diseño. A lo largo del día, el Doctor Dazy determina que se trata de un virus, probablemente diseñado en laboratorio, y determina (relevándolo sólo a sus enfermeros/as y a los PJs) que un porcentaje muy alto de la población de Tentación está probablemente infectado e incubando el virus.

En el **Día 3** fallecen cuatro de los 12 enfermos que manifestaron síntomas el día anterior y enferman 99 personas más, incluyendo 12 anouks. Ahora hay demasiados casos para que sea posible, estudiar sus relaciones y vinculaciones. Las autoridades externas a Tentación (Hellstromme Industries, la EXFOR, otros concejos municipales) declaran la cuarentena respecto a cualquiera proveniente de Tentación y empiezan a buscar a quienes han llegado de allí últimamente. La clínica está colapsada y se habilita un hangar cercano como hospital de campaña.

En el **Día 4** fallecen 51 de los 99 casos manifestados el día anterior y se manifiestan más de 300 nuevos casos (nadie se molesta ya en contabilizarlos con precisión). La mayoría se quedan en sus casas. **Si los PJs no han tomado medidas** para evitarlo, se da un éxodo masivo, con varios cientos de personas marchándose y varios miles preparándose para marcharse al día siguiente. Hellstromme y la EXFOR declaran Tentación en una cuarentena de alerta biológica del máximo grado y anuncian que dispararán a matar contra cualquiera que la viole. Vehículos y naves e incluso grupos numerosos a pie empiezan a ser controlados por EXFOR desde el aire y desde el espacio, en la medida en que el volátil tiempo de Banshee lo permita.

En el **Día 5** fallecen unos 200 enfermos, de los casos manifestados en la jornada anterior; y se manifiestan unos 700 casos más. **Si los PJs no han encontrado una cura** para este momento, al anochecer Hellstromme “esteriliza” Tentación desde la órbita dejando una serie de enormes cráteres humeantes y la EXFOR intenta exterminar sistemáticamente a todos los refugiados que hayan salido de la ciudad, y a los que estén en cuarentena en otros lugares.

Nota adicional: Como norma general, considera que los PJs tienen un 50% de estar infectados por el virus pero no desarrollarán los síntomas hasta al menos seis días después del inicio de la aventura.

INVESTIGANDO LOS PRIMEROS CASOS

Los cuatro primeros pacientes son:

- **Rick Mansfield**, subjefe de administración del Concejo Municipal, un funcionario local de cierta posición.
- **Ana Margarita**, artista de murales y decoradora de gran reputación y una celebridad local.
- **Kurt Kendall**, especialista en ganado terrestre y de Banshee y comisario habitual de mercados y ferias ganaderas.
- **Linda Lee**, oveja negra de una rica familia de ejecutivos y científicos de Hellstromme Industries, diletante.

El Doctor Dazy proporciona sus direcciones y llaves de sus casas a los PJs, además de los datos de la lista anterior. Rick Mansfield y Linda Lee viven solos, Kurt Kendall lo hace con su esposa **Elisabeth Kendall** (sus hijos son mayores y no viven en Tentación) y Ana Margarita vive con su compañero de casa, un escritor y traductor llamado **Carlos Esteban**. Tanto Elisabeth como Carlos enfermarán la jornada siguiente (son dos de los 12 casos del Día 2).

La pista más importante que pueden encontrar en las casas de estas personas es que eran drogadictos de clase alta, consumidores de drogas caras de diseño. En cada una de las viviendas pueden encontrar un kit para inyectarse drogas si superan una prueba de **Notar (-2)**, que puede ser colaborativa. Los kits son diferentes pero todos son caros, de calidad y pensados para inyectarse uno mismo drogas recreativas, sin dejar marcas. Registrar cada una de las viviendas supone invertir dos horas del tiempo de los PJs. Una vez que sospechen de las drogas, el Doctor Dazy puede confirmar que los cuatro enfermos iniciales son toxicómanos, de tipo recreativo y consumidores de drogas caras de diseño. Tardará cuatro horas, desde que los PJs le pregunten al respecto, en obtener esos datos.



LORI LA TRAFICANTE

Lori Smith es una monitora y profesora de defensa personal que vende drogas de diseño. Vendió las dosis infectadas a los cuatro enfermos iniciales y a otros dos de los 12 enfermos que manifestarán la enfermedad durante el Día 2.

Los PJs pueden localizar a Lori interrogando a la superviviente **Linda Lee**, o simplemente haciendo las preguntas adecuadas entre sus contactos de los bajos fondos locales (prueba de **Callejear**, invirtiendo al menos dos horas en ello).

Lori lo negará todo al principio pero dada la gravedad del tema se la puede convencer o asustar (**Persuadir** o **Intimidar**) para que hable. No lleva registros de ningún tipo de sus ventas, pero recordará que los cuatro pacientes originales tienen algo en común: todos compraron dosis de una remesa de drogas recreativas experimentales que consiguió muy baratas, hace dos semanas.

También recuerda que en total vendió seis dosis, que a su vez recibió con descuento de **Kalpa Khan**, un proveedor que vive al borde de los Grandes Yermos. Les dará la localización precisa de su casa (un lugar fortificado y con guardias).

LAS SORPRESAS DE DESUELLACERDOS

El villano principal de esta historia ha preparado algunas zancadillas para los PJs, o más bien para quienes estén al cargo de Tentación y traten de salvar la ciudad. Se trata de amenazas que además de ponerlos en peligro pueden sembrar pistas falsas sobre la epidemia. Tendrán lugar a lo largo del **Día 2**, que comienza cuando los PJs aceptan ayudar al Doctor Dazy con los infectados, poco después del anochecer.

SORPRESA 1: Problemas en la planta de agua

Tentación tiene una planta purificadora de agua a unas millas del asentamiento y Desuellacerdos ha tenido una idea para confundir a los defensores de la población. Durante la noche anterior al comienzo de la aventura sus seguidores introducen varias **lampreas ganchudas** en las piscinas del agua sin procesar, que se hallan en una gran estructura tipo hangar, sin más seguridad que un viejo candado. Esas criaturas son animales fluviales nativos de Banshee, una especie de enormes anguilas con tentáculos acabados en garfios alrededor de la cabeza. Son depredadores de ribera, y cazan sobre todo animales terrestres cuando estos se acercan a beber al río.

