

COLMILLOS EN LA NOCHE



LOST COLONY: SAVAGE WORLDS



COLMILLOS EN LA NOCHE

Por Khulmani

Prefacio

¿Qué hay de nuevo, Marshall? Te preguntas qué demonios es esto, ¿verdad? Ponte un lingotazo de la botella y siéntate junto al motor del VTT. Te mantendrá caliente. Ahora, deja que te explique...

En las páginas siguientes encontrarás una aventura completa para la ambientación conocida como *Lost Colony*, la última de las propuestas en el enorme arco argumental del western fantástico que llamamos *Deadlands* [por Shane L. Hensley]. Por desgracia para los auténticos *salvajes*, esta ambientación aún no ha sido recuperada para nuestro juego de cabecera, *Savage Worlds*. El original tiene unos cuantos años: fue publicado en 2002 para *Deadlands* y para D20.

Esos manuales de *Lost Colony* se pueden adquirir en la web de PEG, y es material del bueno. Si superas la primera impresión de arte y maqueta un poco *limitados*, encontrarás una ambientación *pulp* más grande que la vida misma, de puro *western espacial*, L'bastante *romance planetario* al estilo E. R. Burroughs. Algo a medio camino entre *John Carter de Marte* y *Firefly*, y con elementos precursores de lo que años después nos mostrarían en *Avatar*. Solo que con más sorna y oscuridad y menos moralina.

En todo caso, aunque los gurúes de PEG aún no hayan lanzado una versión salvaje de *Lost Colony*, en realidad nada nos impide jugar en esa ambientación con nuestro reglamento de *Savage Worlds*. Esa es la propuesta que hacemos con la aventura que estás a punto de leer, que incluye todo lo necesario para ser jugada, desde notas introductorias sobre la ambientación, a toda una caterva de tipos duros como *PJs pre-generados*.

En principio, sólo necesitas el manual básico de *Savage Worlds* para dirigir esta aventura, pero si tienes el manual de *Infierno en la Tierra*, te resultará un complemento de gran utilidad. Esa ambientación post-apocalíptica corresponde más o menos a la misma "época futurista" que *Lost Colony*, y el equipo, armas y vehículos que allí aparecen se corresponden bastante bien con el equipo más anticuado y trillado de *Banshee*. En especial para lo que pueden tener y encontrar buscavidas como los PJs. Y, a decir verdad, para casi todo lo que puede aparecer en la aventura.

Además también puedes usar prácticamente todas las reglas de ambientación y otros materiales del libro de *Infierno en la Tierra*. Uno de los *PJs pre-generados*, por ejemplo, es un psíquico creado usando las reglas de esa ambientación (es decir, un *psico*).

Y eso es todo antes de empezar, Marshall. Coge tu rifle y tu equipo de supervivencia, y un par de baterías de roca fantasma para el equipo electrónico. Esas duran más.

Bienvenido a la Colonia Perdida.



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.

Introducción a la ambientación

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 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 Naciones Unidas. 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.

Poco después se supo, en Banshee, que la Tierra caminaba hacia su auto-destrucción, al iniciarse de 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.

In media REX!

*Sois un grupo de mercenarios free-lance con una vena para ayudar a la gente que lo merece, y eso os lleva a trabajar, de vez en cuando, para los **Rangers Coloniales**. Son gente dura pero justa, como sus antecesores del estado de Texas.*

*Pero en **Banshee**, y a finales del siglo XXI, ser un buen samaritano es "un poco" más difícil. El clima es salvaje e impredecible, los nativos tienen un cabreo perpetuo con los humanos, con bastante razón, y los colonos ofrecen su ración de hijos de perra malintencionados... Y no hablemos de la fauna y la flora: peligrosas, hostiles a la colonización y en gran medida aún desconocidas.*

*Para muestra, un botón: ayer aceptasteis trabajar en el asunto de las cabezas de ganado desaparecidas del **rancho Goff**, buena gente que hasta respeta los tratados con los anouks. Y la situación actual demuestra lo rápido que todo puede irse al Sur en Banshee. Y con Sur queremos decir culo. Hace menos de un minuto encontrasteis unas enormes huellas, y ahora un jodido **Rex** acaba de intentar embestir vuestro vehículo. Rex, como en *Tyrannosaurus rex*, pero al estilo de Banshee: rápido, letal y astuto. En colores púrpura, y con rayas en tonos ocre.*

Esta situación se puede resolver como una **persecución**, de cinco rondas si los PJs sólo quieren huir, o de duración indefinida si quieren acabar con el Rex (su misión sólo era **identificar la amenaza**, pero seguro que los trofeos valen dinero en el asentamiento de **Tentación**).

Nota: El vehículo de los PJs es algo más rápido que el Rex (+2), pero el terreno que transitan iguala la situación (-2) de manera que no hacen sus tiradas de **Conducir** con bonificación.

Rex de Banshee, Comodín

Animal nativo de aspecto reptilesco, enorme y bípedo, de unos 10 m de alto y 10 Tm de peso. En tonos del rojo al violeta, con rayas ocre. Este ejemplar es un macho viejo, y por tanto Comodín.

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

Habilidades: Notar d8, Pelear d8, Sigilo d6.

Paso: 10 (Correr d10); **Parada:** 6; **Dureza** 15 (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.

Aftermath

Una prueba de **Supervivencia -2** (que puede ser colaborativa) y una hora de trabajo hombro con hombro permiten obtener el cráneo, las garras y la piel del Rex, que es lo aprovechable de la presa. La carne no es comestible salvo para los carroñeros más tenaces de Banshee, y en todo caso los PJs carecen de medios para llevarse las diez toneladas de criatura.

