

THE BIGGER THEY ARE...



Antonio Garcia 2016
WWW.ROENGII.DEVIANTART.COM

**UNA AVENTURA PARA SAVAGE WORLDS EN LA
AMBIENTACIÓN DE DEADLANDS LOST COLONY**



PREFACIO

Si no conoces *Deadlands Lost Colony*, no te preocupes, Marshall. Aquí te proporcionamos toda la información necesaria para la aventura.

Para las mecánicas te hará falta el manual de la edición *Aventura* (2ª edición de *Savage Worlds* en castellano). Gracias a la retro-compatibilidad de las ediciones de *Savage Worlds*, también puedes dirigir esta historia con otras ediciones anteriores: sólo tendrás que revisar las pruebas de habilidad y estadísticas de los PNJs/criaturas, para ajustar algún detalle (aunque, seguramente, lo puedas hacer sobre la marcha durante el juego).

Esta aventura épica tiene lugar en 2094. Es decir, tres años antes del momento propuesto para empezar a jugar en el suplemento de ambientación *Deadlands Lost Colony*.

La idea es que esta historia pueda usarse como un *one-shot* para probar la ambientación, y también como un **prólogo** a la campaña de *Deadlands Lost Colony* que proponen en ese suplemento.

LOST COLONY: INFORMACIÓN PARA LOS JUGADORES

Estamos en el año 2094 de la vieja Tierra.

Hace más de 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.

Cinco años más tarde *Industrias Hellstromme* presentó al mundo el *Túnel*, un agujero de gusano estabilizado que permitía a las naves viajar de un lado a otro. Llegaron científicos, y exploradores, pero la lejana *Banshee* siguió siendo, sobre todo, una curiosidad científica. Por desgracia, todo cambió cuando en 2052 se descubrió allí el súper-combustible llamado *roca fantasma* y colonos de

todo pelaje emigraron en masa. Las rencillas entre los nativos *anouk* y los colonos pronto degeneraron en escaramuzas, y después se convirtieron en una guerra de guerrillas larga, brutal y sangrienta.

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

Poco después se supo, en *Banshee*, que la Tierra caminaba hacia su auto-destrucción, al iniciarse una *Guerra Final* y... nada más. En medio del conflicto el *Túnel* se colapsó por motivos desconocidos y no se ha abierto de nuevo. *Banshee* se convirtió en la colonia perdida. Veinte años después de la llegada de *EXFOR*, nadie sabe cuánto durará la paz entre humanos y *anouks*.

Hace diez años hubo una tormenta global que arrasó la superficie de *Banshee* y destruyó muchos asentamientos humanos. Se la llamo la *Tormenta Mundial*. Durante esa emergencia la *EXFOR* se preocupó únicamente de los suyos, abandonando a los colonos de *Banshee*, y ahondando en las diferencias, rencores y rivalidades entre estos y las fuerzas de las N.U. Ahora los militares tratan de recuperar el terreno perdido, pero su prepotencia y su idea de que son la verdadera autoridad mundial, chocan con la forma de pensar de los colonos de *Banshee*, cada vez más rebeldes e independientes.



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

LOST COLONY: INFORMACIÓN PARA EL MARSHALL

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



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

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

General Paul “OK” Warfield: El General Warfield fue oficial de mando en los marines de EE.UU. y recibió su sobrenombre OK por el mote *Overkill* que le dan sus tropas, es decir propenso al exceso en la matanza. Cuando las Naciones Unidas lo pusieron al mando de la EXFOR hizo rápidamente gala de su filosofía bélica, sin reparar en gastos ni en crímenes de guerra contra los *anouks*. También fue el principal responsable de traer a los Psíquicos a *Banshee* desde la Tierra y de poner incluso a los colonos en contra de las tropas durante la campaña militar y después de la misma.



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

Se puede decir que el general es un dictador militar autocrático. Dirige su ejército y su territorio con mano de hierro y tiene sus miras en el dominio total del sistema solar de *Banshee*.

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

Roca fantasma: Esta piedra y super-combustible sisea y chirría cuando entra en combustión, como si estuviera hecha de almas condenadas al infierno o de los mismísimos demonios. La cosa es, que ambas cosas son ciertas. La roca fantasma es una creación de los demonios conocidos como los Jinetes del Apocalipsis, para extender el caos, la avaricia, la destrucción... y en consecuencia el *Miedo*. Funcionó de maravilla, hasta el apocalipsis de la Guerra Final, en la Tierra. Y tampoco está funcionando mal en *Banshee*.

Unos **bulletpoints** para terminar, Marshall:

- La aventura está pensada para jugar con personajes *Experimentados* como los **pre-generados** que incluimos en esta aventura.
- Se recomienda que tanto el Marshall como los jugadores tengan cierta experiencia con *Savage Worlds*. Es una aventura dura con personajes de cierto poder.
- Conocer la ambientación de *Deadlands Lost Colony* y la de *Infierno en la Tierra* es un extra interesante para jugar la aventura. Pero no es ni mucho menos indispensable.
- El **Nivel de Miedo** de una zona es un penalizador que se aplica a las tiradas de **Miedo** en dicha zona.

AVENTURA: THE BIGGER THEY ARE...



*Ilustración de roEN911, - Creative Commons
No comercial-Atribución-CompartirIgual 3.0*



Por Khulmani/Culmani khulmane@gmail.com

BASADA EN UNA IDEA CONTENIDA EN EL LIBRO DE AMBIENTACIÓN DE DEADLANDS LOST COLONY.

RESUMEN DE LA AVENTURA

Esta aventura comienza en un momento duro para el asentamiento de Tentación y para los colonos de *Banshee*. Hace un mes, los dos **Rangers** más reputados y capaces de la zona, el **Capitán Dave Ross** y **Debbi Dallas**, desaparecieron en el Cinturón. Estaban espiando los planes de la EXFOR para someter a los colonos y anouks, cuando fueron capturados por los militares.

Los PJs se encuentran en Tentación, tras una reunión como defensores informales o formales de la ley, cuando sus obligaciones policiales les llevan a dar con la pista de una minera espacial rebelde y frustrar su secuestro, que ha sido orquestado por agentes de la EXFOR.

Esa aliada, Charley Chase, les pone sobre la pista de Ross y Dallas, y les llevará a un viaje al Cinturón. Deberán asaltar una prisión secreta de la EXFOR, dónde liberarán a los Rangers y descubrirán el secreto de la apuesta del General Warfield para dominar *Banshee*: El navío espacial de ataque orbital **UNS Behemoth**.

Después, con la ayuda de **Rafael Santiago**, un científico rescatado en la prisión, deberán poner en marcha el “tirachinas espacial”, una faraónica catapulta magnética creada para poner en órbita grandes cargas de roca fantasma (que nunca llegó a utilizarse). Y usarlo para destruir el *Behemoth*.

Todo ello con el tiempo al límite, y mientras colonos de *Banshee* y mineros espaciales colaboran como nunca y hacen grandes sacrificios para frenar a los militares.

INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES

Hace poco más de un mes que desaparecieron el Capitán Dave Ross y la Ranger Debbi Dallas y toda la comunidad colonial es más que consciente del hueco que han dejado. La desconfianza, la ira, el miedo y la violencia se han hecho fuertes, y se han multiplicado los incidentes entre colonos y anouks, los ataques de los Segadores y en general las actividades ilegales y violentas. Vosotros habéis dado un paso adelante para llenar el hueco dejado por los Rangers y habéis conseguido frenar lo peor de la marea, pero tampoco diríais que la cosa va bien.

La desaparición de Ross ha sido un golpe durísimo para la organización de los Rangers, que ha quedado descabezada y sin un liderazgo claro desde entonces: Nadie quiere ponerse los zapatos del gran hombre sin descubrir antes qué ha sido de él. Y la ausencia de Dallas en Tentación es un auténtico mazazo para la gente, que la veía como un pilar inamovible de la comunidad, una garantía de ley y sentido común.