Mientras en Tentación se manifiestan primeros casos de la Plaga de Sangre, el incauto cuidador de la planta, un técnico y vigilante llamado **Maurice Leiber**, cae presa de las lampreas ganchudas en su ronda diaria por las instalaciones de la planta. Al no regresar del trabajo, su familia se preocupa. Cuando pasan las horas y después de buscarlo por Tentación, acuden a las autoridades.

Hacia la medianoche del Día 2 de la cronología (es decir, pocas horas después de comenzar la aventura) los PJs recibirán la llamada de un empleado civil de los Rangers, de guardia en su oficina, explicándoles el caso: Maurice Leiber, el cuidador de la planta purificadora de agua no ha enviado su informe diario al terminar su jornada de trabajo y tampoco ha regresado a su casa: falta desde hace unas cinco horas. La planta está a unas pocas millas de Tentación, lo que supone un breve desplazamiento en vehículo o una hora caminando. El empleado les dará la localización exacta del lugar si los PJs no la conocen.

En la planta los PJs encontrarán la moto quad de Maurice, aparcada normalmente. Su oficina y puesto de control están vacíos. Si dan una vuelta por las instalaciones, verán que la puerta que da a las piscinas de agua por procesar está abierta, con el candado roto. Dentro, el cuerpo del vigilante está flotando boca abajo cerca del borde de la piscina más grande (de 12 por 20 yardas). Y las lampreas ganchudas (1 por cada 2 PJs) acechan en el fondo oscurecido de las aguas turbias.

Las huellas e indicios de quienes trajeron a las criaturas la noche anterior ya han sido borradas por los vientos de Banshee y no hay más pistas en este lugar, pero seguramente los PJs pierdan algo de tiempo recogiendo muestras e investigando un posible envenenamiento del agua.

Lampreas ganchudas, Extras

Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d10.

Paso 8 (1 fuera del agua); Parada 5; Dureza 9 (2).

Habilidades: Notar d8, Pelear d8, Sigilo d8.

Capacidades especiales:

- **Acuático.**
- **Drenar sangre:** Una vez ha hecho presa, en lugar de causar daño puede drenar sangre de la víctima (prueba de Fuerza vs. Vigor). Si la lamprea gana causa un nivel de Fatiga por pérdida de sangre a su víctima.
- **Garfios:** +2 a las todas las acciones de presa.
- **Resistente:** Las lampreas no reciben una Herida por acumular Aturdimiento.

SORPRESA 2: Rex on drugs

Los Rex son enormes animales carnívoros nativos de Banshee, que recuerdan a los Tiranosaurios de la Tierra. Son cazadores y carroñeros bípedos de vivos colores (su piel es escamosa, de tonos violetas o granates con rayas amarillentas). Los seguidores de Desuellacerdos localizan a una hembra vieja y particularmente grande y usan drogas estimulantes y un avión ultraligero para provocar un frenesí en el animal y lanzarlo contra Tentación.

Al **amanecer** del **Día 2**, después de que los PJs hayan pasado la noche investigando, la Rex irrumpe en la ciudad en un estado de frenesí destructor y comienza a arrasar todo lo que se mueva. Obviamente sembrará el pánico y serán los PJs quienes tengan que detenerla.

Una vez lidien con la bestia, hay dos indicios que pueden encontrar:

- Por un lado, un examen cuidadoso del cuerpo permite ver que tiene clavadas varias ampollas vacías unidas a agujas hipodérmicas y guías tipo *flechette*: la típica munición para rifles de veterinario, en versión "XXL".
- Por otro lado, si preguntan a los testigos que vieron llegar a la Rex, estos dirán que vieron un ultraligero que volaba a su alrededor antes de que entrara en Tentación.

Rex on drugs, Extra

Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+4, Vigor d12.

Habilidades: Notar d6, Pelear d10.

Paso: 10 (Correr d10); Parada: 7; Dureza 17 (2).

Capacidades especiales:

- Mordisco: Str+d8; AP 2, Arma Pesada.
- Grande: +2 a los ataques contra el Rex.
- Rugido: Como acción lanza un rugido atronador que aturde a quienes fallen una tirada de Espíritu. Aquellos que superen la tirada son inmunes al rugido 24 horas.

STALLION

Los *Stallion* son híbridos de nave espacial de corto alcance con vehículo aéreo de despegue/aterrizaje vertical. Son utilizados por los Rangers de Banshee como medio de transporte favorito y a veces están ligeramente armados. Los PJs pueden disponer de un *Stallion* de reserva que hay estacionado en Tentación, que no tiene armamento pero es perfectamente funcional. El *Stallion* puede transportar hasta diez pasajeros con equipo completo, que van en la bodega de carga trasera, en asientos que se despliegan de las paredes y con arneses de aceleración. O, alternatively puede llevar hasta unos 4500 Kg de carga. La compuerta de carga tiene una rampa desplegable y es lo bastante grande para meter un vehículo terrestre mediano, como una furgoneta o un todoterreno.

Stallion

Tripulación: 2 + 10 pasajeros
(o 4500 kg de carga).

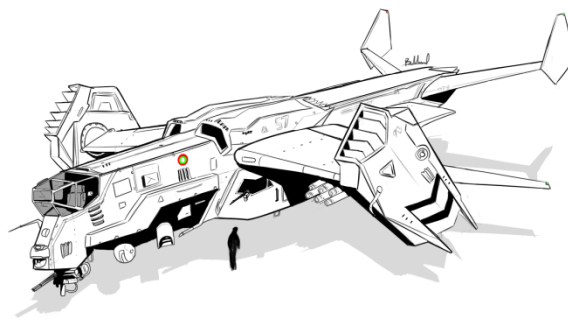
Ac/VM atmosférica: 20/120.

Ac/VM espacial: 50/700.

Trepada: 2.

Dureza: 20 (8)

Notas: Bodega de carga, despegue/aterrizaje vertical, mini-planta de fusión.



Phalanx Vtol Concept, por Hailfire191 - Creative Commons
Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0

LA CASA DE KALPA KHAN

Si van a ser capaces de salvar Tentación, los PJs acabarán por deducir que la epidemia ha sido provocada como ataque biológico. Y que se ha introducido en Tentación a través de las drogas de diseño que el traficante Kalpa Khan vende desde su basen al borde de los Grandes Yermos. Dicha base está situada al sudoeste de Tentación, a entre 6 y 8 horas de viaje en vehículo todoterreno, o algo más de 2 horas volando en un *Stallion*.

