

# Buscadores de Sangre

Módulo fan para Savage Worlds

Por [+Seregras Harkenad](#)

## AMBIENTACIÓN

### El planeta Elisius

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

### El Refugio

Una mermada comunidad de seres humanos habita este lugar, un distrito circular amurallado, con toda seguridad un antiguo barrio de élite de la Gran Era. Sus habitantes sobreviven gracias al ganado no mutado, a los víveres recolectados en las

expediciones al mundo exterior, y sobre todo a la Cúpula. La Cúpula es la construcción con forma de bóveda acristalada que domina el centro de la ciudad, y en su interior florece un pequeño y asombroso jardín, con todo tipo de cultivos, árboles y plantas. El grano, el agua, y los alimentos principales de este enclave provienen de esta antigua maravilla, a la que los sabios datan del periodo anterior a la Quemadura.

### La Quemadura

Hace varios siglos, Elisius era un planeta verde y fértil, y sus habitantes sobrevivían gracias a la agricultura y la ganadería, formando reinos y sociedades de organización feudal. Sin embargo, todo cambió con el descubrimiento de la **Hemociencia**. Gracias a la combinación de la herrería y el uso de materiales poco frecuentes, el estudio de las antiguas runas, y el empleo de la sangre humana, aparecieron los primeros **hemoquimistas**. Estos eruditos empleaban artefactos fabricados con extraños materiales y grabados con runas antiguas, que funcionaban exclusivamente empleando sangre humana. Estos artefactos eran capaces de producir armas letales, de fertilizar grandes extensiones de tierra y hacer que las temporadas de cultivo durasen escasas semanas, de crear

## Buscadores de Sangre

---

recipientes que conservaban alimentos eternamente, de enviar señales auditivas a los confines del mundo, y de fabricar rápidos medios de transporte nunca vistos. Las aplicaciones eran inimaginables al principio y el mundo asistía con incompreensión al desarrollo científico. Sin embargo, las élites y los reyes emplearon la nueva ciencia para someter al pueblo, e hicieron de ésta un conocimiento reservado a los más poderosos. Las rebeliones y las guerras civiles no tardaron en llegar, aunque sin hemoartefactos en su poder fueron barridas y apagadas sin dificultad. No se sabe qué facción lo consiguió, o quiénes fueron los que lo idearon, pero un día un grupo de rebeldes consiguió destruir una torre del clima, un dispositivo que concentraba las lluvias o las alejaba a voluntad. Tampoco se sabe qué emplearon para destruirla, pero se conocen los resultados. Una gigantesca explosión mágica asoló todo el mundo conocido, matando a la mayor parte de la población, y destruyendo todas las ciudades y poblaciones conocidas hasta la fecha.

### Los mutantes

Los resultados de la Quemadura fueron devastadores. El planeta se convirtió en un mar de desiertos y tierras estériles, carcomido por las gigantescas ruinas de una civilización recién destruida. La mayor

parte de la población animal se extinguió. Los pocos supervivientes humanos se agruparon en pequeñas comunidades, cerca de las estructuras que consiguieron salvarse. Pero no todos los humanos tuvieron la suerte de salvarse o perecer durante la Quemadura... muchos sufrieron horribles cambios y transformaciones en sus cuerpos, tornándose en deformes criaturas conocidas como **mutantes**, perdiendo la cordura en el proceso. Los mutantes llevan multiplicándose durante siglos, y las mutaciones les han permitido beber la lluvia tóxica y las aguas contaminadas de los canales sin perjuicio para su salud. Acechan las ruinas en manadas, cazando a los humanos que se adentran en sus dominios. Algunos animales, también sufrieron un cambio parecido...

### La hemociencia

Los habitantes de un enclave ruinoso llamado el Refugio, consiguieron emplear los beneficios de la hemociencia que se salvó para sobrevivir. La Cúpula, es uno de los hemoartefactos que sobrevivieron al desastre, y se encuentra en el corazón del Refugio. Es un enorme semicírculo de tierra fértil y cultivable, que acelera el proceso de cultivo de forma extrema, durando las cosechas entre 4 y 6 semanas. La Cúpula provee trigo, verduras y hortalizas, y



## Buscadores de Sangre

---

además en su pared de vidrio rúnico el agua de lluvia se canaliza hacia el subsuelo de la construcción, en donde se filtra mágicamente y reaparece de nuevo en la multitud de fuentes de las que dispone. El coste de este lugar es sangre de ganado o humana, pero no es suficiente para burlar la extinción. La Cúpula requiere mucha sangre, y los habitantes del Refugio solo consiguen mantener el equilibrio óptimo para sobrevivir mediante expediciones al exterior, que recaudan alimento hemoconservado, sangre y agua, lo que permite igualar el balance entre sangre empleada y comida generada. Los expedicionarios se llaman **Arcontes**.