*Hoy os habéis reunido en Tentación, para coordinar vuestros esfuerzos en mantener algo parecido a la ley, el orden y la convivencia. No ha sido una reunión fácil, pero finalmente os habéis puesto más o menos de acuerdo entre vosotros y con los poderes locales para repartir competencias y responsabilidades. Ahora estáis en Mo's Saloon, la cantina local dónde fían a las fuerzas de la ley, esperando poder emborracharos con cierta tranquilidad. Pero no, las cosas nunca son fáciles en *Banshee*.*

LA CINTURONIANA

Tentación, Nivel de Miedo 2

Uno de los PJs (elige a uno de los que están más alineados con la ley local y los colonos) recibe un mensaje en su palmcorder u otro dispositivo de comunicación. Proviene de una mujer a la que conoce, una minera del Cinturón con una opinión muy vocal contra la EXFOR, llamada **Charlotte “Charley” Chase**.

Tengo información vital sobre Ross y Dallas. Sé que estás con los otros sabuesos de la ley. Venid a verme a LAX cuanto antes. Creo que me vigilan.

Charley es la capitana del **Brimstone**, un pequeño carguero espacial propiedad de un consorcio de mineros independientes, y suele bajar a Tentación por negocios. LAX es la cantina del espacio puerto. Si comprueban los registros, en efecto la nave está en el *Puerto Espacial Memorial Gordon Libre*, aunque ya nadie llama así al espacio-puerto de Tentación, ni sabe quién fue ese tipo.

Cuando los PJs llegan a LAX no hay ni rastro de Charley. El cantinero que trabaja esa noche es un tipo local, discreto, que se mete en sus asuntos. Pero les puede decir que ha visto a la capitana Chase hace un rato: estaba tan borracha que se

derrumbado sobre su mesa, y dos tipos se la han llevado. El cantinero ha asumido que eran de su tripulación, por los trajes de vuelo (típicos de currantes de carguero) que llevaban.

El *Brimstone* está en una de las plataformas de aterrizaje del espacio-puerto, así que los PJs pueden comprobar la historia. Cuando lo hagan sus dos tripulantes (Luis y Andrei) afirmarán, muy preocupados, que no ha sido así: La capitana ha ido a LAX, pero parecía muy preocupada y tensa, en absoluto con ganas de emborracharse. Y desde luego no la han ayudado a volver a la nave. Ni siquiera la han visto desde que salió.

El espacio-puerto tiene cámaras de seguridad en las plataformas pero no en la cantina ni sus alrededores. La historia de los tripulantes es cierta y comprobable pero para hallar una pista del paradero de Charley los PJs deberán afilar su ingenio. Justo en frente de LAX hay un parking de tierra flanqueado por muros de chatarra espacial, y allí hay dos posibles vías para seguir con la investigación:

- Por un lado, hay huellas recientes de una MULWWV o Mula de seis ruedas anchas, un modelo típico de una pequeña empresa de alquiler de todoterrenos de Tentación: el *Taller de Walker*. Las huellas se pueden interpretar correctamente con una tirada de **Supervivencia**.
- Por otro lado, dormitando entre la chatarra está Kotaru, un borracho local. Puede contar a los PJs que hace un rato *unos tipos se han subido a una Mula del viejo Walker*, llevando a una borracha. Es necesaria una tirada de **Persuadir** o un pequeño soborno para extraer esta información a Kotaru.

Una llamada al viejo Walker debería bastar para obtener su colaboración. Es un tipo majo que se lleva bien con los Rangers y en general con todo el mundo. A poco que hagan las preguntas correctas, atará cabos y explicará a los PJs que justo hoy ha alquilado una de sus Mulas a un tipo que claramente usaba una identificación falsa (John Stuart). Como es un “enterado”, sabe que el tipo ha alquilado también una casa en el suburbio cercano al espacio-puerto (esta tarde, uno de sus operarios ha visto la Mula aparcada delante).

NIDO DE ESPÍAS

Lo que ha sucedido es que un grupo de **agentes de la EXFOR** venía rastreando a Charley desde el Cinturón y la han secuestrado. La capitana tiene información secreta sobre la EXFOR y sus órdenes son descubrir todo lo que ella sabe y después ejecutarla. Van a esperar a que se recupere de la droga que escamotearon en su bebida (unas **2 horas**), y después la interrogarán brutalmente para por último asesinarla.

El límite de tiempo del interrogatorio es de **8 horas**. Pasado ese plazo, dispararán a Charley, dejando su cuerpo en la casa, y se marcharán en la Mula para ser recogidos por una lanzadera de la EXFOR, en un punto discreto a unas diez millas de la ciudad. A no ser que los PJs lo eviten.

Hay **tantos agentes de EXFOR Extras como PJS** en el grupo, más **su líder** que es *Comodín*. Son eficientes, están vigilantes y bien armados.

Una tirada de **Notar** o **Latrocinio** permite a los PJ ver que hay toda una serie de sensores y cámaras de alta tecnología (algo fuera del alcance del colono típico) alrededor de la casa, de forma que cubren todo el terreno circundante. Las ventanas están bloqueadas con tablones.

Llegar a cualquiera de las puertas de la casa (delantera o trasera) sin ser descubiertos requiere que el grupo supere una **Tarea dramática** de **3 rondas**: o bien de **Ordenadores** y/o **Electrónica** (para hackear el sistema inalámbrico) o bien de **Sigilo** y/o **Latrocinio** (para llegar a la puerta sin dar la alarma). Si fracasan en cualquiera de ellas son descubiertos y localizados inmediatamente. Entonces tendrán solo unos **5 minutos** antes de que ejecuten a Charley (puedes hacerles tirar **Astucia** para prever un desenlace semejante).

La casa tiene una única planta principal y un sótano, que es donde tienen a Charley prisionera. Lo más probable es que los PJs lleguen antes de que hayan empezado a interrogarla, y que los agentes estén en la planta principal esperando a que la prisionera se recupere.

Consulta el **plano** de la casa para dirigir el asalto de los PJs a la misma.

Si hacen algún prisionero de entre los agentes, estos se mantendrán en un silencio férreo y disciplinado. Si logran sonsacarles, lo único que podrán decirles es que tenían órdenes de interrogar y ejecutar a la capitana Chase, por espionaje. En realidad, tampoco saben más, la información valiosa la tiene Charley.

UNA CHARLA IMPORTANTE

Rescatar a Charley es un logro que bien podría premiarse con un *Beni* para cada PJ. Una vez que la capitana recupere la consciencia, les pondrá en antecedentes de lo que está sucediendo:

Se trata del Capitán Ross y la Ranger Debbi: sabemos dónde están. La EXFOR los tiene encerrados en La Puerta Negra, una prisión secreta para prisioneros políticos en un rincón apartado del Cinturón. Veréis, mi tripulación y yo pertenecemos al CCR, el Comité Colonial de Resistencia. Somos una organización perseguida por la EXFOR, porque nos oponemos a sus planes de dominación global y al fascista de Warfield. Después de mucho trabajo encubierto, hemos localizado dónde está esa prisión y, como premio, nos enteramos que tienen allí a los dos Rangers desaparecidos. Tenemos algunas ideas para liberarlos con el resto de prisioneros, pero nos falta un equipo de asalto capaz, gente como vosotros. Por eso he venido.

Lo que Charley busca es una alianza con los PJs para llevar a cabo sus planes, y dado que estos saben que *Banshee* y Tentación necesitan desesperadamente a los Rangers, debería haber pocas dudas al respecto de aliarse.