Kalpa Khan es un esbirro corrupto y ambicioso al servicio de Desuellacerdos y de Peste, aunque mantiene una fachada de “normalidad” en sus tratos con los distribuidores de drogas. Conoce con bastante detalle el plan de sus maestros y también la localización de la base principal de Desuellacerdos y los Eyeliners. La casa de Kalpa Khan es un recinto fortificado protegido por una docena de **guardias Eyeliners**. Está en una zona desértica con colinas y tiene algo de terreno, por lo general despejado, dentro del área fortificada.

Descripción de la casa de Kalpa Khan:

1. **Muro:** De dos metros de alto y 50 cm de espesor de hormigón, y por encima otro metro y medio más de alambre de concertina.
2. **Puertas:** De tres metros de altura y de acero reforzado. Se abren manualmente con dos cerraduras sencillas y siempre hay dos guardias Eyeliners por el interior, con unas llaves que abren todas puertas del lugar.
3. **Torre de vigilancia:** De acero y aluminio, abierta pero con tejadillo para dar sombra y proteger de la lluvia. Tiene ocho metros de alto en total y el suelo de la atalaya de vigilancia en sí está a unos 6 metros de altura. Siempre hay dos guardias Eyeliners en la torre con un lanzacohetes *Hammer*.
4. **Garaje:** Aquí hay una furgoneta todoterreno blindada (+3 a armadura) y dos motos tipo quad. Los vehículos tienen el depósito lleno y están listos para ponerse en marcha, con las llaves puestas. La puerta del garaje normalmente está cerrada y tiene una cerradura sencilla. Hay una puerta secreta camuflada como un armario de herramientas (**Notar -2**) que se abre a un túnel que va directamente al dormitorio de Kalpa Khan.
5. **Jardín:** dentro del terreno delimitado por el muro hay algunos árboles grandes para dar sombra. Durante las horas de sol suele haber cuatro guardias Eyeliners haraganeando allí.
6. **Edificio principal:** Concebido como una pequeña fortaleza, el edificio es de una planta y solo tiene una entrada aparente, normalmente cerrada con llave. Las ventanas tienen barrotes por fuera y contraventanas reforzadas por el interior. La puerta es de acero reforzado y da directamente al **barracón de los guardias**. Este incluye un espacio amplio con literas, dos espacios separados por biombos a modo de cocina y salón, y un baño separado por tabiques. En el barracón suele haber cuatro guardias durante el día y ocho por la noche (y aquí guardan otro lanzacohetes *Hammer*). Desde el barracón se puede acceder a un vestíbulo que se abre a su vez a dos habitaciones más: despacho y dormitorio del jefe. El **despacho de Kalpa Khan** es una oda al mal gusto y la ostentación, y en su ordenador los PJs pueden encontrar la localización de la base principal de Desuellacerdos, aunque la información está oculta (**Conocimiento: Informática -2**). Además hay una gran caja fuerte (**Forzar Cerraduras -2**) cuyos contenidos se describen en el cuadro debajo de este apartado. El jefe suele estar durante el día en el despacho. Al otro lado del vestíbulo, el **dormitorio de Kalpa Khan** es tan lujoso como sucio y desordenado. El jefe suele estar en el dormitorio durante la noche. Lo único destacable es la puerta secreta (**Notar -2**) que hay dentro del armario ropero: da a un túnel subterráneo que lleva hasta el garaje.

CONTENIDO DE LA CAJA FUERTE DE KALPA KHAN

- Un alijo de drogas de diseño de unas 1000 dosis (en paquetes de 10, 20 o 50 dosis).
- Tarjetas de Créditos pre-pagados (no rastreables) por unos 5000 Cr.
- 5 dosis de **vacuna** para la Plaga de Sangre y 10 dosis de un **antivírico** eficaz contra la Plaga de Sangre (no sirven para detener la epidemia *per sé* pero sí como base para empezar a fabricar ambos compuestos).

Guardias Eyeliners, Extras

Tienen el aspecto de paramilitares salvajes y excéntricos, con tatuajes, modificaciones corporales llamativas y cortes de pelo llamativos.

Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d8.

Paso 6; Parada 6; Dureza 7 (1).

Habilidades: Conducir d6, Disparar d8, Intimidar d4, Notar d4, Pelear d8, Supervivencia d4.

Capacidades especiales:

- Impávidos: El abuso de drogas y la exposición a los servidores de Peste ha hecho que sean inmunes al Miedo y la intimidación.
- Resistencia: El abuso de drogas hace a los Eyeliners muy resistentes al trauma y el dolor. No reciben una Herida al acumular resultados de Aturdimiento.

Equipo: Armadura de cuero (1), escopeta de corredera (12/24/48, 1-3d6, TdF 1, Mun. 6, +2 a dar), machete (Fue+d6), dos tienen lanzacohetes *Hammer* (30/60/120, 4d8, Tdf 1, Mun. 1, Fue d6, PA 30, PAP) con un cohete cada uno.

Kalpa Khan, Comodín

Un señor del crimen alto y musculoso cubierto de escarificaciones y tatuajes, con la cabeza rapada y barba rubia desaliñada.

Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d8.

Paso 6; Parada 7; Dureza 7 (1).

Habilidades: Callejear d6, Conducir d6, Conocimiento (Bio-ciencias) d6, Disparar d8, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d10, Sigilo d6.

Capacidades especiales:

- Impávido: El abuso de drogas y la exposición a los servidores de Peste ha hecho que sean inmune al Miedo y la intimidación.
- Resistencia: El abuso de drogas hace a Kalpa Khan muy resistente al trauma y el dolor. Por ello no recibe una Herida al acumular resultados de Aturdimiento.

- Resurrección monstruosa: Si Kalpa Khan es incapacitado o muere, su cuerpo sufre una transformación inmediata y en un turno se levanta como un monstruo Mainliner.

Equipo: cuchillo bowie de cerámica (Fue+d4+1), Pistola de la AN (12/24/48, 2d6, CdF 1, Mun 15, PA1, SA, R3B), 2 dosis de antivírico contra la Plaga de Sangre, tableta digital (con la localización de la base de Desuellacerdos).

Mainliner, Extra

Humanoide emaciado de miembros largos, y retorcidos. Su piel está cubierta de pústulas y sus manos acaban en garras que parecen jeringas hipodérmicas de hueso y tejido queratinoso.

Agilidad d4, Astucia d4, Espíritu d8, Fuerza d12, Vigor d8

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

Paso 6; Parada 6; Dureza 8 (2).