### Los Arcontes

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

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

### Las tierras muertas

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

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

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

# Buscadores de Sangre

---

## Los Mentalistas

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

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

## Los Libreros

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

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

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

## Los exiliados

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



## Buscadores de Sangre

---

planean un asalto al refugio para recuperarlo y derrocar al consejo. Algunas bandas, relatan extraños encuentros con exiliados que conservan sus hemoimplantes...

### La sociedad

El Refugio divide a sus habitantes en 2 estratos: ciudadanos y arcontes.

Los arcontes son los encargados de explorar las tierras muertas en busca de recursos, otros pueblos supervivientes y tecnología perdida. A cambio de ello reciben comida y un lugar para vivir.

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

un material que se obtiene del líquen venenoso), entre otros.

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

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

# Buscadores de Sangre

---

## CREACIÓN DE SALVAJES

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

### Asigna puntos de Atributo

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

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

### Asigna Ventajas y Desventajas

Puedes elegir hasta 2 desventajas menores y/o 1 desventaja mayor. Por cada desventaja menor puedes aumentar 1 dado una habilidad, y una desventaja mayor te permite escoger una ventaja extra.

Todos los salvajes comienzan con una ventaja inicial a su elección.

Todos los salvajes del Refugio comienzan con la ventaja inicial gratuita *Hemoimplante*, que les permite emplear hemoartefactos.

## Asigna puntos de Habilidad

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

## Calcula las cualidades

El Movimiento (MOV) son 6m. El Carisma inicial es igual a 0, aunque es modificado por las ventajas/desventajas.

La Defensa (DEF), es igual a la mitad del valor de la habilidad Combatir, +2 puntos.

La Resistencia (RES), es igual a la mitad del valor del atributo Vigor, +2 puntos.

El Desangramiento (DES), es igual al resultado de 4-Vigor.

Los Puntos de Poder son igual a ESP +2.

## Ultima los detalles

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

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



# Buscadores de Sangre

---

## NUEVAS HABILIDADES, VENTAJAS Y DESVENTAJAS

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

### NUEVAS HABILIDADES

#### **Psiónica (Habilidad)**

La psiónica es una capacidad de algunos arcontes, que les permite mover objetos, leer mentes, y otras hazañas sobrehumanas con el uso de la mente. La psiónica requiere la ventaja Trasfondo arcano- Mentalista, y sólo permite el uso de 3 poderes.

Al emplear un poder, se tira la habilidad Psiónica, además de eliminar los Puntos de Poder (PP) necesarios de la hoja de personaje. Los puntos de poder se recuperan descansando.

Un fallo en la habilidad de Psiónica produce un shock psíquico, y en un área de 6m de radio, todos los seres inteligentes deben hacer una tirada enfrentada de ESP contra el mentalista, o ganarán 1 punto de Fatiga, que se elimina descansando 1 hora. El mentalista entra en estado Conmocionado.

Ejecutar poderes de un rango superior da -2 a la tirada y un coste de 2PP extra, por

cada rango por encima del actual. Ver el apartado Nuevos Poderes para más información.

#### **Hemociencia (Conocimiento)**

Este conocimiento se requiere con un mínimo de 1d4 para poder emplear hemoartefactos.

Estos objetos se conectan a la muñequera del usuario mediante un cable, que va succionando sangre cada vez que se emplea el artefacto. El uso extensivo de un hemoartefacto puede causar desvanecimientos e incluso la muerte por desangramiento.

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

#### **Lenguajes antiguos (Conocimiento)**

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



# Buscadores de Sangre

---

## NUEVAS VENTAJAS

### Hemoimplante (Inicial)

Sólo los arcontes tienen derecho al hemoimplante, una pequeña conexión flexible que se introduce entre los vasos sanguíneos de la muñeca, y que se extrae en la palma de la mano, en forma de dos pequeños orificios en la mano derecha, que se conectan a las agujas de los hemoartefactos para succionar sangre a través de ellos.