Pero... ¿Y si todo sale mal y los PJs no rescatan a la capitana? En ese caso encontrarán la información y localización de *La Puerta Negra* en un mensaje grabado por Charley en su carguero, el *Brimstone*. Luis y Andrei, los tripulantes, les avisarán de ello si los jugadores no piensan en buscar esa pista, y les acompañarán en la nave a cumplir la última misión encomendada por su capitana.

Una vez establecida su colaboración, Charley les conminará a ponerse en marcha. Propone viajar en su nave, que es discreta, está ligeramente armada, y tiene una buena velocidad con su impulsor gravitatorio. La capitana conoce la localización y órbita de *La Puerta Negra*, y están preparados para ponerse en marcha en cuando los PJs estén listos. Durante el viaje puede explicar con detalle todo lo que sabe y, entre todos, planear el rescate de los Rangers y los demás prisioneros.

VIAJEROS ESPACIALES

Nivel de Miedo 3 (impulsor gravitatorio)

El viaje hasta la posición de *La Puerta Negra* dura unos **ocho días**. No viajan a máxima velocidad, sobre todo para que los PJs tengan tiempo de aclimatarse a la baja gravedad típica de las naves y asteroides con impulsores gravitatorios. Puedes aprovechar para introducir unos *Interludios*, Marshall. Mientras tanto, pueden hacer planes e informarse de lo que sabe el CCR sobre la prisión.

La Puerta Negra es una prisión excavada en un asteroide pequeño, de 1'5 km de diámetro, que orbita en una zona apartada del Cinturón. En su región orbital no hay minería ni apenas otros asteroides de tamaño considerable (pero sí muchas rocas pequeñas y micro-meteoritos). Los únicos accesos son un pequeño muelle espacial para lanzaderas y naves pequeñas, y una esclusa de aire adyacente al mismo. Hay un par de torretas de cañones automáticos montadas como protección del acceso. Se presupone una seguridad armada militar, pero no que haya muchos reclusos ni muchos guardias. Tal vez una decena (como máximo) de cada grupo. La seguridad se confía, sobre todo, a la discreción.

También cabe suponer, por los grupos de antenas que sobresalen de la roca, que tienen un potente sistema de sensores y comunicaciones seguras. En ese sentido, será crucial evitar que los guardias pidan refuerzos desde la prisión en cuanto detecten una nave aproximándose. Un crucero de la EXFOR haría pedazos a la *Brimstone* sin despeinarse. Hay tres posibles formas de aproximarse sin despertar muchas sospechas. La capitana ya las ha empezado a esbozar, pero deja

que los jugadores propongan ideas y ve completándolas con lo que describimos aquí.

Plan 1. La prisión se reaprovisiona una o dos veces al mes vía naves de la EXFOR camufladas como cargueros civiles. EL CCR tiene algunos códigos y contraseñas de la EXFOR y pueden intentar hacerse pasar por una de esas naves.

Plan 2. Cuando una nave se aproxima a la prisión y resulta “sospechosa”, es casi seguro que los guardias la investigan con sus sensores en cuanto está dentro de su gran alcance. Los PJs pueden simular que el *Brimstone* es una nave siniestrada a la deriva, despresurizando la mayor parte del interior (algunas zonas son demasiado sensibles) y apagando la impulsión y el sistema de soporte vital. Y reactivar los sistemas en el momento en que pasan más cerca de *La Puerta Negra*.

Plan 3. O pueden optar por una estrategia más directa y agresiva, aunque rozando lo suicida: mantener la máxima velocidad que permite el impulsor gravitatorio hasta terminar muy cerca de *La Puerta Negra*. Con el enorme riesgo de colisión que eso implica en el Cinturón.

LA PUERTA NEGRA

Nivel de Miedo 3 (impulsor gravitatorio)

Descripción general para el Marshall

La Puerta Negra es una prisión espacial oculta en el cinturón de asteroides, en una zona aislada y pobre en roca fantasma y otros minerales. Como se ha explicado, fue excavada en un pequeño asteroide irregular de 1'5 km de diámetro mayor.

El acceso a la prisión se realiza a través de un hangar excavado que puede alojar a naves pequeñas (el carguero *Brimstone* estaría justo dentro límite de lo que cabe allí). También hay una esclusa de aire adyacente al hangar, a la que se puede llegar con traje espacial, y se usa para tareas de mantenimiento principalmente. Y al lado hay dos torretas con cañones automáticos.

Por último, también alrededor de los accesos hay varios conjuntos de antenas de sensores y comunicaciones. Destruirlas dificulta la capacidad de percibir el entorno y de comunicarse desde la prisión, pero no lo impide por completo.

La prisión cuenta con un impulsor gravitatorio para generar baja gravedad artificial. El sistema tiene potencial para impulsar pequeños cambios de órbita del asteroide pero no para moverlo como si fuera una nave espacial. El impulsor genera los efectos típicos de estos ingenios, incluidos unos pocos fantasmas de mineros muertos en la prisión.

Desde el hangar se accede a la zona de seguridad normal, donde está la centralita de seguridad, las celdas normales y las dependencias de los guardias, que son policías militares de EXFOR seleccionados por su falta de empatía y crueldad. Desde el final de esa zona se accede a un conducto que lleva a la zona de alta seguridad.

En la zona de seguridad normal hay tantos **guardias** como **PJs+3**. En cuanto a los prisioneros, hay siete mineros anti-EXFOR de distintas facciones, además del Capitán Dave Ross, la Ranger Debbi Dallas. En Alta Seguridad sólo hay dos ocupantes humanos: el ingeniero prisionero Rafael Santiago, y el director de la prisión, un psíco sociópata llamado Heracles, quien tiene **robots de seguridad** de la EXFOR bajo su control (tantos como **PJs**).

Resolución de los planes de intrusión

Si los PJs optaron por el **plan 1**, puedes resolverlo como una **Tarea dramática de grupo** de 3 rondas usando las habilidades de **Electrónica**, **Latrocinio**, **Ordenadores**, o **Persuadir**. Tener éxito les lleva al interior del hangar, donde comenzará su enfrentamiento con los guardias. Fallar hace que se dé la alarma de manera temprana (ver más adelante) y les deja en una posición vulnerable: Los guardias esperan a que estén cerca para dispararles. Comienza un combate en que disparan primero contra el *Brimstone*, una vez con cada cañón automático.

Si eligieron el **plan 2**, este no les lleva al interior de la prisión, pero si tiene éxito los PJs comienzan con el factor sorpresa sobre la estación. Deben superar una **Tarea dramática de grupo** de 3 rondas usando las habilidades **Electrónica**, **Pilotar**, **Reparar** o **Supervivencia**. Si los PJs tienen éxito, aplica **Sorpresa** a su favor para que disparen a los cañones defensivos, se acerquen a la esclusa, etc. Si fallan, provocarán que se dé la alarma de manera temprana (ver más adelante).

Y si optaron por el **plan 3**, tampoco les lleva al interior de la prisión, pero de sobrevivir a esta peligrosa opción tendrán también el factor sorpresa sobre la estación. En este caso, durante **3 rondas** el piloto del *Brimstone* (sin ayuda) debe superar una tirada de **Pilotar**. Cada fallo supone que la nave recibe **6d6** de daño y una pifia que recibe **12d6** de daño. Si los PJs sobreviven, aplica **Sorpresa** a su favor para que disparen a los cañones defensivos, se acerquen a la esclusa, etc. Incluso si fallan, en este caso no hay alarma temprana, ya que llegan demasiado rápido a las inmediaciones de la prisión.

En cualquiera de los planes, recuerda aplicar bonificadores en función de lo buenas que sean las ideas y planificación previa de los jugadores.

Las **torretas** tienen **Dureza 20 (4)** y **cañones automáticos medianos** (50/100/200, 3d8, CdF 3, Mun. 100, PA 6, AP). Apuntar a las torretas desde una nave supone un penalizador adicional de -4.