Capacidades especiales:

- Garras como jeringas: Cuando impacta con Pelear el Mainliner puede elegir no hacer daño de Golpetazo y en su lugar inyectar una toxina desde las agujas de sus garras. La víctima debe superar una prueba de Vigor para evitar una dosis masiva. Si falla la prueba sufre un paro cardíaco: usa las reglas de ataque al corazón (tabla de Miedo).
- Golpetazo (Fue+d4).
- Impávido: Inmune a Miedo e intimidación.
- Infección: Cuando una víctima muere por el paro cardíaco inducido debe hacer una prueba de Espíritu (con +2). Si falla se levanta en una hora como un nuevo Mainliner.
- Miedo (-2).
- Inmunidades: Inmune a venenos, toxinas, enfermedades y la mayoría de las drogas.
- Debilidad: Atracón: Cuando una víctima muere por el paro cardíaco inducido, el Mainliner no puede evitar dejarlo todo para alimentarse de la sangre del desgraciado, saturada de Miedo y toxinas. La criatura se alimenta durante 1d6 turnos y después queda inconsciente durante una hora.

LAS MUESTRAS DE VACUNAS Y ANTIVÍRICOS CONTRA LA PLAGA DE SANGRE: NOTAS E IDEAS

Con esas muestras los PJS pueden tratar algunos pacientes, pero seguramente es mejor analizarlas a conciencia y crear fórmulas y cultivos que permitan empezar a manufacturar masivamente tanto vacunas como antivíricos. Para estos fines, todas las personas responsables que queden en Tentación y sean capaces de actuar, arrimarán el hombro: científicos, trabajadores de talleres y pequeñas industrias, *mutes* (manufactureros a pequeña escala con tecnología punta de Hellstromme), etc. En 24 horas puede estar lista una cadena de producción que, a partir de ese momento, produzca 2d6x10 dosis de antivírico al día. Empezar a producir vacunas cuesta lo mismo pero no corre tanta prisa y hay que elegir una cosa o la otra. Por otra parte, los PJs pueden conseguir ayuda de otros asentamientos (y con suerte y diplomacia, de Hellstromme y de la EXFOR) para que ellos también empiecen a producir antivíricos cuanto antes. Aunque necesitarán, lógicamente, al menos una muestra.

LA BASE DE DESUELLACERDOS

Una vez que hayan acabado con Kalpa Khan y/o explorado su casa, los PJs obtendrán, probablemente, unas muestras de vacunas y antivíricos contra la Plaga de Sangre, la fiebre hemorrágica que está devastando Tentación.

En el **cuadro de texto** cercano damos algunas ideas sobre qué hacer con las muestras para combatir la epidemia. Pero hay otra cosa que deducirán los PJs (es decir, los jugadores), o en su lugar el Doctor Dazy: en la casa de Kalpa Khan no hay instalaciones para producir el virus, ni las vacunas ni el antivírico. De hecho, ni siquiera hay maquinaria para producir drogas. Todo eso debe fabricarse en otro sitio. Y así es: hay una base de producción cuya posición geográfica se puede encontrar tanto en la tableta digital de Kalpa Khan como como en su ordenador.

La **base de Desuellacerdos** está en los **Grandes Yermos**, a un par de horas en vehículo desde la casa de Kalpa Khan (y menos de la mitad de tiempo en el *Stallion*) yendo hacia el S-O.

La guarida es una mina roca fantasma abandonada, en medio de un pueblo minero en los Grandes Yermos, deshabitado desde hace dos décadas. El lugar creció casi de la noche a la mañana y quedó vacío cuando se agotó el mineral.

El pueblo está en medio de un desierto árido donde alternan dunas con colinas rocosas. Hay una docena de edificios en ruinas, abandonados. La excepción es un gran bunker de hormigón de aspecto moderno que, por su posición, ha sido construido sobre el pozo principal de la vieja mina (alrededor hay restos de una cadena de separación de mineral, y varios almacenes). La zona tiene un valor de **Miedo ambiental 2**.

Entre las ruinas deambula constantemente una manada de **Mainliners**. Serán tantos como PJs. Como alternativa a la prueba de **Miedo/Horror** que deben hacer los PJs al verlos, puedes pedir una de **Miedo/Náusea** si los observan desde lejos.

El **bunker** tiene paredes inclinadas de un metro de espesor de hormigón, no tiene ventanas y sí una gran puerta blindada por la que puede pasar un camión pequeño. Su planta medirá unas 24 x 24 yardas vista desde fuera. Sobre la entrada hay dos cámaras de vigilancia que cubren un ángulo de 180°. La puerta blindada se puede abrir con **Forzar Cerraduras, Reparar (-2)** o **Conocimiento (Informática)**.

El **interior del bunker** es un garaje con un par de salas accesorias (baño y cuarto de mantenimiento) y al fondo hay un pozo minero con un montacargas. En el garaje hay una furgoneta blindada, seis **guardias Eyeliners** y una pequeña **estación de seguridad**. Desde ese puesto se controlan las dos cámaras de vigilancia exterior y otra que controla la "prisión" de la galería principal: por la pantalla se ve una puerta de barrotes cerrando una galería subterránea y a un par de prisioneros con aspecto derrotado. También hay un **interfono** que comunica la estación de seguridad del garaje con el laboratorio de la galería principal.

El **montacargas** puede llevar hasta doce personas y comunica el piso del garaje con la galería principal, donde se detiene directamente en el laboratorio de Desuellacerdos.

El **laboratorio** es una gran sala excavada con una línea de producción robotizada de compuestos bioquímicos, que antes producía drogas pero ahora manufactura el virus de la Plaga de Sangre. La sala mide unas 20 x 16 yardas.

Hay estanterías llenas de cajas de drogas y del virus en dosis inyectables. Y, de especial interés para los PJs, también hay 150 dosis de vacuna y 300 dosis de antivíricos contra la Plaga de Sangre.

Desuellacerdos trabaja aquí constantemente. Estará preparado para recibir a los intrusos si sus esbirros le han podido avisar con antelación. Le acompaña la responsable de mantener en marcha el laboratorio, otra aberración de Peste llamada **Doctora Karr**, así como un **Mainliner** amaestrado para trabajos pesados.

Al fondo del laboratorio, en el lado opuesto al ascensor, se abre un túnel que da a la vieja galería de la mina. Ese túnel está bloqueado con una puerta de barrotes porque se usa como **prisión para sujetos de pruebas**. Cuando lleguen aquí los PJs habrá 2d6 humanos y 2d6 anouks. Estas víctimas han sido secuestradas por los Eyeliners y otros esbirros en distintos lugares de Banshee.