### Librero

**Requisitos:** ING d6, ESP d6

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

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

### Mentalista (Trasfondo arcano)

**Requisitos:** ING d6, ESP d6

Los mentalistas son individuos con increíbles poderes psíquicos. Nadie sabe si surgieron a raíz de la Quemadura o si siempre han existido, pero en el Refugio se les admira y teme por igual, por lo que reciben un -1 a CAR. Ganan acceso a la habilidad Psiónica y a los 3 poderes psiónicos.

## NUEVAS DESVENTAJAS

### Hemoadicto (Mayor)

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

## Buscadores de Sangre

---

### Alérgico al Valanio (Menor)

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

### Hemofílico (Mayor)

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



# Buscadores de Sangre

---

## RESUMEN DE REGLAS

### Pruebas de habilidad

Para comprobar si un individuo tiene éxito al ejecutar una habilidad, debe tirar el dado de su habilidad y obtener 4 puntos o más. Si la habilidad no tiene dados, se tira 1d4-2 puntos.

Los salvajes tiran 1d6 extra por turno a su dado de habilidad, y eligen el resultado del dado que deseen. Se conoce como el dado salvaje.

Por cada 4 puntos por encima de 4, se obtiene 1 Incremento, lo que representa una mejora sobre el resultado esperado de la acción.

Cuando un dado obtiene el máximo resultado posible, se vuelve a tirar y se suma su siguiente resultado menos 1 punto al total. El dado ha **explotado**.

Si el dado obtiene un 1, y el dado salvaje (si se está tirando) saca un valor por debajo de 4, se genera una pifia, un fallo absoluto que pone en peligro al PJ y a sus aliados.

### Combatir y Disparar

Los ataques cuerpo a cuerpo se resuelven tirando la habilidad **Combatir** contra el valor de Defensa (DEF) del enemigo. Cada incremento permite elegir entre localizar el

golpe o un bono al daño. Combatir desarmado da un -2 a la tirada.

Los ataques a distancia se resuelven tirando las habilidades Disparar o Lanzar, contra una dificultad de 4. La tirada se modifica con los penalizadores por distancia o cobertura del objetivo. Los incrementos sólo dan un bono de localización.

El daño se tira según indique el arma empleada. Si el daño supera o iguala la Resistencia (RES) del objetivo, éste pasa a estar **Conmocionado**. Cada incremento que supere RES da 1 herida (-1 a las tiradas).

## Nueva Iniciativa para Google Hangouts

La escala temporal de las escenas de combate se divide en turnos, y cada turno se divide en 10 asaltos. Cada turno, un Salvaje o Esbirro puede ejecutar 2 Acciones gratuitas ó 1 Acción gratuita y 1 Acción completa. Un turno equivale aproximadamente a 1 minuto.

Las **acciones gratuitas** son estas:

- **Moverse** el índice de Movimiento (MOV), o frenarse.
- **Desenvainar** o mover objetos Ligeros o Sin peso.
- **Hablar**, gritar, 10 segundos

Las **acciones completas** son las siguientes:

## Buscadores de Sangre

- **Correr**
- **Apuntar** con un arma
- **Ejecutar una habilidad** (Combatir, Lanzar, Disparar, Psiónica, etc).
- **Multiacción:** Combatir y correr, Disparar y Tregar, etc). Cada acción extra da -2 a todas.

Para la iniciativa, cada grupo de esbirros y cada salvaje saca una carta de una baraja de cartas numeradas del 1 al 10. El DJ mantendrá en secreto las cartas de los PNJ.

El Master comenzará a contar asaltos de forma ascendente, del 1 al 10. Aquellos combatientes que dispongan de una carta igual o superior al asalto cantado pueden declarar que quieren actuar.

Si varios oponentes quieren actuar en el mismo asalto, actuará antes el que tenga la carta con el número más bajo. Se puede emplear un beni para restar 1d6 al valor de una carta de iniciativa.

### Nuevas reglas de Carga (Opcional)

Hay tres tipos de objeto según su carga: Sin Peso, Ligeros, Pesados.

Se pueden llevar un máximo de FUE objetos Sin Peso sin penalización. Por encima de este número, el conjunto de los objetos Sin Peso cuenta como un objeto

Ligero (independientemente de su número). Por ejemplo, con FUE d6 puedes llevar 6 objetos Sin Peso, pero el séptimo haría que tengas que escribir Objetos Sin Peso en un hueco de objeto Ligero en el inventario.

Para controlar la carga, emplear la plantilla de inventario de la Hoja de personaje. La sección Personal se refiere a objetos portados en vainas y fundas, bolsillos, cintos, en el interior de botas o en las manos. La Mochila se carga a la espalda, y el Saco se considera una bolsa de cuero pequeña.