El **rancho Goff** está regentado por una familia extensa con dicho nombre. Si los PJs han matado al Rex, los Goff les invitarán a comer y ofrecerán una gratificación de **100 Cr.** a cada uno de ellos.

Si no lo han matado, simplemente agradecerán que hayan identificado la amenaza y les pedirán que detallen a los Rangers “las dimensiones” del peligro para sus reses, a su regreso.

En todo caso, en algún momento de la tarde los PJs regresarán a **Tentación**, la capital de **La Creciente** (la región donde viven y trabajan), que está aproximadamente a una hora de distancia en vehículo terrestre desde el **rancho Goff**.

En Tentación pueden buscar un comprador para sus trofeos del Rex (prueba de **Callejear -2**, que puede ser colaborativa), y venderlos por unos **500 Cr.** También pueden acudir a informar a los Rangers de los detalles de su misión y recoger su paga (o dejarlo para la mañana siguiente). En todo caso, la aventura en sí proseguirá cuando se presenten en la oficina de los Rangers Coloniales.

Un nuevo encargo

Cuando decidan acudir a los Rangers, les harán esperar un momento antes de que los reciba la **Ranger Dallas**, una dura pero justa representante de la Ley (ten en cuenta que antes de ir, pueden haber informado o no, por radio, de cómo han llevado a cabo el encargo anterior).

Al otro lado de la puerta de su despacho la escucharán gritando cabreada, con su voz apagada por las barreras intermedias: “...**malditos hijos de... me cago en su... y la madre que los parió...**” – una señal clara de que debe estar hablando por radio, teléfono o comunicador con alguien de Industrias Hellstromme, o de la EXFOR de NU, o un representante de los terratenientes o mineros locales... hay muchas cosas que cabrean a los Rangers últimamente.

Eventualmente, la misma **Debbie Dallas**, Ranger Colonial, les abre la puerta del despacho con aspecto cansado pero contenta de verlos. Les pedirá que le expliquen cómo han resuelto el encargo que tenían, o que amplíen la información si ya lo contaron antes por radio, y les pagará lo acordado. Eso asciende a **50 Cr.** por persona, la reposición de la **munición** y **combustible** que hayan gastado, y **piezas de recambio** si su vehículo ha sufrido daños. Después les dirá que tiene un **nuevo encargo** que ofrecerles, y que se sienten donde puedan (hay un par de sillas, un taburete y algunas superficies de muebles que pueden despejarse de trastos).

*“No sé si habéis oído hablar de **Sam Wells**: es una mujer de pasado misterioso. Bajó como hace un año desde la Órbita de Banshee, y casi desde entonces dirige su propia granja hidropónica experimental, montada con capital de Industrias Hellstromme. La tipa debe tener contactos muy arriba en la compañía. Construyó su granja en territorio anouk y aunque viola el tratado de paz, en general pensamos que es demasiado pequeña para molestar a los indígenas. De normal, no nos preocuparía mucho, pero últimamente hemos oído rumores preocupantes.*

*En primer lugar, se dice que desde la granja de **Sam Wells** han contratado algunos indígenas vagabundos, en distintos asentamientos. Y que después han desaparecido. Pero no tenemos ningún caso denunciado o registrado. Y hay algo más: nos ha llegado noticia de que, últimamente, ha desaparecido gente de los clanes anouk, en concreto de los que viven cerca de las tierras robadas de **Sam Wells**.*

Si aceptáis el trabajo, quiero que viajéis a la granja y metáis las narices por allí. Preguntad a la jefa y a su gente, y tratad de descubrir si pasa algo de verdad. Lo podéis hacer en representación de los Rangers, como Ayudantes por tiempo limitado, o podéis inventaros alguna excusa para que os dejen estar por allí. La elección es vuestra.

*Os pagaré **100 Cr. y gastos** por el trabajo. Y algún extra según lo que saquéis en limpio. La granja está a 300 millas al noreste de Tentación, os llevará la mayor parte de un día llegar hasta allí.*

Una cosa más: antes de marcharos, igual podéis pescar alguna historia sobre este tema por aquí... a lo mejor tenéis más suerte que yo. La gente no suelta mucho la lengua con los Rangers”.

Persiguiendo rumores

Si los PJS deciden dedicar algo de tiempo a comprobar que se sabe en las calles de Tentación, pueden conseguir algunos datos:

Sobre el primer rumor, el de los vagabundos contratados y desaparecidos, pueden obtener información con una prueba de **Callejear -2** (con un **-4** adicional para anouks). Con un **Éxito** solo descubren que en Tentación no ha habido casos, pero con un **Aumento**, encuentran a Fermi, un minero de roca fantasma que conocía a un tal Jess, un borrachín vagabundo. Jess fue contratado en Crosstown por el capataz de Sam Wells, "Turco", un tipo hosco y solitario que se deja ver poco. Desde entonces nadie ha vuelto a ver a Jess. Es posible que esté muy contento en su nuevo trabajo, pero se hace un poco extraño que no salga de allí para nada, dadas sus costumbres anteriores de vagabundo y borracho.

En cuanto al segundo rumor, el de los anouk desaparecidos, se puede obtener información con una prueba de **Callejear -2** (con **-4** adicional para los humanos). Con un **Éxito**, confirman que ha habido un puñado de desapariciones de niños y ancianos, y con un **Aumento**, descubren que, hace poco, un pequeño grupo de guerreros anouk decidió hacer una incursión en la granja, para descubrir si tenía algo que ver con las desapariciones, y ellos mismos han desaparecido.