Desuellacerdos, Servidor de Peste, Comodín

El traje de piel que Desuellacerdos se confeccionó con sus enemigos muertos se ha fundido con su cuerpo y ahora es una criatura con aspecto de monstruo de Frankenstein, cubierta de retales de piel humana que se unen a su propia piel ajada y parcheada.

Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d10, Fuerza d12, Vigor d10

Habilidades: Conocimiento (Bio-ciencias) d10, Disparar d8, Intimidar d10, Notar d10, Pelear d10, Sigilo d8.

Paso 6; Parada 6; Dureza 9 (2).

Capacidades especiales:

- **Garras sanguinarias (Fue+d8):** Cada vez que una víctima recibe al menos una Herida de estas garras, debe superar una prueba de Vigor o perderá un nivel de Fatiga el turno siguiente, por la pérdida de sangre.

- **Impávido:** Inmune a Miedo e intimidación.
- **Miedo (-2).**
- **Inmunidad:** Desuellacerdos es inmune a las armas normales y a la mayor parte de las fuentes de daño físico (como explosiones, aplastamientos, etc.). Solo puede ser Aturdido por dichas fuentes de daño.
- **Debilidad:** El Servidor puede sufrir Heridas con el daño causado por cualquier poder arcano, las armas de roca tannis y el fuego.

Equipo: Pistola de la AN (12/24/48, 2d6, CdF 1, Mun 15, PA1, SA, R3B).

Doctora Karr, servidor menor de Peste, Comodín

Tiene el aspecto de una araña de carne del tamaño de una persona con una cabeza humana sobre el tórax arácnido y con cables y placas de circuitos injertados por todo su cuerpo.

Agilidad d10, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8

Habilidades: Conocimiento (Bio-ciencias) d12, Conocimiento (Informática) d10, Intimidar d8, Notar d8, Pelear d10, Sigilo d10.

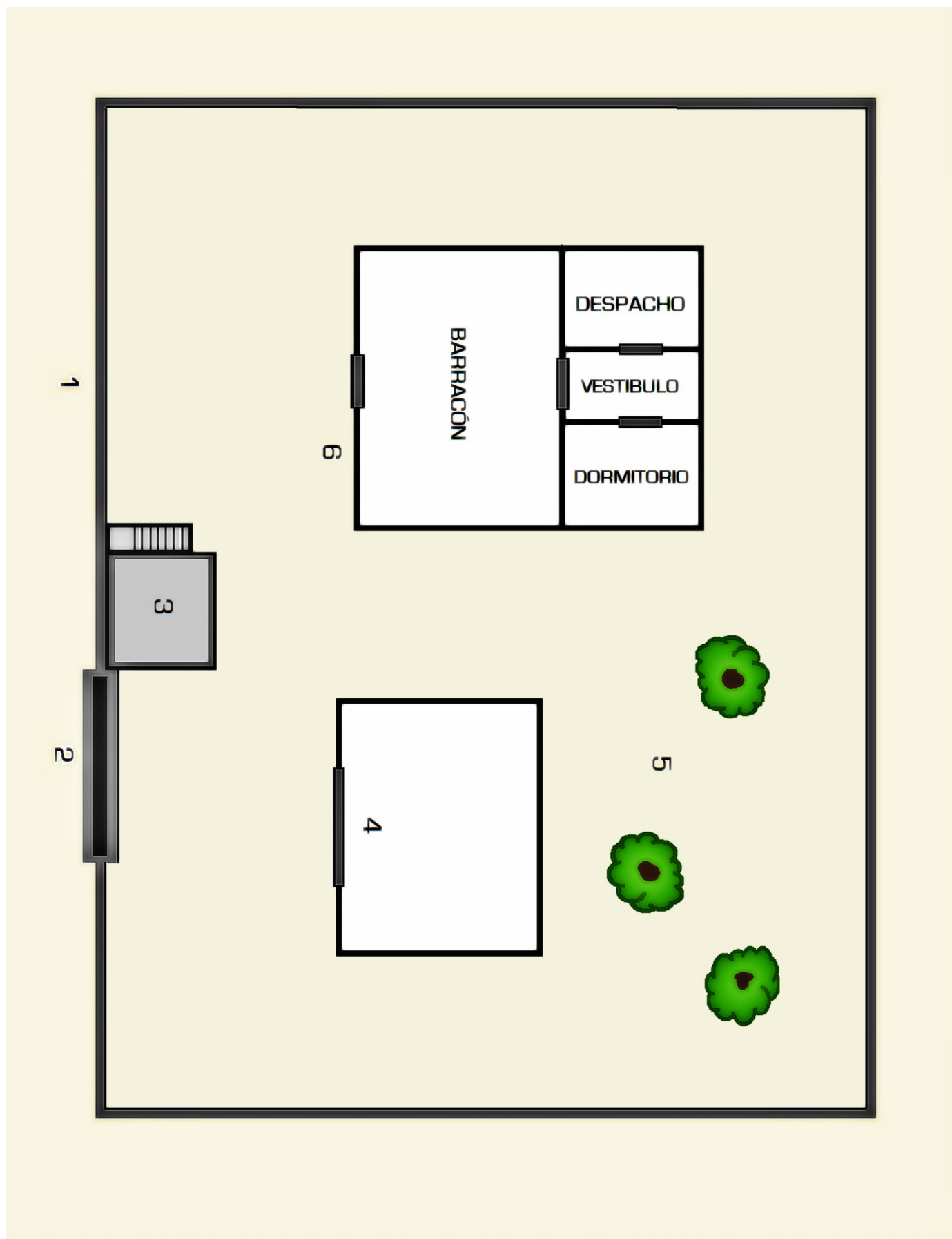
Paso 8; Parada 7; Dureza 8 (2).

Capacidades especiales:

- **Arco voltaico (6/12/24, 2d8, TdF 1).**
- **Garras (Fue+d8).**
- **Impávida:** Inmune a Miedo e intimidación.
- **Mente digital:** puede comunicarse mentalmente con dispositivos electrónicos complejos y ordenadores a menos de 12 Pasos y darles órdenes (requiere una acción y una prueba de Astucia).
- **Miedo (-2).**



This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.penguin.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.



Mapa de la casa de Kalpa Khan

PERSONAJES PREGENERADOS



SIETE PERSONAJES JUGADORES EXPERIMENTADOS (25 PX).

EVELYNE "LYNE" SORBIN

Experimentada [25 PX], mujer, humana, nacida en Banshee, Ranger, Comodín.