	Personal		Mochila		Saco
FUE= 0	DAGA	DAGA			
FUE = 1d4	HEMOCORAZA				
FUE = 1d6					
FUE = 1d8					
FUE = 1d10					
FUE = 1d12					
Máximo					

Los objetos Ligeros ocupan 1 hueco de objeto en el inventario del personaje, y los pesados 2 huecos. *En la plantilla de carga de ejemplo anterior, las dagas ocupan un hueco de objeto ligero, y la hemocoraza 2 huecos porque es un objeto pesado.*

Colocar un objeto en un nivel de FUE superior al poseído da 1 Nivel de carga, dando -1 a FUE y AGI y sus habilidades, a las tiradas de fatiga, a la DEF y la REA, y -2 al MOV. *En la plantilla del ejemplo anterior,*



## Buscadores de Sangre

---

*si el personaje tuviese FUE 1d4 y consiguiese una pistola de energía (objeto ligero), debería cargarla en la mochila, ya que si la lleva en una funda o el cinto (sección Personal), ocuparía la fila de FUE 1d6, ganando 1 Nivel de Carga.*

### Propiedades de armas y armaduras

Las armas y armaduras tienen los siguientes modificadores:

**Penetración de armaduras (PE):** es el número de puntos de armadura que puede ignorar el arma al hacer daño.

**Puntos de armadura (PA):** es el número de puntos que la armadura suma al valor de RES a la hora de recibir daño.

**Ratio de disparo (RD):** es el número de dados de Disparar que se pueden tirar simultáneamente, y se pueden repartir entre los objetivos. Por ejemplo, la pistola de energía tiene un RD de 2, por lo que en una acción completa un personaje puede disparar empleando 2 dados de Disparar más su dado salvaje, y elegiría los dos mayores resultados, que irían a dos objetivos diferentes, o al mismo.

### Desangramiento

En términos de juego, cada vez que un individuo emplee un hemoartefacto gana un

punto de **Desangramiento**. El valor mínimo o inicial de Desangramiento de un salvaje es -3.

Se pierde 1 punto de Desangramiento por hora descansada.

Al final de cada turno de combate, se debe hacer una tirada de Vigor e intentar superar la puntuación total de Desangramiento. En caso de fallar se gana 1 nivel de Fatiga. Los personajes que adquieran el estado Incapacitado de esta manera, morirán por desangramiento.

### Sistema de méritos

Las bandas de arcontes dependen de su éxito en las expediciones para mejorar su equipamiento. Los arcontes no son dueños de sus armas y armaduras, sino que antes de cada expedición deben dirigirse a la armería del Refugio y escoger de entre las opciones de equipo que les corresponda, en función del **mérito** de su banda. El mérito se contabiliza con puntos que el consejo de sabios entrega a la banda, dependiendo de las provisiones que hayan conseguido en su anterior misión, de los artefactos que hayan recuperado y de sus hazañas en general. A continuación se listan las recompensas habituales de méritos que se entregan a la banda:

## Buscadores de Sangre

---

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

Las hazañas antes descritas deben ser documentadas (mediante toma de vídeo o imágenes en una hemoesfera) o verificado por un Librero. La mayor parte de las bandas emplean un Librero para que de fe de las hazañas que han conseguido. Esto le cuesta 1 punto de mérito a la banda.

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

En el caso de bandas experimentadas, cada 5 años de servicio ganan 1 punto de mérito permanente, independientemente de los éxitos cosechados en sus expediciones. En términos de juego, se puede considerar que cada vez que todos los miembros de una banda suben de rango, ganan un punto de mérito permanente. La mínima puntuación de mérito es 1.

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

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



# Buscadores de Sangre

---

## NUEVOS PODERES

### Psiónica y Elisius

En Elisius los mentalistas sólo poseen 3 poderes, y se detallan a continuación. Los mentalistas pueden usar cualquiera de sus 3 poderes, no obstante, emplear un poder de un rango superior da un -2 a la tirada.

Fallar la tirada de psiónica al emplear poderes de rango superior, produce un **estallido mental**. En este caso, todos aquellos a menos de 12m de distancia del mentalista deben hacer una tirada de ESP o acabarán conmocionados.