Parada inesperada

El día que los PJs parten hacia la granja de **Sam Wells** es uno de tiempo inestable y sanguíneo. Hay nubes bajas arremolinándose de continuo en los cielos, trayendo tormenta eléctrica. Y, tras la primera hora de viaje, pueden ver tornados de Banshee, salvajes y masivos, formándose y desapareciendo en el horizonte. Lluve puntualmente, pero apenas unas gotas: es sobre todo un asunto de vientos y electricidad sobre las llanuras de La Creciente. Será imposible comunicarse por radio mientras duren estas condiciones meteorológicas

Tras un par de horas de viaje y en medio del espectacular entorno, ven algo impactante: un pequeño rancho solitario, a doscientos metros al Este de la pista, que ha ardido hace muy poco: los restos de las cuadras, los almacenes y la casa principal aún humean. No se ve a nadie moviéndose entre los restos, y una tirada de

Notar permite detectar algunos cuerpos quemados, tirados aquí y allá entre las ruinas

Una rápida inspección del lugar permite asegurarse de que no hay supervivientes entre las ruinas, y descubrir un par de cosas más:

- Los cuerpos han sido quemados deliberadamente después de muertos, igual que el rancho, usando algún tipo de hidrocarburo como combustible adicional.
- Hay pintadas de los **Segadores**, hechas en las ruinas aún calientes de los muros de la casa. Cosas como "La cosecha ha llegado", "Madre-Muerte" y "Banshee vive". Los autores deben haberse marchado hace muy poco.

Además, una tirada de **Rastrear** permite determinar que el Rancho fue atacado por un grupo de una veintena que viajaba en cuatro vehículos terrestres, de tipo automóvil o camioneta, algo bastante típico de los **Segadores**.

En este punto, puedes explicar a los jugadores quienes son estos salvajes:

Los Segadores empezaron siendo un grupo de humanos bienintencionados y de anouks especialmente cercanos a los colonos. Fue, en origen, una sociedad informal que agrupaba a descontentos de corte socialista, comunista, ecologista o conservacionista, junto con anouks que querían aprender mucho y rápido de la humanidad. Sin embargo, muy pronto en su historia, algo cambió drásticamente, y en poco tiempo degeneraron en un culto pseudo-místico colectivista, con una jerga y mandamientos incomprensibles para los no iniciados. Algo al estilo del grupo místico-maoísta Sendero Luminoso, pero en versión Banshee. Es decir, a lo bestia. Hoy en día, además de todo lo explicado, han integrado también el abuso de drogas en sus prácticas cotidianas, en particular las derivadas de la roca fantasma. Todos unos angelitos.

Aunque no pueden saber si hubo supervivientes del ataque, los PJs si saben que los **Segadores** tienden a coger prisioneros, en especial niños y adolescentes de ambos sexos, para lavarles el cerebro y convertirlos en seguidores de su culto.

Los PJs deben decidir de inmediato, y por su cuenta (las radios no funcionan), si persiguen o no a los incursores, antes de que el tiempo inclemente de Banshee borre todas las huellas.

Justa retribución

Si los PJs persiguen a los incursores, en menos de media hora dan con lo que queda de ellos. Los encuentran de súbito al coronar una loma:

No sabéis si ha sido su locura iluminada o pura ineptitud, pero parece que los Segadores condujeron su convoy directamente hacia la ruta de un tornado, que ha pasado por encima de ellos no hace mucho tiempo. Los restos de un camión pequeño y tres viejos automóviles están destrozados contra las rocas de un pequeño desfiladero entre colinas, a lo largo de una veintena de metros. Los supervivientes deben haberse dado un homenaje con las drogas que tenían, para recuperarse del susto, ya que caminan entre sobreexcitados y confusos, apilando cadáveres por un lado y restos aprovechables por otro. Uno de ellos tiene una cadena sujeta a la muñeca, y al otro extremo arrastra a un niño semi-inconsciente, en pijama.

Hay tantos Segadores humanos como PJs y dos anouks degenerados del clan Azeel. Sus características recogen el hecho de que van muy puestos de drogas fabricadas con roca fantasma.

Humanos, extras

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

Habilidades: Disparar d4, Notar d4, Pelear d6.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza 6.

Equipo: 2 cuchillos [Fue+d4], escopeta de corredera [12/24/48, 1-3d6, TdF 1, Mun.6, +2 a dar].

Anouks, extras

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

Habilidades: Lanzar d4, Notar d4, Pelear d6.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza 6.

Equipo: cuchillo [Fue+d4], 2 machetes [Fue+d6].

Aparte de rescatar al niño de 11 años, que desde anoche es huérfano, está en *shock* y se llama John Rogers, no hay mucho más que encontrar aquí. Con una prueba de Reparar, se pueden carroñar piezas de repuesto usables (por valor de 2d4x100 Cr.) de los vehículos destrozados.

La verdad sobre Sam Wells

En este apartado presentamos toda la información sobre la villana principal de esta historia, Sam Wells, para beneficio del Marshall.

Las apariencias

En primer lugar, veamos qué imagen cultiva de sí misma la dama en cuestión: Sam Wells aparenta unos cincuenta años bien llevados, con un porte nervudo, y se presenta como una emprendedora con contactos importantes en las secciones de I+D de Hellstromme Industries, y en general entre la gente poderosa de los hábitats orbitales.

Su actual empresa, a la que se dedica en cuerpo y alma, es la granja hidropónica experimental en la que vive. El objetivo de la granja no es tanto la producción de alimentos, que también, sino el control científico de la productividad de estos hábitats en Banshee. Se trata de tecnología hidropónica de segunda generación, en el sentido de haber sido diseñada específicamente para las condiciones locales. La granja emplea a una decena de mujeres, contratadas entre las más pobres y sin estudios de los hábitats orbitales, como una obra de caridad o solidaridad.