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

Habilidades: Callejear d6, Conducir d4, Conocimiento (Informática) d4, Disparar d8, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6, Sanar d6, Sigilo d6, Supervivencia d4.

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 7 (1); Carisma: +2.

Ventajas: Carismática, Desenfundado rápido, Ranger Colonial.

Desventajas: Código de Honor, Escéptica [-2 tiradas de Miedo vs. amenazas sobrenaturales], Vengativa [menor].

Equipo: equipo de supervivencia básico, kit de primeros auxilios, kit médico de choque (1 uso: +2 a una tirada de Sanar para hacer primeros auxilios), escopeta de corredera (12/24/48, 1-3d6, TdF 1, Mun. 6, +2 a dar)+18 cartuchos, machete [Fue+d6], Pistola AS S.50 (15/30/60, 2d8, PA 2, TdF 1, Mun. 6, Fue d6)+18 balas, traje cuero [Armadura 1], 150 Cr.

Idiomas: Inglés, Pidgin de Banshee, Ruso.

- **DESENFUNDADO RÁPIDO:** permite desenfundar un arma como acción gratuita. Cuando el personaje debe hacer una tirada de Agilidad para desenfundar el arma, añade +2.
- **RANGER COLONIAL:** El personaje puede utilizar el equipamiento y vehículos de los Rangers siempre que tenga autorización de sus superiores o sean materiales de libre disposición para el personal activo. Además gana un +2 a Carisma con las personas que aprecien a los Rangers y +2 para Intimidar a aquellos que los temen.

Notas de interpretación: Justa y valiente, tiene los pies en el suelo y pone los ojos en blanco con la gente que habla de monstruos y fantasmas. Trata siempre de hacer respetar la ley y ayudar a los necesitados, y es obsesiva para perseguir a los culpables y hacerles pagar sus crímenes (¡a veces va demasiado lejos!). Es una Ranger colonial de reciente nombramiento, aunque lleva años haciendo cumplir la ley desde cargos menores en las fuerzas de la ley.



KARLA SCHMIDT

Experimentada (25 PX), mujer, humana, nacida en Banshee, Cazadora de caza mayor y Ayudante de Ranger, Comodín.

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

Habilidades: Conducir d4, Disparar d10, Nadar d4, Notar d6, Pelear d6, Rastrear d6, Sigilo d8, Supervivencia d6, Tregar d6.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 7 (1); Carisma: 0.

Ventajas: Arma Distintiva (Rifle AN M-42), Manos firmes, Puntería.

Desventajas: Curiosa, Leal, Manía (presumir).

Equipo: Cuchillo bowie de cerámica (Fue+d4+1), equipo de supervivencia básico, rifle AN M-42 .50 (40/80/160, 2d10, PA 2, TdF 1, Mun. 10, SA, Pen. Mov., Mira telescópica), traje de cuero (Armadura 1), 120 Cr.

Idiomas: Alemán, Inglés, Pidgin de Banshee.

- **ARMA DISTINTIVA:** Cuando usa su rifle AN M-42 añade +1 al resultado final de sus tiradas de Disparar.
- **MANOS FIRMES:** Ignora el modificador por plataforma inestable cuando dispara desde la grupa de una montura o mientras se desplaza en un vehículo en movimiento. Además, cuando hace acciones de correr, la penalización de la acción es de -1 y no -2.
- **PUNTERÍA:** Si no se mueve durante su turno, puede disparar como si hubiese realizado la maniobra de apuntar como acción gratuita. No es posible combinar esta ventaja con ningún efecto que proporcione cadencia de fuego superior a uno.

Notas de interpretación: Es algo bocazas, le gusta presumir de sus presas y se hace un poco pesada pero, sorprendentemente, sus historias más increíbles son ciertas. Es leal con sus amigos y camaradas, y tiene un problema con misterios, secretos o lugares inexplorados: necesita conocerlos. Desde hace algún tiempo es Ayudante de Ranger en Tentación. Colabora con la justicia en tareas menores y, en ausencia de un Ranger Colonial, tiene poderes limitados como agente de la ley que equivaldrían, aproximadamente, a los de un agente fuera de servicio.



MICHAEL "MIKE" DUNCAN

Experimentado [25 PX], varón, humano, nacido en Banshee, Cazarrecompensas y Ayudante de Ranger, Comodín.

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

Habilidades: Conducir d6, Disparar d8, Forzar Cerraduras d6, Notar d6, Pelear d8, Rastrear d6, Reparar d6, Sigilo d6, Supervivencia d6.

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 7 (1); Carisma: 0.

Ventajas: Ambidextro, Con un par, Desenfundado rápido, Rock'n'roll.

Desventajas: Código de honor, manía (palillo, escupir), tozudo.

Equipo: cuchillo [Fue+d4], equipo de supervivencia básico, machete [Fue+d6], 2 revólveres Colt Peacemaker .45 (12/24/48, 2d6+1, PA 1, TdF 1, Mun. 6)+36 balas, rifle G-22 (24/48/96, 2d6, Cdf 4, Mun. 50, PA 2, R3B, SA, Mun. sin casquillo*)+200 balas, traje de cuero [Armadura 1], 150 Cr. [* - La munición del G-22 es militar y de alta tecnología, prácticamente imposible de encontrar comercialmente en Banshee.]

Idiomas: Inglés, Lengua comercial [Anouk], Pidgin de Banshee.

- **AMBIDEXTRO:** Generalmente los personajes sufren una penalización de -2 cuando realizan tareas físicas con su mano torpe. Con esta ventaja, tu PERSONAJE ignora esta penalización de -2 cuando usa su mano "mala" (sea la diestra o la zurda).
- **CON UN PAR:** Un personaje con esta ventaja ha aprendido a combatir usando dos armas (o sus dos manos) a la vez. Cuando ataca con un arma en cada mano genera cada ataque por separado, pero ignora la penalización de múltiples acciones por hacerlo.
- **DESENFUNDADO RÁPIDO:** permite al héroe desenfundar un arma como acción gratuita. Cuando el personaje hace una tirada de Agilidad para desenfundar el arma, añade +2.
- **ROCK'N'ROLL:** Si el personaje no se mueve, ignora la penalización de -2 por retroceso al hacer fuego automático.

Notas de interpretación: Es un hombre de frontera acostumbrado a estar solo, que puede ser sociable en sus propios términos y siempre que la gente sepa mantener las distancias. Tiende a encabezonarse con sus cosas, sobre todo cuando persigue a una presa o cree que debe hacer lo correcto. Desde hace algún tiempo es Ayudante de Ranger en Tentación. Colabora con la justicia en tareas menores y, en ausencia de un Ranger Colonial, tiene poderes limitados como agente de la ley, que equivaldrían, aproximadamente, a los de un agente fuera de servicio.