### Telekinesis

**Rango:** Novato

**Puntos de Poder:** 1

**Alcance:** 6 metros o más

**Duración:** Instantáneo

Empuja, atrae, o mantiene inmóvil un objeto o persona. Inicialmente da 1d6 que servirá como valor enfrentada a la FUE del objeto o persona a mover. Por cada 1PP extra, se gana 1d6 adicional. Los objetos tienen un valor de FUE fijo a superar para moverlos en función de su peso, de forma que un objeto Sin Peso tiene FUE 1, uno Ligero FUE 2, y uno pesado FUE 4. Se puede emplear 1PP extra para subir el alcance a 12 metros.

Cada punto que se supere la FUE enfrentada desplaza al objetivo 1 metro (o lo mantiene inmóvil y le da un -1 a las acciones). Un incremento lo derriba y hace 1d6 de daño.

### Barrera

**Rango:** Experimentado

**Puntos de Poder:** 2

**Alcance:** Personal

**Duración:** 3 turnos (1 turno más por cada PP extra)

Barrera semiesférica translúcida y brillante de RES 10. Tiene 1 metro de radio, y por 2PP extra aumenta en 2 metros.

### Telepatía

**Rango:** Veterano

**Puntos de Poder:** 3

**Alcance:** Visual

**Duración:** 1 minuto (1 minuto más por cada PP extra)

El objetivo, si se resiste, debe hacer una tirada enfrentada de ESP contra la tirada de Psiónica. La tirada se ve modificada de la siguiente manera:

- Sólo comunicarse da +1, aunque por cada individuo que se añada a la comunicación se recibe -1 a la tirada.
- Leer pensamientos otorga -2.
- Ver recuerdos otorga -2 a la tirada.

# Buscadores de Sangre

## TABLAS

DESVENTAJAS		
NOMBRE	TIPO	DESCRIPCION
Alérgia a Valanio	Menor	-1 al contacto con el Valanio (dura 20 minutos).
Analfabeto	Menor	No puede leer ni escribir
Anemia	Menor	-2 a Tiradas de Fatiga
Arrogante	Mayor	Tiene que humillar a sus oponentes, atacar al líder, o hacerse notar
Alucinaciones	Mayor	El PJ tiene visiones relacionadas con un tema de forma recurrente.
Autodestructivo	Menor	El PJ quiere morir tras completar una acción, o es adicto al peligro y la adrenalina.
Bocazas	Menor	No sabe guardar secretos, habla todo el tiempo
Cauto	Menor	Extremadamente precavido y es muy desconfiado.
Ciego	Mayor	-6 a acciones que requieran visión; -2 a tiradas sociales. +1 ventaja extra
Código de Honor	Mayor	El PJ cumple su palabra y cuida su reputación
Cojo	Mayor	-2 MOV, -2 extra a correr, -2 a habilidades que requieran mover las piernas
Curioso	Mayor	Quiere saberlo todo de todos, y no para hasta obtener toda la información
Enemigo	Menor/Mayor	El PJ tiene un enemigo recurrente. Mayor: le desea la muerte
Enfermo	Mayor	El PJ tiene 1 punto de Fatiga permanente por una enfermedad incurable
Paria	Menor	-2 CAR, rechazado socialmente
Feo	Menor	-2 CAR por su fea apariencia
Fobia	Menor/Mayor	-2 / -4 a cualquier habilidad si está cerca de su fobia
Gallina	Mayor	El PJ es un cobarde y sufre -2 a tiradas de Miedo
Hemoadicto	Mayor	Desangramiento inicial es 0. +2 a ESP contra miedo y telepatía.
Hemofílico	Mayor	No puede usar hemoartefactos. +2 dados a habilidades.
Heroico	Mayor	El PJ siempre ayuda a los necesitados, a las mujeres, etc.
Inculto	Mayor	-2 a las tiradas de Cultura General
Joven	Mayor	Adolescente. Solo 3 pto's iniciales en Atributos, 10 en Habilidades, y 1 Beni/ sesión
Leal	Menor	El PJ nunca traicionara a sus aliados o amigos
Lento	Mayor	-2 MOV y -2 al dado de correr
Mal Oído	Menor/Mayor	-2 a percibir sonidos; Mayor: fallo automático, es totalmente sordo
Mala Fama	Menor	-2 CAR, y todo el mundo cree que ha hecho algo malo y desconfía de él.
Mala Suerte	Mayor	Un Beni menos por sesión
Mala vista	Menor/Mayor	-2 a Disparar, Lanzar o percibir algo más lejos de 2 metros. Mayor: ciego
Malvado	Menor	-2 a CAR. Tiene malas ideas y es cruel. Disfruta con la desgracia ajena.
Manco	Mayor	-4 a tareas que requieran los 2 brazos
Manía	Menor	El PJ tiene ligera manía problemática (beber de misma copa, baldosas, escupir, etc)
Obeso	Menor	+1 RES, -2 MOV, -1 al dado de correr
Pacifista	Menor/Mayor	Menor: solo lucha en defensa propia; Mayor: incapaz de causar dolor físico
Pequeño	Mayor	-1 RES
Sanguinario	Mayor	Nunca toma prisioneros, disfruta viendo sangre y utilizando la violencia.
Sobrado	Mayor	El PJ se cree capaz de cualquier cosa por imposible que parezca
Soñador	Menor/Mayor	El PJ tiene grandes sueños e ilusiones. Mayor: ideal casi inalcanzable
Testarudo	Menor	No da su brazo a torcer, aunque este claramente equivocado
Tuerto	Mayor	-1 CAR, -2 a tareas que requieran visión de profundidad
Vengativo	Menor/Mayor	Menor: PJ quiere venganza no letal; Mayor: la venganza requiere muertes
Vicio	Menor/Mayor	-1 CAR; Tira Fatiga al faltar su vicio
Viejo	Mayor	MOV -2, -1 dado a FUE y VIG; +5ptos Habilidad por cada dado de ING
Voto	Menor/Mayor	Ha jurado fidelidad o compromiso a un grupo, deidad o religión