El asalto

Antes de poder liberar a la mayor parte de los prisioneros, y en concreto a los Rangers Ross y Dallas, los PJs deberán vencer a la oposición de la zona de seguridad normal (recuerda, tantos **guardias** como **PJs+3**). Usa como referencia el **plano** de la estación para resolver los encuentros tácticos. Todas las puertas de la estación tienen cerraduras electrónicas y se pueden abrir con tiradas de **Latrocinio**, **Electrónica** u **Ordenadores** con **-4** si no tienen el **pase electrónico** de uno de los guardias, o sin penalizador si se dispone del pase.

Una vez liberados los prisioneros, el **Capitán Dave Ross** y la **Ranger Debbi Dallas** les dan las gracias sinceramente, y les informan apresuradamente de que aún no pueden irse. Hay un prisionero en la zona de alta seguridad al que deben liberar a toda costa, porque es una persona clave para detener los planes de la EXFOR.

Quizás los PJs quieran más detalles, pero es que, en ese momento, no hay –literalmente– tiempo para más explicaciones.

En esa zona de alta seguridad se habrá atrincherado el psíco **Heracles** con sus **robots de seguridad** (recuerda, tantos como **PJs**), esperando a los héroes para una lucha cara a cara. Esta parte de la prisión está aislada del resto en términos de electricidad, ordenadores y soporte vital, así que no se puede hacer mucho más que asaltarla. Una vez derrotados los últimos enemigos, los PJs pueden rescatar al ingeniero **Rafael Santiago** y salir a toda prisa de la prisión.

Perdiendo el culo

Si los PJs **no provocaron** que los guardias dieran la alarma de forma temprana, tendrán tiempo suficiente para salir de la prisión y alejarse antes de que lleguen refuerzos.

Si no fue así, y **se dio la alarma temprana**, cuando se marchan de *La Puerta Negra* se está aproximando un crucero de la EXFOR, el **UNSS Spartan**. Pide a los PJs una única tirada de grupo de **Atletismo** por todos ellos y los PNJs liberados, para llegar rápidamente a su nave.

Si la superan, quien pilote el *Brimstone* debe hacer una tirada enfrentada de **Pilotar** contra el capitán del crucero. Los PJs puede dar apoyos a su piloto; por su parte, el capitán del *Spartan* tira con **d8** y **dado salvaje**, y recibe automáticamente **+2** de apoyo de una eficiente tripulación.

Si los héroes fallan en cualquiera de las tiradas, comienza una **Persecución** en la que el *Brimstone* está a dos cartas de distancia del *Spartan*. Esta persecución dura **10** rondas o hasta que los PJs escapen o su nave sea destruida.

VOLVIENDO A BANSHEE

Nivel de Miedo 3 (impulsor gravitatorio)

Una vez razonablemente a salvo, los Rangers y el ingeniero **Rafael Santiago** ponen al corriente a los PJs. Aquí resumimos los puntos clave para el Marshall, y sugerimos que se expongan en forma de una conversación entre los PNJs y los PJs:

- La EXFOR ha terminado de construir un bombardero orbital, una nave enorme de ataque destinada a arrasar objetivos sobre la superficie de *Banshee*. Lo han llamado el **UNS Behemoth**.

- El **General Warfield** planea usarlo para pacificar definitivamente tanto a los anouks como, sobre todo, a los colonos díscolos (es decir, a prácticamente toda la población humana de *Banshee* que se opone mayoritariamente a la EXFOR). Seguramente, lo hará con una demostración de fuerza haciendo honor a su apodo “Overkill”.
- Los Rangers **Ross** y **Dallas** fueron capturados mientras investigaban rumores sobre el *Behemoth*, justo después de descubrir su existencia y que estaba prácticamente terminado, hace algo más de un mes. En la prisión, por comentarios de guardias y rumores compartidos de celda a celda con otros presos, descubrieron que uno de los principales ingenieros del *Behemoth* también estaba preso en *La Puerta Negra*.
- **Rafael Santiago** es uno de los ingenieros más brillantes del sistema solar de *Banshee*, y fue obligado a trabajar sobre todo en las fases iniciales del proyecto del *Behemoth*, bajo coacciones y tortura. Pero todo el tiempo que no ha estado obligado a trabajar para Warfield lo ha pasado pensando en cómo destruir esa nave. Cree tener la respuesta y un plan.

El plan de Rafael Santiago.

Tenemos que usar el “tirachinas espacial” para mandar a esa monstruosidad del Behemoth al infierno. Ahora os explicaré de qué hablo, pero primero, un poco de historia.

*Uno de los primeros grandes ingenieros en llegar a Banshee fue **James “Doc” Danby**, un visionario que trabajaba, como no, para industrias Hellstromme. Tras varios desencuentros, “Doc” Danby abandonó el trabajo y se trasladó a Banshee desde el Túnel, para colaborar con los colonos y la exploración planetaria. Entonces se descubrió la presencia de Roca fantasma en Banshee y eso lo cambió todo. Continuamente aparecían empresas y holdings mineros, pequeños medianos y grandes, y desaparecían a la misma velocidad, conforme se encontraban, explotaban y agotaban las venas más superficiales. “Doc” Danby tuvo entonces su visión: construir una catapulta electromagnética, también llamada impulsor de masas EM, para enviar enormes cargamentos de Roca fantasma a la órbita de*

Banshee, acelerados en un túnel de impulsión para conseguir suficiente velocidad de escape de la gravedad y la atmósfera de Banshee.

Al principio todo le fue increíblemente bien, al bueno de “Doc”. Consiguió financiación y mano de obra experta de varias empresas y consorcios mineros, y empezaron a trabajar en las Montañas del Túnel del Viento. Pasó menos de un año, y se terminaron las obras principales en un tiempo record... pero al final toda esa suerte se volvió mala y peor. Cuando estaban instalando las últimas piezas de la electrónica y software, se sucedieron los desastres uno tras otro: accidentes, desapariciones de mineros, ataques de animales y alimañas de las montañas. Al final, el propio Danby fue encontrado muerto, de un paro cardíaco, en su sillón favorito de la sala de control principal del “tirachinas espacial”, como ya lo llamaban los obreros.

En fin, aunque estaban a punto de terminarlo, al final no pudo ser. En los siguientes años hubo varios intentos de poner en marcha las obras, pero todos fracasaron por distintas razones. Y con el tiempo, se convirtió en una de esas cosas excéntricas, grandiosas y olvidadas de este sistema, como la Locura de Johnson, por ejemplo.

La cuestión es que yo mismo estudié, hace años, y a fondo, la catapulta electromagnética de Danby. Y podría ser lo que necesitamos para convertir al Behemoth en chatarra espacial. Un cargamento de Roca fantasma sería lo ideal, pero, en realidad, cualquier roca de densidad similar serviría. Como la antracita. Si conseguimos que esa locura de chisme funcione, podemos usarlo como un super-cañón. Desde la boca del “tirachinas” al rango orbital en que opera el Behemoth, el proyectil apenas tardará dos segundos en llegar. Es prácticamente inevitable.

Por supuesto estará bastante hecho polvo, después de tantos años en desuso, y no llegó a ser terminado ni probado, pero si conseguimos suficientes ingenieros y obreros especialistas, y gente que limpie el lugar de alimañas y peligros, creo que podemos conseguirlo.

En este punto intervendrá el **Capitán Dave Ross**, aportando un elemento preocupante más:

Siempre que Warfield nos dé tiempo para ello, claro. Ahora que hemos escapado, quizás caiga en la cuenta de que dejarnos en su prisión secreta, fuera de su alcance directo, ha sido un error. Pero querrá compensarlo. Y la forma más directa es acelerar los planes y enviar al Behemoth a Banshee cuanto antes.