MAXIMILIANO "MAX" LOPES

Experimentado (25 PX), varón, humano, nacido en Banshee, Conductor ex-contrabandista y Ayudante de Ranger, Comodín.

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

Habilidades: Callejear d6, Conducir d8, Conocimiento (Informática) d6, Disparar d8, Forzar cerraduras d6, Notar d6, Pelear d8, Pilotar d6, Reparar d6.

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 6 (1); Carisma: 0.

Ventajas: Afortunado, As, Rico, Ruedas.

Desventajas: Despistado (-2 Conocimientos comunes), Enemigo (Mayor: Traficante), Leal.

Equipo: cuchillo bowie de cerámica [Fue+d4+1], equipo de supervivencia básico, Humvee modificado, Fusil-20 5.45 (24/48/96, 2d8, PA 2, TdF 3, Mun. 30, R3B)+90 balas, pistola AN M-92 9 mm (12/24/48, 2d6, PA 1, TdF 1, Mun. 15, R3B, p. láser +1 a Corta)+30 balas, radio de mano, traje de cuero [Armadura 1], 200 Cr.

Idiomas: Español, Inglés, Pidgin de Banshee.

- **AS:** Un as añade +2 a las tiradas de Navegar, Conducir y Pilotar. Además, pueden gastar Benis para realizar tiradas de absorción con cualquier vehículo o transporte que estén gobernando. Esta tirada de absorción es una tirada de Navegar, Conducir o Pilotar (lo que sea apropiado) a -2 [cancelando así la bonificación usual de +2 para un total de +0]. Cada éxito y aumento niegan una Herida, junto con cualquier efecto crítico que pudiera haber resultado de la misma.

Notas de interpretación: Es ordenado, metódico y sobreprotector con sus cosas y su Humvee "Mole". Y despreocupado de todo lo que no son sus cosas y sus asuntos. Tiene algunos prejuicios contra lo que no conoce en general, como los anouks. De buen corazón en el fondo, valora la amistad y la familia. Desde hace algún tiempo es Ayudante de Ranger en Tentación. Colabora con la justicia en tareas menores y, en ausencia de un Ranger Colonial, tiene poderes limitados como agente de la ley, que equivaldrían, aproximadamente, a los de un agente fuera de servicio.

"MOLE", HUMVEE MODIFICADO

- **Tripulación:** 1 + 7 pasajeros.
- **Ac/VM:** 14/40 [aceleración/velocidad máxima].
- **Consumo:** [tragón + turbocompresor] 15 millas/galón.
- **Dureza:** 18 (6).
- **Tracción:** 4x4 (ruedas).
- **Modificaciones:**
 - Alerones delantero y trasero: +2 Conducir a velocidad 20 o más.
 - Ariete de embestida: +1D6/-1D6 en colisiones.
- **Montura giratoria:** AN SAW 5,56: 30/60/120, 2d8, PA 2, TdF 5, Mun. 60, Auto, R3B, Fuerza d6, Penalización al movimiento. Notas: En la montura no se aplica límite de Fuerza ni penalización al movimiento; sí que se aplica la plataforma inestable en marcha; la penalización por fuego automático es sólo -1.
- **Combustible actual:** [100] _____ galones; **Munición actual:** [150] _____ balas.



"JULES" (JULIAN ASIMOV)

Experimentado (25 PX), varón, humano, nacido en Órbita, Psico de Faraway, Comodín.

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

Habilidades: Conducir d4, Conocimiento (Informática) d6, Disparar d4, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d6, Psiónica d10, Sanar d6, Sigilo d6, Supervivencia d6.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 6 (1); Carisma: 0; PP: 15 _____

Ventajas: Fortaleza, Poder adicional, Puntos de poder, Trasfondo arcano: Psico.

Desventajas: Buscado (menor), Código de Honor, Pacifista (menor).

Poderes: Alivio, Curación (sólo sobre sí mismo), Mejora/Reducción de rasgo, Miedo.

Equipo: cuchillo (Fue+d4), equipo de supervivencia básico, kit de primeros auxilios, kit médico de choque (1 uso: +2 a una tirada de Sanar para hacer primeros auxilios), pistola AN M-92 9 mm (12/24/48, 2d6, PA 1, TdF 1, Mun. 15, R3B, p. láser +1 a Corta)+30 balas, radio de mano, traje de cuero (Armadura 1), 100 Cr.

Idiomas: Español, Francés, Inglés, Lengua Comercial (Anouk), Pidgin de Banshee.

- **FORTALEZA:** Un psico con esta ventaja puede sufrir un nivel de fatiga para ganar +1d6 PP (o dos niveles de fatiga para ganar +2d6 PP). Se trata de una acción gratuita. El psico no puede incapacitarse de forma voluntaria al usar esta ventaja. La fatiga sufrida se recupera a un ritmo de cuatro horas por nivel permaneciendo en silenciosa meditación (o durmiendo).
- **TRASFONDO ARCANO: PSICO:** Cuando un psico saca un uno natural en su dado de Psiónica, sufre severos pinchazos en la cabeza que le provocan 2d6 de daño más la mitad de los PP que esté gastando. Además, cuando un psico usa poderes mentales, destruye sus folículos capilares. Si el personaje deja de usar poderes, le acabará creciendo de nuevo el pelo, pero en cuanto recupere la práctica se le volverá a caer.
 - **ALIVIO:** (PP 1; Toque; Instantáneo) Elimina un nivel de fatiga, dos con un aumento. También sirve para eliminar el estado de aturdimiento sobre el blanco. Puede usarse Alivio para devolver la consciencia a quienes han quedado incapacitados por las heridas, aunque estas siguen existiendo.
 - **CURACIÓN:** (PP 3, Toque, Instantáneo) Sirve para remendar el daño sufrido (sólo sobre sí mismo). Debe emplearse antes de que trascurra la "hora de oro". Cada uso de Curación sana una herida con éxito, o dos con un aumento. La tirada de activación, al ser sobre sí mismo, sufre una penalización igual al doble de la penalización de heridas. Curación también cura el veneno y las enfermedades si se usa en 10 minutos o menos desde el contagio o envenenamiento.
 - **MEJORA/REDUCCIÓN DE RASGO:** (PP 2; Distancia = Astucia; Duración 3 + 1/ronda) Este poder permite mejorar cualquiera de los rasgos del blanco en un nivel de dado si obtiene un éxito normal, o dos con un aumento. También es posible emplear el poder para reducir un rasgo de un oponente. Para ello, el lanzador debe vencer en una tirada opuesta el Espíritu de la víctima. El éxito reduce uno de los rasgos del blanco, a elección del lanzador, en un nivel de dado, dos con aumento. El rasgo no puede reducirse por debajo de d4. El poder puede afectar más de un blanco, hasta un máximo de cinco, pagando el coste de poder por cada uno.
 - **MIEDO:** (PP: 2; Distancia = Astucia x2; Duración Instantánea) Hace que el blanco se vea sobrecogido por el terror. Afecta a todas las criaturas en una plantilla de área grande. Cada criatura afectada debe hacer una tirada de terror, aplicando una penalización de -2 cuando el lanzador obtiene un aumento. Los personajes Comodín tiran en la Tabla de Miedo si fallan, mientras que los Extras emplean el efecto de Pánico.