## Buscadores de Sangre

VENTAJAS COMUNES			
NOMBRE	REQUISITO	TIPO	DESCRIPCION
Alerta	---	P	+1 Percepción
Afinidad Psíquica	Mentalista	P	+1 a las tiradas de Psiónica.
Ambidiestro	Inicial, AGI d8	P	Ignora el -2 por usar Mano no dominante.
Atractivo	VIG d6	P	CAR +2
Bestia de Carga	FUE d8	P	Puede llevar objetos ligeros como si fuesen sin peso
Carismático	ESP d8	P	CAR +2
Comandar	ING d6	P	Aliados ganan +1 a ESP para salir de Conmoción
Curación rápida	VIG d8	P	+2 a tiradas de VIG de heridas
Curandero	ESP d8	P	Gana +1 a la Habilidad Curar
Diestro (Habilidad)	Aptitud a d8	P	Gana +1 en tiradas de una habilidad. No acumulable, pero adquirible para otras habilidades
Duro de Matar	ESP d8	P	Ignora heridas cuando tira Vigor para resistir Incapacitación
Elan	ESP d8	I	Ganas un +1 a la tirada al usar un Beni
Erudito	ING d8	P	+2 a las tiradas de 2 Conocimientos diferentes
Hemoimplante	Inicial	P	Dos orificios en la palma derecha de la mano conectan con los vasos sanguíneos de la muñeca, y permiten conectar hemoartefactos.
Infatigable	VIG d8	P	+1 a las tiradas de VIG contra Fatiga
Inspirador	Comandar	P	+1 a las tiradas de ESP de todo el grupo
Furia	FUE d8	P	Ignora heridas durante 1d4+1 turnos. Conmocionado despues.
Grupo unido	Comandar, ING d8	P	El grupo gana +1 a RES en su presencia
Lazo Común	ESP d8	P	Puede dar Benis a sus aliados (no recibir)
Librero	ING d6, ESPd6	P	Recibe 1d4 gratuito a Hemociencia y Lenguajes Antiguos
Líder Natural	ESP d8, Comandar	P	El líder puede usar Benis en tiradas de sus aliados
Matador	Combat / Dispar. d8	P	Puede usar Benis para tiradas de daño.
Mentalista (TA)	ING d6, ESPd6	P	Permite el acceso a la habilidad Psiónica y a sus poderes. -1 CAR
McGyver	ING d6, Reparar d6	P	Improvisa artefactos o máquinas con los materiales adecuados.
Musculoso	ESP d6, VIG d6	P	RES +1
Nervios de Acero	VIG d8	G	Ignora 1 Herida hasta el final del turno
Polifacético	ING d10	P	Las habilidades sin dado ya no ganan -2
Puntos de Poder	Mentalist, Psiónicad6	P	Una vez por Rango, +5 Puntos de Poder
Rápido	AGI d8	I	Cualquier carta superior a 5 se convierte en un 5.
Seductor	Atractivo	P	+2 Persuasión con el sexo opuesto
Sexto Sentido	ESP d8	P	Tira Percepción con -2 para detectar ataques por sorpresa
Suerte	---	P	+1 Beni por sesión
Valiente	ESP d6	P	+2 a tiradas de Miedo y contra Intimidar
Veloz	AGI d6	P	+2 MOV, +2 al resultado de correr
Visión lejana	ESP d8	P	Sin penalización a Percepción por vision lejana. +12 al alcance
TIPOS- P: Pasiva (no requiere declararse), I: Instantánea (requiere declararse en el momento de ejecutarla), G: Acción gratuita, C: Acción completa			