El resto del viaje

Antes de dejar el Cinturón de asteroides, se les unirán varias naves del CCR y se transfieren a esas naves los otros prisioneros liberados en *La Puerta Negra* (aparte de los Rangers y Rafael Santiago). Esas naves, cargueros mineros ligeramente armados, les acompañarán hasta *Banshee* en el viaje de regreso.

Se hacen los **planes de actuación**, conforme a lo que ha revelado Santiago, y se decide que en cuanto aterricen en *Banshee*, los Rangers irán a los asentamientos para alistar discretamente a cuantos ingenieros, técnicos y obreros especializados puedan conseguir. El CCR y otras fuerzas o grupos de colonos que disponen de naves espaciales, formarán una fuerza de defensa orbital para enfrentarse a la EXFOR si es necesario (y si puede ser de utilidad, claro).

En cuanto a los PJs, se les pide que vayan directamente a las **Montañas del Túnel del Viento** en el frío norte, nada más llegar a *Banshee*, y empiecen a asegurar y limpiar el “tirachinas espacial” de posibles peligros.

Más o menos a la mitad del viaje de regreso, les llegan noticias: Una nave enorme de la EXFOR, que sólo puede ser el **UNS Behemoth**, ha sido avistado por varias naves mineras, cruzando el Cinturón con rumbo directo hacia *Banshee*. Unos cálculos rápidos de Santiago revelan que eso les da unos **cuatro días, con suerte cinco**, entre su llegada y la del *Behemoth* a *Banshee*. Es el tiempo del que dispondrán para poner en marcha el “tirachinas espacial”. Tanto los Rangers como los miembros del CCR que viajan con los PJs comienzan inmediatamente a enviar mensajes a todos sus contactos en los asentamientos, estaciones orbitales y facciones de *Banshee*, para planificar los trabajos en el “tirachinas” y adelantar los preparativos de resistencia.

Por último, ten en cuenta que también puedes introducir algunos **Interludios** durante el viaje.

EL “TIRACHINAS ESPACIAL”

Nivel de Miedo 3

¡Limpiad la zona!

Una vez que lleguen a *Banshee*, los PJs son los primeros en ser desembarcados en la **catapulta electromagnética de Danby**. El clima local es muy frío, pero el tiempo estará despejado en general durante los próximos días. El “tirachinas espacial” es una obra faraónica cuyo elemento principal es un túnel de aceleración que asciende por la ladera de la montaña, enterrado pero cerca de la superficie. Tiene unos 9 km de largo y en ambos extremos hay una serie de estructuras y edificios (plantas energéticas, centros de control, barracones...). En ambos extremos hay también **plataformas de aterrizaje** apropiadas para que aterrice (justito) el *Brimstone*. Los PJs pueden elegir dónde serán desembarcados: **base inferior** o **base superior**. Los PNJs se despiden sin mucha ceremonia y con unas rápidas palabras de aliento.

Puedes utilizar las reglas de **resolución rápida de escenas** para el proceso de asegurar el “tirachinas espacial”. Son **tres** escenas **peligrosas**, por la presencia de alimañas peligrosas, el mal estado de las estructuras y la existencia de *poltergeists* maliciosos, de escaso poder pero que pueden ser molestos y provocar accidentes (este es un lugar de malos recuerdos y energías negativas). Los PJs pueden usar las habilidades de **Atletismo**, **Disparar**, **Notar**, **Pelear** o **Supervivencia**.

Cada escena requiere unas **5 horas**: una escena sirve para explorar y asegurar la base inferior; otra para explorar y asegurar la zona de los túneles (principal y de servicio); y otra más para lo mismo en la base superior. Lógicamente, el orden depende de dónde eligieron desembarcar los PJs.

Además, como hemos dicho este lugar acumula malos recuerdos y energías negativas. Eso ha atraído cadáveres andantes de antiguos obreros y de mineros de roca fantasma. En la **zona de los túneles** los PJs encontrarán con **muertos vivientes de las montañas** (tantos como **PJs x3**), a los que deben enfrentarse: resuélvelo como un combate táctico detallado, después de que hayan realizado las tiradas de la “escena rápida”.

Contrarreloj

Unas **18 horas** después de que los PJs sean desembarcados en el “tirachinas espacial”, empiezan a llegar ingenieros, científicos, técnicos y obreros de todo *Banshee*, y en seguida se convierte en un goteo constante de voluntarios. Llegan en pequeños grupos, casi siempre en lanzaderas y vehículos voladores, pero algunos incluso hacen el camino en vehículo terrestre, desde los asentamientos más septentrionales.

Rafael Santiago también llega con uno de los primeros grupos, agradeciendo a los PJs su trabajo de avanzadilla. La tarea que tienen por ahora delante es, como poco monumental. Deben reparar y poner en marcha instalaciones y equipos que llevan muchos años abandonadas, instalar todo el software de control, y rezar para que todo funcione a la primera, porque es imposible realizar un ensayo real: sólo podrán hacer **EL** disparo con el “tirachinas espacial”, porque cualquier prueba anterior revelaría con toda seguridad su existencia a la EXFOR.

La ayuda de los PJs será crucial. El grupo se enfrenta en los días siguientes a una **Tarea dramática** de **5 rondas**: los PJs pueden elegir entre ayudar a poner en marcha el “tirachinas” (**Ciencias, Electrónica, Ordenadores, Reparar**) o colaborar vigilando y protegiendo al resto del personal (**Disparar, Notar, Pelear, Supervivencia**).

Entre las rondas de la **Tarea dramática** puedes leer o parafrasear las siguientes informaciones:

- *El tiempo corre y parece que os faltan horas para todo lo que hay que hacer, pero cada vez llegan más y más voluntarios de toda Banshee, y eso os levanta el ánimo.*
- *Llega noticia de que el **Behemoth** se acerca a Banshee. Lo acompañan dos destructores y una decena de naves de guerra más pequeñas. Parece su ruta que le llevará primero a orbitar sobre el continente **Dos**, prácticamente vacío de colonos humanos. Por el lado bueno, llega un grupo de mineros con un cargamento espectacular: un enorme trozo de roca fantasma que usar como proyectil.*

- *Se recibe una transmisión de video de la EXFOR por todo Banshee. Se emite por todos los canales y anchos de banda, desde la órbita: En ella se ven imágenes aéreas de un populoso asentamiento anouk en Dos. Y segundos después cómo un bombardeo en alfombra arrasa una zona de varios kilómetros de radio, levantando una nube de polvo y restos similar al hongo de una explosión nuclear. La imagen cambia para mostrar al **General Paul “OK” Warfield**, en el puente de una nave espacial, dirigiéndose a la audiencia: Ha sido un camino largo y difícil, pero por fin nos hallamos en el amanecer de un nuevo día. Los violentos anouks ya nunca volverán a ser un problema para la paz. La humanidad está a salvo de nuevo, gracias a la EXFOR y su fuerza militar. Bajo el mandato de las Naciones Unidas, yo Paul Warfield, asumo el mando de todas las fuerzas humanas en Banshee. En estos momentos, y tras acabar con un núcleo de terroristas anouk, el UNS Behemoth se desplaza para situarse en órbita geo-sincrónica sobre la ciudad de Tentación en la Creciente Fértil. En las próximas seis horas, todas las autoridades y asentamientos de Banshee reconocerán mi autoridad. Quienes no lo hagan serán considerados terroristas a partir de ese momento.*
- *El Comité Colonial de Resistencia y otros grupos anti-EXFOR reúnen una flotilla espacial y ganan tiempo para vosotros. Además, maniobran sobre la órbita para atraer al Behemoth a una posición óptima para que sea vuestro blanco. El coste es brutal, pero cumplen su objetivo: algo más de tiempo.*

The bigger they are...