Dado que la frontera es un lugar peligroso, y técnicamente su granja está en tierras “robadas”, Wells cuenta con protección: Por un lado tiene un capataz de su confianza, un tipo duro que se hace llamar “Turco”, y siempre apesta a tabaco *shisha* y vino barato. Y, por otra parte, una joven y dura guardaespaldas que vino con ella desde la órbita de Banshee, llamada Ángela Smith.

La verdad

Si empezamos por la propia Sam Wells, hay que decir que es una auténtica bruja. Literalmente. Es una de las descendientes, vía clonación, de Mina Devlin, una poderosa bruja del pasado de la Tierra. Wells tiene casi cien años, pero aparenta unos cincuenta gracias a terapia genética y alguna ayudita sobrenatural. Además, tantas décadas de brujería y negocios con Hellstromme Industries han oscurecido su corazón y su magia, y ahora practica hechicería infernal pura y dura, en lugar del arte más propiamente brujo.

En cuanto a la granja hidropónica, es básicamente una tapadera y sólo se preocupa por ella superficialmente, a pesar de la gran inversión.

De hecho, si Wells se preocupara realmente de analizar los datos recogidos, se podrían realizar avances importantes para la producción de alimentos en Banshee. Pero no es así, porque está llevando a cabo un experimento mucho más peligroso y malvado, para su propio beneficio y de sus amos en Hellstromme Industries.

Hace un año le proporcionaron a Wells un **nosferatu** traído desde la Tierra de contrabando, antes del colapso del Túnel. Se trata de una estirpe de vampiros ferales, bestiales y apenas inteligentes, de origen meso-americano.

Con ese “**paciente O**” y contratando hasta una decena de vagabundos en distintos asentamientos, ha ido creando, poco a poco, una pequeña horda de nosferatus. Los tiene en una antigua mina de roca fantasma, apenas un pozo con galería en una caverna natural (la veta se agotó muy pronto). Ha instalado sistemas automáticos de puertas y una cámara oculta para controlarlos. La mina está, por cierto, fuera de los terrenos que reclama como suyos (algo menos de una milla hacia el norte desde su linde). Y en general mantiene las distancias para poder negar toda responsabilidad. Por otra parte, Wells mantiene al “**paciente O**” en su laboratorio de bruja, oculto bajo su vivienda en la granja. El nosferatu original está en un estado de semi-letargo por la privación de alimento. Únicamente, algunas noches lanza aullidos desgarrados que pueden llegar a oírse en la superficie.

En cuanto al resto de nosferatus, resulta muy conveniente que puedan alimentarse de los anouks, que no se levantan nunca como vampiros. Hellstromme Industries piensa que pueden ser una eficaz arma biológica que usar lejos (o no) de asentamientos humanos. Muy recientemente, una banda de guerreros anouk que investigaba desapariciones de los suyos se encontró con los nosferatus. Aunque todos los guerreros murieron, antes lograron acabar con buena parte de los nosferatus, y ahora Wells está buscando reemplazos. *¡Justo cuando llegan los PJs! Humm...*

Respecto a las mujeres contratadas, Wells elige a las que puede dominar por completo, bien inspirándolas adoración o bien un intenso terror. Entre los maltratos ocasionales de “Turco”, la actitud dominante de Wells, y los aullidos puntuales del “**paciente O**” las mujeres viven en un estado de sumisión y miedo absolutos.

Otro caso distinto es el de **Ángela Smith**, que además de ser guardaespaldas de Wells es su aprendiz en las artes oscuras. Ambas mujeres tienen una relación *muy especial*: Wells espera transferir su alma al cuerpo de Ángela, mediante un ritual que ha re-descubierto recientemente. Y Ángela piensa suceder a Wells, cuando muera, como agente de Hellstromme Industries y como bruja de gran poder. Y si La Parca tarda mucho, está dispuesta a ayudar un poco (pero el momento de los planes de ambas aún está lejos).

Y hemos dejado a “**Turco**” para el final. Se trata en realidad de un **reencarnado**, un **harrowed** llegado de la Tierra como asesino al servicio de ciertos “intereses”, pero que prefirió perderse en Banshee al llegar. “Turco” es un caso especial porque, al ser un cabrón de corazón putrefacto, el demonio que anima su cadáver incorrupto no muestra gran interés en dominarlo por completo. Por lo general se limita a disfrutar del desarrollo de los planes de **Sam Wells** en la granja, y cada cierto tiempo se marcha a visitar algún asentamiento remoto donde torturar, asesinar y cometer otras maldades “fuera de casa”.

La granja Wells

Información general

La granja hidropónica se compone de cuatro estructuras de una sola altura: la **vivienda principal**, la **vivienda de las trabajadoras**, un **garaje** de perfil bajo de hormigón, y un gran **invernadero hidropónico**, excavado 2 m en el suelo y con un techo curvo que apenas sobresale 1 m. El garaje sirve para proteger los vehículos de la granja (6 motos todo-terreno de tipo “quad”) y para almacenar algo de combustible y repuestos.

Las dos viviendas son edificios bajos de ladrillo y hormigón. Son muy robustas y tienen persianas dobles exteriores de acero, que se cierran cada noche a cal y canto (la granja está a unas 4 millas de la mina abandonada, y por tanto no quedaría completamente fuera del alcance de las depredaciones de los nosferatu).

La **vivienda de las trabajadoras** es alargada, tipo barracón, y tiene 4 dormitorios, su propia cocina, comedor, sala de estar y lavabos. En cuanto a la **vivienda principal**, tiene un gran espacio de cocina-comedor-salón, 2 lavabos, un despacho para Sam Wells y 4 dormitorios (uno de huéspedes y los otros para Wells, Smith y “Turco”).