## Buscadores de Sangre

VENTAJAS DE COMBATE			
NOMBRE	REQUISITO	TIPO	DESCRIPCION
Ataque oportuno	Combatir d6	G	Ataca blancos que se muevan en su área como acción gratuita
Ataque Preciso	Combatir d6	C	+1 a Combatir pero -2 al daño.
Cobertura Extra	Combatir d6	P	Con escudo, la cobertura contra proyectiles pasa a -2.
Bloqueo y Empuje	Combatir d6	G	Cuando tu oponente falle Combatir contra ti, puedes tirar FUE enfrentada a la suya para empujarle. Con incremento es derribado.
Puñetazo/Patada	Combatir d6	C	Lanza Puñetazo/Patada después del ataque, multiacción (-2)
Grito de Guerra	Combatir d6	C	Enemigos en radio audible tiran ESP, o -1 a sus tiradas 2 turnos.
Apuntar mejorado	Disparar d8	C	Si pasas 1 asalto apuntando, además de +2 eliges localización.
Trapero	AGI d6	I	+2 al daño atacando por la espalda
Lanzacuchillos	Lanzar d6, AGI d8	P	+1 a Lanzar en combate.
Ataque Letal	Combatir d8	C	+1 al daño pero -1 a Combatir.
Ataque y Empuje	Combatir d8	C	Tiras Combatir con -1, y adicionalmente al daño puedes tirar FUE enfrentada al oponente para empujarle. Un incremento derriba.
Perforar	Combatir d8	C	Ataque con -2 a Combatir pero tu ataque gana 2PE.
Bloquear	Combatir d8	C	Tras recibir un ataque, tirar Combatir e intenta superar la puntuación del mismo para bloquearlo
Contragolpe	Combatir d8, AGI d8	G	Si tu oponente falla Combatir, ataque gratuito con -2 a Combatir.
Desenvainar Rápido	AGI d8	I/G	Armas ligeras instantáneamente. Armas pesadas acc. gratuita
Disparo Rápido	Disparar d6, AGI d8	P	Recargar proyectiles dura 1 turno menos. Si es 0, acc.gratuita
Fervor guerrero	Comandar, ESP d8	P	Los aliados ganan +1 al daño cuerpo a cuerpo
Finta en Ataque	Combatir d8	C	Puedes repetir la tirada de Combatir con -1
Finta en Defensa	AGI d8	G	Tirar Combatir, y si supera el ataque recibido, el oponente debe repetir su tirada de Combatir
Golpear proyectil	Combatir d8, Percep. d8	G	Rompe 1 proyectil dirigido al PJ tirando Combatir vs Disparar.
Lucha a 2 Manos	AGI d8	P	Ataca con un arma en cada mano sin -2 por multiacción. Mano dominante con -2 sigue a menos que sea Ambidiestro
Luchar Desarmado	FUE d8	P	Al luchar desarmado, el oponente no gana +2 si esta armado
Arma Preferida	Comb./Disparar d10	P	+1 Combatir o Disparar solo con un arma en particular
Disparo mortal	Lanzar/Disparar d10	P	Al sacar un as el arma hace doble daño (a distancia)
Barrido	Combatir d10	C	Ataca a dos oponentes contiguos con el mismo arma.
Ataque Extra	Combatir d10	C	Permite un segundo ataque. Aplica malus por multiaccion.
Atenuar daño	Combatir d10	G	Tirar VIG, y -1 al daño recibido por cada éxito
Doble lanzamiento	Lanzacuchillos	C	Lanza 2 cuchillos al mismo objetivo. Daño de 1 cuchillo+3
Inercia	Combatir d12	I	Si el primer ataque es exitoso, ataque extra con -2 a un oponente contiguo (una vez por turno)
Ataque oportuno	Combatir d6	G	Ataca blancos que se muevan en su área como acc.gratuita
Ataque Preciso	Combatir d6	C	+1 a Combatir pero -2 al daño.
Cobertura Extra	Combatir d6	I	Con escudo, la cobertura contra proyectiles pasa a -2.