Toma nota de si los PJs superaron o no la **Tarea dramática**, y luego lee o parafrasea lo siguiente:

Pequeño milagro tras pequeño milagro lográis tenerlo todo listo, o eso pensáis al menos, para la hora del lanzamiento. Al final, os reunís en la sala principal de control, en la base superior. Los últimos cálculos se hacen a toda prisa, y veis a Rafael Santiago interrumpir el proceso matemático de un super-ordenador y hacer unas cuentas con los dedos, mientras musita para sí.

Bueno, quizás sólo está rezando el rosario. El Behemoth está en posición y no queda más tiempo: Se da la orden de disparo, y todo el complejo empieza a temblar. Se forman grietas en las paredes y cae polvo de cemento del techo. El proyectil acelera por el túnel, alcanza la velocidad crítica, y sale volando hacia el espacio. Pasan uno, dos interminables segundos... ¡impacto! La sala ruge con una sola voz y todos os abrazan llorando de alegría.

Si los PJs superaron la **Tarea dramática** de **Contrarreloj**, entonces no sucede nada más, y este será el final de la aventura. El “tirachinas espacial” está frito tras su único disparo, pero ha cumplido su misión. Deja que los PJs expliquen cómo celebran esta gran victoria. Los restos del Behemoth caerán en las próximas horas sobre Banshee, la mayoría de ellos sobre el cinturón ecuatorial y la Jungla Tóxica. Warfield, habiendo perdido la ventaja psicológica y, en menor medida, estratégica, se retirará de nuevo al Cinturón con sus otras naves.

Pero si los PJs fracasaron en la **Tarea dramática** de **Contrarreloj**, aunque hayan conseguido disparar, las enormes fuerzas desatadas provocarán el derrumbamiento de toda la mega-estructura del “tirachinas”. Todo el complejo se colapsa en un apocalíptico derrumbe de la ladera de la montaña que lo alberga. Cada PJ tiene que superar una **Tarea dramática** individual **Ardua** de **Atletismo**, o muere sepultado. Como regla especial para esta situación, los PJs que obtengan más éxitos de los necesarios en sus tres rondas, pueden prestarlos a otros PJs para ayudarlos a salvar el pellejo, pero a razón de **2:1**. Es decir hay que gastar **2 éxitos** por cada **éxito** que recibe el beneficiado. Rafael Santiago y la mayoría de los trabajadores morirán en el colapso.

“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.”

PNJS Y CRIATURAS

Agentes de EXFOR (sólo su líder es Comodín)

Son asesinos y espías fanáticos, disciplinados y altivos, con un claro desprecio por todo el que no pertenezca a la EXFOR.

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

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 10 (4)

Habilidades: Atletismo d8, Conducir d6, Conocimientos comunes d6, Disparar d8, Intimidar d8, Investigar d6, Notar d8, Latrocinio d6, Ordenadores d6, Pelear d8, Persuasión d6, Sigilo d8, Supervivencia d6.

Ventajas: Alerta, Puntería, Temple.

Desventajas: Obligaciones (Mayor, EXFOR), sanguinario.

Equipo: Armadura corporal (Armadura 4, torso); Pistola MKIV FOP 9 mm (12/24/48, 2d6, PA 1, CdF 1, Mun. 15) con mira láser (+1 Disparar a Corta y Media), cuchillo (Fue+d4); Palmcorder.

Tripulación del Brimstone (Charlie Chase es Comodín, Luis y Andrei son extras)

La capitana Charlotte “Charley” Chase es una mujer de algo más de treinta años, decidida, valiente, tozuda y algo impulsiva. Sus tripulantes son mineros y transportistas espaciales, más discretos y moderados en general.

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

Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5 o 6 (1)

Habilidades: Atletismo d4, Conducir d6, Conocimientos comunes d6, Disparar d4, Electrónica d6, Notar d6, Ordenadores d6, Pelear d4, Persuasión d6, Pilotar d6, Reparar d6, Sigilo d4.

Desventajas: Juramento (menor, CCR), Leal.

Equipo: Traje de vuelo, traje espacial (Armadura 1, todo el cuerpo); Aturdidor (5/10/20, 2d6, CdF 1, Mun. 15; si impacta, resuelve el daño con normalidad y después la víctima tira Vigor para no quedar Conmocionado).

Brimstone, carguero espacial ligero

Tripulación: 3+7.

Tamaño: 8 (Enorme); **Dureza:** 26 (6), AP.

Maniobra: -1; **Vel. Max. Atmosf.:** 1600 Km/h.

Notas: Capacidad atmosférica, CMAM, Impulsor gravitatorio, IA, Sistema de sensores (planetario).

Armas:

- **Cañón automático mediano doble** (50/100/200, 3d8, CdF 3, Mun. 100, PA 6, AP, Doble: +1 a Disparar y +2 al daño).

Guardias de La Puerta Negra (extras)

Seleccionados entre los más policías militares más crueles y sin escrúpulos de la EXFOR, estos tipos son poco más que matones con uniforme.

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

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 9 (4)

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos comunes d6, Disparar d6, Electrónica d4, Intimidar d8, Notar d8, Ordenadores d4, Pelear d6, Persuasión d4, Sigilo d4.

Ventajas: Reflejos de combate.

Desventajas: Canalla, obligaciones (Menor, EXFOR), sanguinario.

Equipo: Armadura corporal (Armadura 4, torso); Aturdidor (5/10/20, 2d6, CdF 1, Mun. 15; si impacta, resuelve el daño con normalidad y después la víctima tira Vigor para no quedar Conmocionado), pistola MKIV FOP 9 mm (12/24/48, 2d6, PA 1, CdF 1, Mun. 15) con mira láser (+1 Disparar a Corta y Media); pase electrónico.

Rangers Ross y Dallas (Comodines)

Las estadísticas de ambos aparecen en el manual de Lost Colony, pero si no dispones del mismo, puedes usar para ambos este perfil de Rangers veteranos. Debbi es una Ranger dura y

relativamente joven, y el Capitán Ross un veterano lacónico que se las sabe todas.

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

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 6

Habilidades: Atletismo d6, Cabalgar d6, Conocimientos comunes d6, Conducir d8, Disparar d8, Idioma (Anouk) d8, Intimidar d10, Notar d8, Pelear d8, Persuasión d10, Pilotar d6, Sigilo d6, Supervivencia d8.

Ventajas: Carismático, Ranger Colonial, Reflejos de combate.

Desventajas: Heroico, Leal, Obligaciones (Mayor, Rangers).

Equipo: Ropa de presidiario.

Robots de seguridad (extras)

Con inteligencia limitada a las capacidades tácticas, estos drones vagamente antropomorfos son casi plataformas autónomas de armas letales.

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

Paso: 8; Parada: 5; Dureza: 11 (4)

Habilidades: Atletismo d6, Disparar d8, Notar d8, Sigilo d4.

Capacidades especiales:

- **Topetazo:** Fue+d4.
- **Subfusil integrado:** 12/24/48, 2d6, PA 1, CdF 3, Mun. 100, R3D.
- **Armadura +4:** Blindaje metálico.
- **Constructo:** +2 a recuperarse del aturdimiento; ignoran un punto de penalización por heridas, no respiran; inmunes a enfermedades y venenos.
- **Impávido:** Son inmunes al miedo e Intimidar.
- **Sensores:** Ignoran todas las penalizaciones por iluminación. También reciben la ventaja **Alerta**.
- **Tamaño +1.**

Heracles, Psico de la EXFOR (Comodín)

Heracles es un Psico cruel y despiadado, disfruta con las pequeñas mezquindades de una prisión secreta militar pero ansía una lucha en firme y vivir el subidón del combate a muerte.

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

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 11 (6) [-4 al daño de las balas]

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos comunes d6, Intimidar d8, Disparar d6, Notar d8, Ordenadores d6, Pelear d6, Pilotar d6, Psiónica d10, Sigilo d6.