El despacho de Wells está protegido por una cerradura de huellas dactilares que también mide la presión sanguínea (**Forzar Cerraduras -2** o **Con. Informática -2** para saltársela). Dentro del despacho hay abundantes esquemas y documentación sobre el proyecto hidropónico, cuyo estudio detallado durante **2d4 horas** deja claro que se trata de una pantalla o cobertura para algo más. También hay una trampilla camuflada (**Notar -2** para descubrirla) en el suelo. Se abre a un pozo redondo que desciende en línea recta unos 4 m, hasta desembocar en el **laboratorio de bruja** de Wells. El pozo tiene peldaños de metal y un pasamano para descender con relativa facilidad.

El **laboratorio de bruja** es una sala de planta circular, donde se mezcla lo arcano con la alta tecnología. Wells tiene un potente ordenador y un receptor de Hellstromme Industries para recibir y descryptar las señales de video transmitidas desde la mina abandonada (ver más adelante). La antena está integrada en la estructura de la propia casa. Hay un atril y una estantería que contiene tomos arcanos de lo más diverso, desde manuscritos del medievo hasta el libro *“Cómo complacer a tu hombre”* de su antepasada Devlin. En otro extremo de la sala hay una jaula estrecha, de aleación reforzada, en cuyo interior está el “paciente O” (un **nosferatu**) con grilletes ultra-resistentes y sumido en letargo. Y no puede faltar un gran pentáculo de invocaciones en el suelo.

Reacciones y planes

En este punto, debemos hablar un poco de las reacciones de **Sam Wells** cuando lleguen los PJs. En líneas generales será cordial y hospitalaria, invitándoles a quedarse a cenar y dormir si ya es tarde (lo más probable). Tanto si sacan el tema de las desapariciones como si no, ella abordará el asunto, para preparar una encerrona a los PJs:

“En realidad, creemos que hay algo rondando las colinas al norte de nuestra granja. Veréis, hasta hace poco teníamos contratados a cuatro trabajadores en rehabilitación, mineros y tal, tipos que habían tenido una vida dura. Se ocupaban de chapuzas menores y sobre todo de ir revisando una docena de equipos con sensores atmosféricos y sísmicos, que tengo repartidos en las lindes de mis terrenos. El caso es que hace un mes los cuatro desaparecieron sin dejar rastro, después de haber acampado en la linde norte.

Esa noche empezó tranquila pero luego estalló una tormenta seca, de vientos huracanados. “Turco” estuvo buscándoles al día siguiente, pero no encontró nada. Solo restos de lo que pudo ser su campamento, y las dos motos que usaban, bastante estropeadas por la tormenta.

Lo que me parece raro es que no se protegieran mejor de la tormenta, siendo gente con experiencia de campo en Banshee. Y, sobre todo, que no encontramos ni rastro de los cuerpos. Desde entonces tenemos un toque de queda estricto, y cerramos a cal y canto al anochecer.”

Sam Wells no admitirá saber nada de ningún grupo de incursores anouk o de desapariciones entre los nativos. De hecho explicará que nunca ha buscado ninguna relación con ellos y viceversa. Lo que la bruja espera de los PJs es que se ofrezcan o se aventuren directamente a explorar al norte de su propiedad, y acaben dando con la mina de los nosferatu. Puede incluso ofrecerles una recompensa (digamos **500 Cr.**) si descubren qué sucedió a los desaparecidos.

Si algún PJ sospecha de la insinceridad de Wells, puede hacer una tirada enfrentada de su **Notar** contra la **Persuasión** de la bruja. Si el PJ gana, tendrá la intuición de que no les ha contado todo. Y si la supera con un **Aumento**, tendrá la sensación de que a **Sam Wells** no le importaban mucho esos trabajadores desaparecidos.

Al enviar a los PJs hacia los nosferatu la bruja espera uno de tres posibles desenlaces:

1. El **escenario ideal** para Wells: que todos los PJs mueran a manos de los vampiros y pasen a formar parte de sus filas (o al menos la mayoría de ellos, ya que a veces un cadáver muy dañado no regresa como nosferatu).
2. Un **éxito parcial**: que mueran la mayor parte de los PJs, quedando uno o dos supervivientes. En este supuesto ella misma, **Ángela Smith** y **“Turco”** acabarían el trabajo.
3. El **peor escenario**, pero asumible: los PJs exterminan a los nosferatu sin sufrir grandes bajas. En esta situación Wells jugará el papel de víctima potencial aliviada, y agradecerá a los PJs su heroísmo con una recompensa del doble de lo que les hubiera prometido. Hay que tener en cuenta que todo el montaje de los nosferatu está pensando para que no sea posible incriminar a Wells (excepto si se descubre su **laboratorio de bruja**).

Sam Wells, humana, bruja oscura, Comodín

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

Habilidades: Con. [Arcano] d10, Con. [Informática] d8, Disparar d6, Hechicería d12, Intimidar d10, Notar d10, Pelear d6, Persuadir d10.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza 7, Carisma +2.

Ventajas: Carismática, Nuevo poder, Reflejos de combate, Trasfondo arcano [Magia], Puntos de Poder x2.

Desventaja: Sanguinaria, exceso de confianza.

Poderes (20 PP): Detección/ocultamiento arcano, Lectura de mentes, Mejora/reducción de rasgo, Miedo, Proyectil.

Equipo: cuchillo [Fue+d4], pistola policial .45 [12/24/48, 2d6+1, PA 2, TdF 1, Mun. 7, SA].

Ángela Smith, humana, aprendiz, Comodín

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

Habilidades: Con. [Arcano] d6, Con. [Informática] d6, Disparar d8, Hechicería d8, Intimidar d6, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d6.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza 7 [1].

Ventajas: Puntería, Rápida.

Desventaja: Sanguinaria, tozuda, T. arcano [magia].

Poderes (10 PP): Detección/ocultamiento arcano, Miedo, Proyectil.