TIPOS- P: Pasiva (no requiere declararse), I: Instantánea (requiere declararse en el momento de ejecutarla), G: Acción gratuita, C: Acción completa



## Buscadores de Sangre

ARMAS					
Armas	Daño	Peso	Merito	Notas	Alcance
ARMAS CUERPO A CUERPO					
Daga/Cuchillo	FUE+d4	L	1		
Espadón	FUE+d10	P	2	DEF -1, a 2 manos	
Espada	FUE+d8	L	2		
Hacha	FUE+d8	L	2		
Maza	FUE+d6	L	1	PE 1 vs. Armadura Rígida	
Garrote	FUE+d4	L	0	DEF +1	
Lanza	FUE+d6	L	1	DEF +1, a 2 manos	2 metros
ARMAS A DISTANCIA					
Flecha / Dardo (20)		L	0	Recuperable con un resultado de 4-6 en 1d6	
Arco	2d6	L	1	Min FUE d6, 1 acción completa para recargar	12/24/48
Cuchillo arrojado	FUE+d4	L	0		3/6/12
Ballesta	2d6	P	2	PE 2, 2 acciones completas para recargar	15/30/60
HEMOARTEFACTOS					
Pistola de energía	3d6	L	3	RD 2, -4 al daño contra PA>3	12/24/48
Rifle de energía	3d6+2	P	4	Min FUE d6, RD 1, -4 al daño contra PA>3	24/48/96
Rifle láser	3d6	P	5	Min FUE d6, RD 2, +1 DD, PE 3	30/60/120
Lanzallamas	2d10	P	6	Min FUE d6, Ignota armadura, RD 1, Área en cono	12x6 m
Hemogranada	3d6	SP	4	6 metros de radio. Deflagración de plasma.	5/10/20
Sable láser	FUE+d10	L	3	PE 4	
Guante eléctrico	FUE	L	3	+1d6 de daño eléctrico	
Minas explosivas	2d10	L	5	6 metros de radio. Deflagración de plasma.	

ARMADURAS				
Armaduras	PA	Peso	Merito	Notas
ARMADURAS COMUNES				
Armadura de cuero	1	L	1	Torso, brazos y piernas
Chaleco de Valanio	2	L	1	Torso
Armadura de Valanio	3	P	2	Torso, brazos y piernas. Niega 3 PE
Brazales de cuero	1	L	1	Brazos
Guanteletes de acero	2	L	2	Brazos
Grebas de cuero	1	L	1	Piernas
Faldón de placas de Valanio	2	L	2	Piernas
Casco de goma	1	L	1	Cabeza
Casco de Valanio	3	L	2	Cabeza
Armadura de cuero	1	L	1	Torso, brazos y piernas
Chaleco de Valanio	2	L	1	Torso
HEMOARMADURAS				
Hemoescudo portátil	x	SP	2	Cilindro con pulsador, al activarse crea una barrera de RES 10
Hemocoraza ligera de Valanio	2	P	3	Torso, brazos y piernas. Al activarse aumenta la PA en 3
Hemocoraza pesada de Valanio	3	P	4	Torso, brazos y piernas. Al activarse aumenta la PA en 5

## Buscadores de Sangre

EQUIPO Y ACCESORIOS			
<u>Equipo</u>	<u>Peso</u>	<u>Merito</u>	<u>Notas</u>
Mochila	SP	0	
Saco de dormir	SP	0	
Manta	SP	0	
Vela	SP	0	
Botella (ceramica)	SP(3)	0	
Botella (metal)	SP(3)	0	
Brújula	SP	1	
Caja de cerillas (10)	SP	1	
Gancho	SP	0	
Martillo	SP	0	
Linterna	L	1	
Aceite (1 pinta)	SP(3)	0	
Libro (30 hojas)	SP(100)	0	
Carcaj (20)	L	0	
Cuerda (15m)	L	1	
Pala/Pico	L	0	
Pernos (10)	SP(50)	0	
Antorcha	L	0	
Silbato/Cuerno	SP	0	
Cantimplora (llena, 2 días)	SP(6)	0	
Raciones, 5 días	SP	0	Caducidad de 1 semana
Ropa normal	SP	0	
Ropa de abrigo	SP	0	
Ropa de camuflaje Modelo gris ruinas	SP	1	+1 Sigilo en ruinas
Ropa de camuflaje Modelo desértico	SP	1	+1 Sigilo en las dunas
Ropa de camuflaje Modelo ártico	SP	1	+1 Sigilo en la nieve

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