Ventajas: Nuevos poderes, Puntos de poder x2, Trasfondo arcano (Psiónica).

Desventajas: Canalla, deseo mortal (combate), obligaciones (Mayor, EXFOR), sanguinario.

Poderes: Conmoción, Desvío, Marioneta, Miedo, Proyectil. **[Puntos de poder: 20]**

Equipo: Traje de combate de infantería (Armadura 6, todo el cuerpo, reduce en 4 el daño de las balas); machete (Fue+d6).

Rafael Santiago

Rafael es un científico brillante, entrado en años, con un carácter tranquilo y amable. En general trata bien a todo el mundo, excepto a sus enemigos y a quienes quieren hacerle daño. Es idealista y siempre trata de salvar a todo el mundo, y se arrepiente terriblemente de haber ayudado a diseñar el Behemoth.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d12, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.

Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5

Habilidades: Atletismo d4, Ciencias d12, Conducir d4, Conocimientos comunes d8, Electrónica d10, Idioma (Ruso) d6, Investigar d8, Notar d8, Ordenadores d10, Pelear d4, Persuasión d6, Pilotar d4, Reparar d12, Sigilo d4, Tácticas d4.

Ventajas: Carismático, Hombre de recursos, McGyver.

Desventajas: Apacible, Heroico, Leal, Vengativo (menor).

Equipo: Ropa de presidiario.

UNSS Spartan, crucero de la EXFOR

Tripulación: 50+25.

Tamaño: 16 (Colosal); **Dureza:** 68 (35), AP.

Maniobra: -1; **No atmosférico.**

Notas: Blindaje inclinado, CMAM, Impulsor gravitatorio, IA, Ordenador de puntería (niega hasta 2 puntos de penalización al disparar), Sistema de sensores (planetario).

Armas:

- **2x Cañones automáticos ligeros dobles** (50/100/200, 2d12, CdF 4, Mun. 100, PA 4, AP, Doble: +1 a Disparar y +2 al daño).
- **2x Láseres medios dobles** (150/300/600, 3d10, CdF 1, Mun. 100, PA 20, AP, Doble: +1 a Disparar y +2 al daño).
- **2x Lanzamisiles Ligeros** (200/400/800, 6d6, CdF 1, PA 16, PAP, 6 misiles para cada uno).

Notas: Considera que la tripulación y/ la IA tira d8 en cualquier habilidad relevante (como **Disparar**) y que realizan todas las tiradas de la nave salvo las de **Pilotar**. Estas las hace el capitán: tira **d8** más un **dado salvaje** siempre con **+2** de apoyos de su eficiente cuadro de mandos.

Muertos vivientes de las montañas (extras)

Estos cadáveres andantes están animados por malévolos manitúes de escaso poder, pero son capaces de actuar con astucia y crueldad.

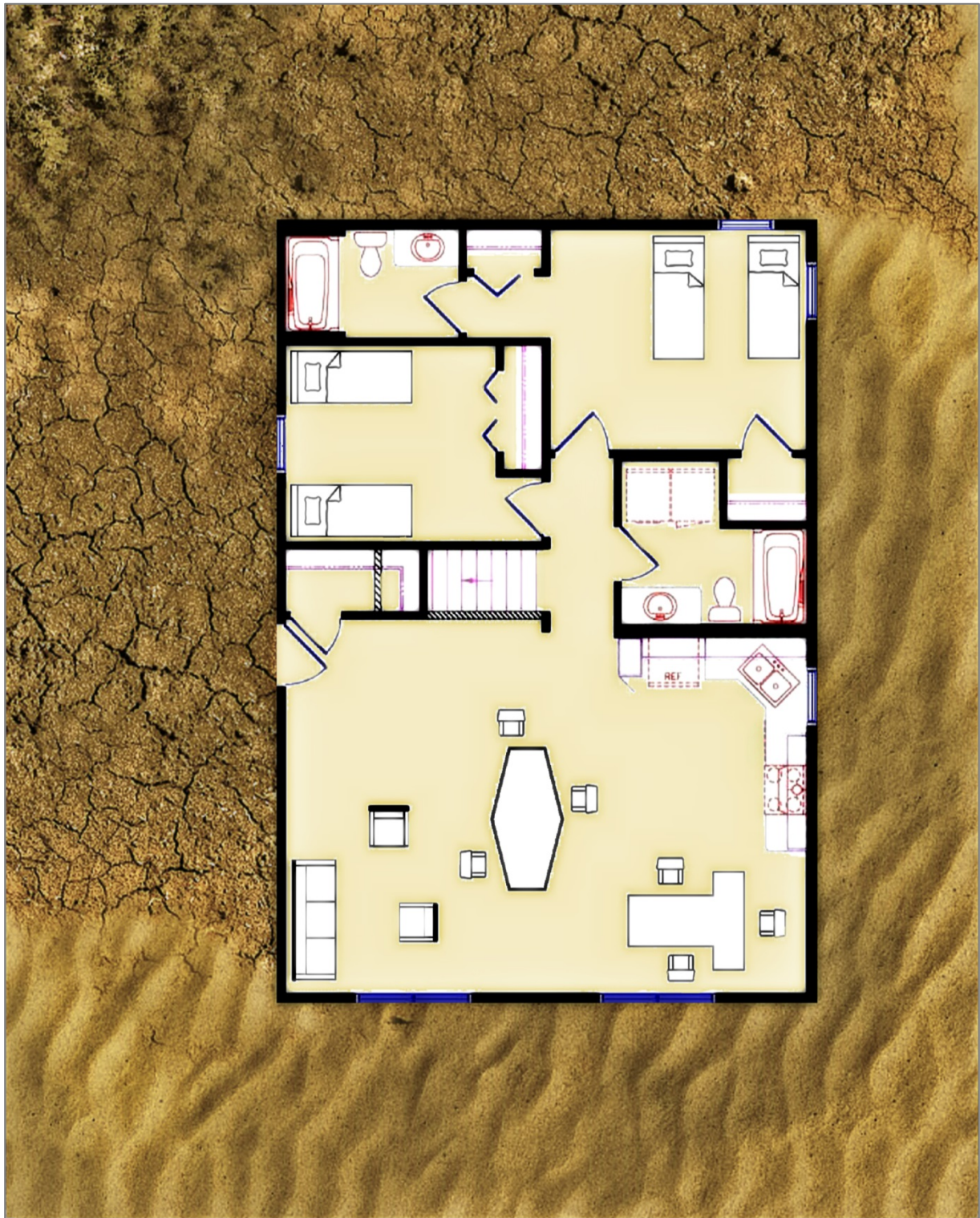
Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d8.