Equipo: cuchillo [Fue+d4], pistola AN M-92 9 mm [12/24/48, 2d6, PA 1, TdF 1, Mun. 15, R3B, p. láser +1 a Corta], traje de cuero [armadura 1].

"Turco", reencarnado humano, Comodín

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

Habilidades: Conducir d6, Disparar d8, Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d8.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza 8 [1].

Ventajas: Barrido, Fornido, Manos firmes.

Desventaja: Canalla, Sanguinario.

Equipo: machete [Fue+d6], escopeta de corredera [12/24/48, 1-3d6, TdF 1, Mun. 6, +2 a dar], traje de cuero [armadura 1].

Nota: Puedes consultar las características de los reencarnados en el libro de *Infierno en la Tierra* o en el *manual del Marshall* de *Deadlands: Reloaded*. Si no dispones de ninguno de esos libros, ten en cuenta las siguientes directrices: Los reencarnados son cadáveres incorruptos, animados por demonios que tienen el alma del propietario original ligada a ellos, lo que les otorga libre albedrío e inteligencia. Los demonios siempre están tratando de controlar a los reencarnados para hacer el mal. Físicamente, tienen algunas características de no-muertos, como no respirar, no desangrarse, ser inmunes a enfermedades, etc. Si un reencarnado "muere" pero no se destruye específicamente su cerebro, regresa de la tumba **1d6** días más tarde.

La vieja mina

La mina de roca fantasma abandonada se encuentra en una pequeña hondonada en forma de cráter natural. Se halla en medio de colinas, a algo menos de una milla al norte de la linde norte de los terreros de Wells. Es fácil dar con el lugar siguiendo las huellas de los *nosferatu* que merodean cada noche por la zona. Una tirada de **Rastrear** permite encontrar huellas de pies humanos descalzos, con garras más propias de un depredador, que los PJs pueden seguir hasta la entrada de la mina.

Cuando encuentren la hondonada en las colinas, lo primero que llama su atención es que la mina tiene una **gruesa puerta**, de aleación metálica, con varias pulgadas de espesor. Es una puerta hidráulica automatizada que se desliza lateralmente. Se abre sola cada anochecer y se cierra al amanecer. Aunque no tiene cerraduras visibles, una inspección de la misma permite encontrar [**Notar**] un **pulsador** disimulado en la parte derecha del dintel. Al pulsarlo se abre la puerta; y si se pulsa de nuevo, se cierra.

Si los PJs registran palmo a palmo la hondonada, con una prueba de **Notar -4** encuentran una **micro-cámara** de alta tecnología (de Hellstromme Industries) escondida en una grieta, apuntando a la puerta de la mina. Si la extraen y desmontan, con una prueba de **Reparar -2** o **Con. [Informática] -2** descubrirán que tiene baterías de roca fantasma de larga duración y está programada para grabar, encriptar y transmitir imágenes durante una hora después del anochecer y una hora antes del amanecer.

La antena es un cable que asciende por la grieta hasta un falso arbusto espinoso azul (planta nativa de Banshee), de aspecto hiper-realista.

La puerta de la mina se abre a una **sala de acceso** más o menos circular, donde hay un amplio pozo que desciende unos 5 m hasta la única galería que se llegó a excavar en la explotación. Cerca de la puerta también se puede encontrar el sistema hidráulico que activa la puerta, con tres grandes baterías de roca fantasma. Todo el montaje está pensado para que apenas haya que interactuar físicamente, y siempre que lo han hecho, **Sam Wells** y su gente se han cuidado de no dejar evidencias forenses.

El **pozo** no tiene escalera ni montacargas, y pueden verse innumerables marcas de garras o zarpas en el borde y las paredes del mismo. Son huellas dejadas por los **nosferatus**, que suben y bajan trepando sin dificultad cada noche.

Si los nosferatu están “en casa” y los PJs no se preocupan de ser sigilosos en la **sala de acceso**, los vampiros descubrirán su presencia y estarán prevenidos en su **guarida** de la galería inferior. Si los PJs tratan de ser silenciosos, deben hacer una prueba de **Sigilo de grupo**: tira el PJ con mayor puntuación en sigilo, con un -2 por cada personaje que no tenga la habilidad.

Descender por el **pozo** requiere una prueba de **Trepar** o puede hacerse sin dificultad usando cuerdas. Un fallo supone una caída (y cualquier caída también alerta a los nosferatu).

Una vez en el fondo del **pozo**, los PJs encuentran el comienzo de una **galería** que desciende hacia el S-O, con un trazado serpenteante (originalmente seguía la veta de roca fantasma). La galería, de la que proviene una horrible peste a descomposición, se extiende durante unos 20 m, terminando en una zona ancha y alargada, de unos 4 x 8 m en planta. En este *cul-de-sac* se encuentra la **guarida** de los nosferatu. Para llegar hasta ella sin ser detectados los PJs deben superar otra prueba de **Sigilo de grupo**, ahora con -2 adicional (sólo si los vampiros “están en casa”).

En la **guarida** están apilados los cadáveres de una veintena de anouks y un par de humanos, la mayoría en avanzado estado de descomposición. **Acercarse** requiere superar una prueba de **Vigor -2** para no sufrir un -1 de **Fatiga** por náuseas, que se recupera tras 10 minutos al aire fresco.

Los nosferatu permanecen en un letargo no-muerto, tendidos sobre los cadáveres durante todo el día. Si los vampiros están “en casa” y los PJs han ido superando sus pruebas de **Sigilo**, podrán atacar a los monstruos con **Sorpresa**. O, si lo prefieren, pueden intentar una última prueba de **Sigilo de grupo**, también con -2 adicional, para ganar cada uno de ellos **La Ventaja**. Alternativamente, los PJs podrían encontrar alguna forma de sepultarlos en la propia mina.