Notas de interpretación: Es honrado, justo y defensor de los indefensos, pero también discreto, cauteloso y desconfiado. Aunque la EXFOR no busca activamente desertores, y técnicamente no lo es, siempre ha creído que es mejor no llamar la atención. Cree en la negociación y el compromiso, y muy poco o nada en la violencia. A menudo hace trabajos informales para los Rangers y otras fuerzas de la ley locales.



KRON-RA

Experimentado [25 PX], varón, anouk, Guerrero, Comodín.

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

Habilidades: Intimidar d4, Notar d6, Montar d6, Lanzar d6, Pelear d8, Rastrear d6, Sanar d4, Sigilo d6, Supervivencia d4, Tregar d8.

Paso: 8 [correr 1D10]; Parada: 6; Dureza: 7 [1]; Carisma: 0/-2.

Ventajas: Barrido, Fornido, Pies Ligeros, Sentir tannis.

Desventajas: Código de honor, Forastero (humanos), Pobreza.

Equipo: armadura anouk (1 punto), 3 discos arrojados Atax (Fue+d6, 4/8/16), equipo de supervivencia básico, hacha Chakatl (Fue+d8), 100 Cr.

Idiomas: Lengua Asai (de clan), Lengua Comercial (Anouk), Pidgin de Banshee.

- **BARRIDO:** Barrido le permite al personaje hacer un único ataque de Pelear contra todas las criaturas que estén adyacentes a él en ese momento, con una penalización de -2 [afecta tanto a aliados como oponentes]. El daño se resuelve por separado contra cada blanco al que haya golpeado con éxito. El ataque se resuelve inmediatamente contra todos los objetivos y solo afecta a quienes estuviesen adyacentes en ese instante. El personaje no puede combinar este ataque de barrido con el uso de la ventaja Frenesí en la misma ronda, ni hacer más de un barrido por ronda, o combinarlo con otra arma en su mano torpe.
- **SENTIR TANNIS:** El personaje puede sentir la vida espiritual de Banshee que fluye por la roca tannis y realizar algunas pequeñas proezas en relación a ese material. Puede convertir pequeñas cantidades de roca tannis (500 gramos) en una masa flexible que puede moldear (sólo él) durante una hora para crear armas o herramientas sencillas. También puede "cargar" con energía espiritual su arma o armadura personal, siempre que incorporen roca tannis en su diseño. "Cargar" un arma requiere una acción y una prueba de Espíritu. Si tiene éxito, añade +2 al daño del arma hasta el final del siguiente turno del personaje. "Cargar" una armadura sigue las mismas reglas pero añade +2 al valor de protección de la armadura. Los beneficios de estos efectos no pueden apilarse con ellos mismos ni con otros de origen similar (poderes de chamán anouk, etc.).

Notas de interpretación: Es valiente y lacónico, un guerrero experimentado. Desprecia la crueldad, la violencia gratuita y la idea de acumular y guardar tan propia de los colonos. Tiene prejuicios generales contra los humanos pero acepta que colonos y anouks deben aprender a convivir. Fue sido enviado por su clan para aprender sobre la Humanidad y lleva un tiempo colaborando con los Rangers y otros representantes de la ley con buenos modales.



ZHAR-RO

Experimentado [25 PX], varón, anouk, Explorador, Comodín.

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

Habilidades: Notar d8, Montar d6, Disparar d6, Pelear d6, Rastrear d8, Sigilo d6, Supervivencia d8, Tregar d6.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 8 (1); Carisma: 0/-2.

Ventajas: Fornido, Leñador, Sentir tannis.

Desventajas: Bocazas, Forastero (humanos), Heroico

Equipo: armadura anouk [1 punto], equipo de supervivencia básico, hacha Chakatl (Fue+d8), rifle AK-2074 7.62 [24/48/96, 2d8+1, PA 2, TdF 3, Mun. 30, SA]+90 balas, 200 Cr.

Idiomas: Lengua Asai (de clan), Lengua comercial (Anouk), Pidgin de Banshee.

- **LEÑADOR:** Gana +2 a sus tiradas de Rastrear, Sigilo y Supervivencia realizadas en entornos naturales (es decir, cuando no se trata de ciudades, ruinas o terrenos subterráneos).
- **SENTIR TANNIS:** El personaje puede sentir la vida espiritual de Banshee que fluye por la roca tannis y realizar algunas pequeñas proezas en relación a ese material. Puede convertir pequeñas cantidades de roca tannis (500 gramos) en una masa flexible que puede moldear (sólo él) durante una hora para crear armas o herramientas sencillas. También puede "cargar" con energía espiritual su arma o armadura personal, siempre que incorporen roca tannis en su diseño. "Cargar" un arma requiere una acción y una prueba de Espíritu. Si tiene éxito, añade +2 al daño del arma hasta el final del siguiente turno del personaje. "Cargar" una armadura sigue las mismas reglas pero añade +2 al valor de protección de la armadura. Los beneficios de estos efectos no pueden apilarse con ellos mismos ni con otros de origen similar (poderes de chamán anouk, etc.).

Notas de interpretación: Tiene ligeros prejuicios contra los humanos pero también una gran curiosidad. Cree que es posible convivir con esta especie alienígena en paz, y quiere luchar por ello. Es noble y heroico con todas las especies, pero por desgracia bastantes anouks lo miran mal, por su empatía con los humanos. Desde hace años colabora con los Rangers y otros representantes de la ley humana, sobre todo en misiones en tierras salvajes.