Habrà un **nosferatu** menos que el número de PJs. Dado que son criaturas temibles, se sugiere al Marshall dejar claro a los jugadores que resultan invulnerables al daño normal. También se puede dejar caer alguna pista sobre cómo destruirlos.

Nosferatus, Extras

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d12, Vigor d10.

Habilidades: Intimidar d8, Notar d8, Pelear d10, Sigilo d12, Tregar d10.

Paso: 8; Parada: 7; Dureza: 9

Capacidades especiales:

- **Mordisco/garras:** Fue+d4
- **Debilidad [Corazón]:** Cualquier ataque que impacte en el corazón (-6) hace +4 al daño y puede causar heridas.
- **Debilidad [Luz solar]:** Cada ronda de exposición al sol causa un nivel de Fatiga automáticamente, y una vez incapacitado el nosferatu, es destruido si sigue expuesto.
- **Frenesí mejorado:** hace dos ataques de cuerpo a cuerpo por ronda sin penalizaciones.
- **Infección:** Los humanos asesinados por el mordisco de un nosferatu se levantan a su vez como nosferatus en 1d6 horas.
- **Inmunidad:** Miedo e Intimidar.
- **Invulnerabilidad:** Los nosferatu puede ser **Aturdidos** por armas normales, pero sólo pueden recibir heridas por su **Debilidad [Corazón]**.
- **Miedo:** [-1].
- **Presa:** Cuando mantiene una presa, un nosferatu hace daño de mordisco automáticamente cada ronda.
- **No-muerto:** +2 a Dureza (ya incluido), +2 a recuperarse del Aturdimiento. Los disparos apuntados no hacen daño adicional excepto por su **Debilidad [Corazón]**.

Notas e ideas adicionales

En este apartado final te damos algunas herramientas más para dirigir la aventura, Marshall. Estas notas se refieren tanto a la ambientación en general como a la historia en sí y al desarrollo del juego durante la misma.

Comencemos de buen principio: Como estamos hablando de un *western espacial*, centrado en una *Colonia Perdida*, será bueno que hagas énfasis, en las descripciones, en el ambiente de frontera. Piensa en términos de asentamientos y lugares “civilizados” al borde de lo desconocido, antenas de grandes peligros y misterios.

También puedes jugar con la relativa escasez colonial: la falta de recursos, y los problemas del equipo y la tecnología humana en Banshee. No llega a ser un *post-apocalíptico* como *Infierno en la Tierra*, pero se puede decir que los colonos y su nueva sociedad han sido dejados a su suerte, tanto por la civilización de la Tierra (desde el colapso del Túnel), como por las grandes facciones que habitan fuera del Planeta, en la órbita de Banshee y el resto del sistema (como Industrias Hellstromme o los militares de EXFOR).

En cuanto a la estructura de la aventura, tienes entre manos un módulo bastante largo, que se extenderá por al menos un par de sesiones. Aunque también se puede jugar en una sesión muy larga, de tipo *all night stand*. En las pruebas de juego, nos llevó una de esas *super-sesiones* de siete horas de juego, con cinco jugadores más el Marshall, y debemos añadir que jugamos prácticamente sin interrupciones.

La historia que proponemos está pensada para dar una visión general de la ambientación y sus distintos elementos. Para ello, tiene dos partes más o menos diferenciadas: Una primera más lineal, con un par de encuentros de combate y otras situaciones más sociales, que permiten hacerse con los elementos fetiche de *Lost Colony* y sus conceptos básicos; y una segunda parte más abierta, en la que los PJs se enfrentarán a una serie de adversarios insidiosos y peligrosos (varios de los cuales no son obvios en principio). En esa parte final, los jugadores pueden decidir cómo abordar la acción, y cómo reaccionar y resolver los distintos problemas que se encuentren en el curso de sus exploraciones e investigaciones. Por esta *naturaleza abierta* de la

aventura, o al menos de su trama principal, no podemos aportar un final único, ya que dependerá de las acciones de los PJs y las reacciones de los PNJs, en especial de los antagonistas.

Por último, unas notas sobre un aspecto concreto de la aventura. En su segunda parte, al abordar la trama principal, es posible que los jugadores traten de buscar ayuda y/o información entre los *anouk* de la zona donde está la granja de *Sam Wells*. No hemos incluido mucha información al respecto porque *a priori* pensamos que no es lo más típico, pero de hecho puede suceder (y pasó en las pruebas de juego, donde algunos jugadores mostraron una cierta empatía y curiosidad hacia los nativos de Banshee).

Para ese tipo de casos ahora te ofrecemos algunas pautas generales, Marshall: debes tener en cuenta que los *anouk* no conocen la naturaleza de la amenaza *nosferatu* (ni de la propia *Sam Wells* y sus esbirros) y no saben cómo combatir a esos males. Pero, abordados de forma diplomática y respetuosa, deberían resultar al menos de alguna ayuda. A nivel de interpretación y ambientación, imagínalos a medio camino entre nativos americanos del *Viejo Oeste* y marcianos de las llanuras de *John Carter de Marte* (E. R. Burroughs). Nobles salvajes y cazadores de las planicies con magia chamánica. Los hombres tienden a ser cazadores y guerreros y las mujeres chamanes. Puedes improvisar nombres sonoros de dos o tres sílabas, como Osser, Karr-Noth, Un-Getarth, etc., según sea necesario, tanto para individuos como para clanes o tribus.

Lo que *no* deben ser los *anouk* es un *deus ex* que facilite en exceso o resuelva la aventura en lugar de los jugadores. Puedes usarlos para dar algún indicio o una pista general a los jugadores, como recompensa a un acercamiento astuto y diplomático de sus personajes. O, si la aventura está lo bastante avanzada, los *anouks* podrían servir para proveer algún elemento que los PJs no tengan pero que los jugadores quieran usar en sus planes. Un ejemplo: si los personajes no tienen explosivos para colapsar la vieja mina, pero han mencionado que ese sería un buen plan, los *anouks* podrían darles un fetiche tribal de un solo uso, que provoca un derrumbe al despertar momentáneamente el espíritu de la roca *tannis*. Obviamente, habrá que estar muy cerca del lugar a derrumbar para que tenga efecto (p. e. dentro de la propia galería de la mina).



EVELYNE "LYNE" SORBIN

*Novata (10 PX), mujer, humana, nacida en Banshee,
Ayudante de Ranger, Comodín (PJ).*

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

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

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6 (1); **Carisma:** +2.

Ventajas: Carismática, Desenfundado rápido.

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

Equipo: equipo de supervivencia básico, 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 de cuero (Armadura 1), 75 Cr.

Idiomas: Inglés, Pidgin de Banshee, Ruso.

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!).

Ayudante de Ranger: En ausencia de un Ranger Colonial, un ayudante tiene poderes limitados como agente de la ley, que equivaldrían, aproximadamente, a los de un agente fuera de servicio o de su jurisdicción.



MAXIMILIANO "MAX" LOPES

Novato (10 PX), varón, humano, nacido en Banshee, Conductor, Comodín (PJ).

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

Habilidades: Callejear d6, Conducir d8, Disparar d8, Forzar cerraduras d6, Notar d6, Pelear d6, Pilotar d4, Reparar d6.

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

Ventajas: As, Rico, Ruedas.

Desventajas: Despistado [-2 Conocimientos comunes], Enemigo [Mayor: Traficante], Leal.

Equipo: cuchillo [Fue+d4], 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], 100 Cr.

Idiomas: Español, Inglés, Pidgin de Banshee.

"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].**
- **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.
- **Modificaciones:**
 - **Alerones delantero y trasero:** +2 Conducir a velocidad 20 o más.
 - **Ariete de embestida:** +1D6/-1D6 en colisiones.
- **Combustible actual:** [100] _____ galones; **Munición actual:** [150] _____ balas.

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 asociado a la misma.

Notas de interpretación: Metódico y sobreprotector con sus cosas y su "Mole". Despreocupado de todo lo que no son sus cosas y asuntos. Ligeros prejuicios contra lo que no conoce bien, como los Anouks. De buen corazón en el fondo, valora la amistad y la familia.



"JULES" (JULIAN ASIMOV)

Novato (10 PX), varón, humano, nacido en Órbita, Psico de Faraway, Comodín (PJ).

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

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

Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 6 (1); Carisma: 0; PP: 15 _____

Ventajas: Fortaleza, 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.

Equipo: cuchillo [Fue+d4], equipo de supervivencia básico, kit de 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], 55 Cr.

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

Notas de interpretación: Eres honrado, justo y defensor de los indefensos, pero también discreto, cauteloso y desconfiado. Aunque la EXFOR no busca activamente desertores, y técnicamente no lo eres, es mejor no llamar la atención. Crees en la negociación y el compromiso, y muy poco o nada en la violencia.

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.

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).

- **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.
- **CURACION:** [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.



KURT SCHMIDT

Novato (10 PX), varón, humano, nacido en Banshee, Cazador, Comodín (PJ).

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

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

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

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

Desventajas: Curioso, Leal, Manía [presumir].

Equipo: cuchillo, 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], 65 Cr.

Idiomas: Alemán, Inglés, Pidgin de Banshee.

Notas de interpretación: Algo bocazas, le gusta presumir de sus presas y se hace un poco pesado 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.

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 de -2 como es habitual.



MICHAEL "MIKE" DUNCAN

*Novato (10 PX), varón, humano, nacido en Banshee,
Cazarrecompensas, Comodín (PJ).*

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

Habilidades: Conducir d6, Disparar d8, Forzar Cerraduras d4, Notar d6, Pelear d8, Rastrear d6, Reparar d4, Sigilo d4, Supervivencia d6.

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

Ventajas: Ambidextro, Con un par.

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 AK-2074 7.62 (24/48/96, 2d8+1, PA 2, TdF 3, Mun. 30, SA)+90 balas, traje de cuero (Armadura 1), 5 Cr.

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

Notas de interpretación: 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 encabazonarse con sus cosas, sobre todo cuando persigue a una presa o cree que debe hacer lo correcto.

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, una en cada mano. Cuando ataca con un arma en cada mano genera cada ataque por separado, pero ignora la penalización de múltiples acciones habitual por hacerlo.



ZHAR-RO

Novato (10 PX), varón, anouk, Explorador, Comodín (PJ).

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

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

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

Ventajas: Leñador.

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, 85 Cr.

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

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 está mal visto por bastantes anouk, por su empatía con los humanos.

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).



KRON-RA

Novato (10 PX), varón, anouk, Guerrero, Comodín (PJ).

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

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

Paso: 8 (correr 1D10); **Parada:** 5; **Dureza:** 7 (1); **Carisma:** 0/-2.

Ventajas: Fornido, Pies Ligeros.

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

Equipo: armadura anouk (1 punto), 3 discos arrojadizos Atax (Fue+d6, 4/8/16), equipo de supervivencia básico, Hacha Chakatl (Fue+d8), 45 Cr.

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

Notas de interpretación: Valiente y lacónico, un guerrero con potencial. Desprecia la crueldad y la violencia gratuita, y la idea de acumular y guardar. Tiene prejuicios generales contra los humanos pero acepta que deben aprender a convivir. Ha sido enviado por su clan para aprender sobre los colonos.