Paso: 4; Parada: 5; Dureza: 8

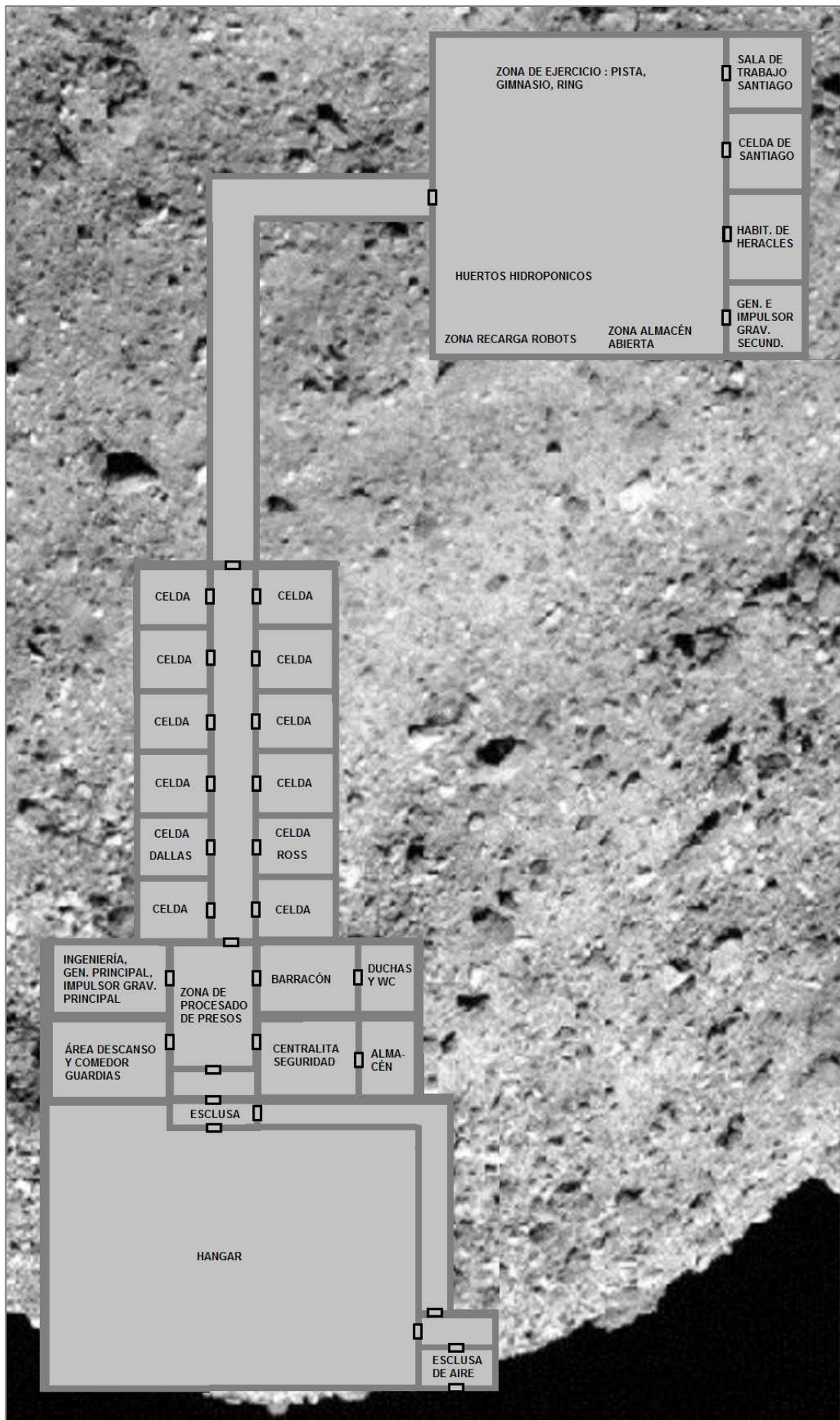
Habilidades: Atletismo d6, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6.

Capacidades especiales:

- **Garras:** Fue+d4
- **Impávido:** Son inmunes al miedo e Intimidar.
- **Muerto viviente:** No reciben daño adicional de los ataques apuntados excepto los disparos a la cabeza (+4 al daño); +2 para dejar de estar Aturdidos; no respiran; inmunes a enfermedades y venenos.



Plano de la casa



Plano de La Puerta Negra

PERSONAJES PREGENERADOS

SEIS PERSONAJES JUGADORES EXPERIMENTADOS (30 PX).

EVELYNE "LYNE" SORBIN

Experimentada [30 PX], mujer, humana, nacida en *Banshee*, Ranger, Comodín.

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

Habilidades: Atletismo d6, Conducir d4, Conocimientos generales d4, Disparar d8, Idioma Anouk d4 [Asai], Intimidar d4, Investigar d6, Medicina d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d4, Supervivencia d4.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 9 [4].

Idioma propio: Inglés [pidgin].

Ventajas: Agallas, Carismática, Nacida en *Banshee*, Osada, Ranger Colonial.

Desventajas: Código de Honor, Escéptica, Vengativa [menor].

Equipo:

- Armadura corporal [Armadura 4, torso, puede vestirse con la ropa normal].
- Pistola Dragoon 10 mm [12/24/48, 2D6+1, PA 1, CdF 1, Mun. 10] con mira láser [+1 Disparar a Corta y Media]; 30 balas 10 mm. [___]
- Mini-lanzagranadas integrado en Pistola Dragoon [Alcance y daño por granada, CdF 1, Mun. 3]; 6 granadas de fragmentación [5/10/20, 3D6, PAM]. [___]
- Machete [Fue+d6].
- Cartuchera y bandolera de munición.
- Ropas de Ranger Colonial.
- Kit médico [anula -2 por no tener equipo médico, 10 usos].
- Palmcorder [cámara, comunicador y dispositivo de aplicaciones].
- Pack anti-trauma [cura 1 herida en la hora de oro, causa 1 nivel de Fatiga].
- Cantimplora, encendedor y linterna en mochila.

Notas a desventajas y ventajas:

- **Agallas:** Puedes repetir una vez cada tirada de Miedo que hagas.
- **Carismática:** Puedes repetir una vez cada tirada de Persuadir que hagas.
- **Nacida en *Banshee*:** +1 a Persuadir con Anouks. Puedes usar ciertos artefactos.
- **Osada:** Añades una bonificación de +2 a todas tus tiradas contra miedo y restas 2 a todas tus tiradas en la tabla de terror [Miedo, p. 172].

Notas de interpretación: Justa y valiente, tienes los pies en el suelo y pones los ojos en blanco con la gente que habla de monstruos y fantasmas. Tratas siempre de hacer respetar la ley y ayudar a los necesitados, y eres obsesiva para perseguir a los culpables y hacerles pagar sus crímenes [¡a veces vas demasiado lejos!]. Eres una Ranger colonial de reciente nombramiento, aunque llevas años haciendo cumplir la ley desde cargos menores en las fuerzas de la ley. Tu jurisdicción actual es Tentación y tienes cierta notoriedad por actos heroicos en favor de colonos y anouks.

Créditos: 150 _____



KARLA SCHMIDT

Experimentada (30 PX), mujer, humana, nacida en *Banshee*, Cazadora de caza mayor, Ayudante de Ranger, Comodín.

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

Habilidades: Atletismo d6, Conducir d4, Conocimientos generales d4, Disparar d10, Idioma Alemán d4, Idioma Anouk (Asai) d4, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4, Sigilo d6, Supervivencia d6.

Paso: 6; Parada: 5 [+2]; Dureza: 6 {1}.

Idioma propio: Inglés (pidgin).

Ventajas: Arma Distintiva (Rifle Caza-elefantes) y Mejorada, Manos firmes, Nacida en *Banshee*, Puntería.

Desventajas: Curiosa, Leal, Manía (presumir).

Equipo:

- Chaqueta de cuero (Armadura 1, torso y brazos).
- Rifle Caza-elefantes .600 (30/60/120, 2d10, PA 4, CdF 1, Mun. 5, Arma pesada, PenMov.) con mira telescópica (cancela 2 puntos adicionales de penalización al Apuntar); 15 balas .600. [___]
- Machete (Fue+d6).
- Bandolera de munición.
- Ropas de cazador.
- Cantimplora, encendedor y linterna en mochila.

Notas a desventajas y ventajas:

- **Arma distintiva mejorada:** Cuando la empleas, añades +2 al resultado final de tus tiradas de Disparar, así como Parada +2 cuando está equipada aunque sea un arma a distancia.
- **Manos firmes:** Puedes ignorar el modificador por Plataforma inestable (pág. 154) cuando disparas desde la grupa de una montura o mientras te desplazas en un vehículo en movimiento. Además, cuando haces acciones de correr (consulta Movimiento en la página 131), reduces la penalización a -1, en vez del -2 habitual.
- **Nacido en *Banshee*:** +1 a Persuadir con Anouks. Puedes usar ciertos artefactos.
- **Puntería:** Si no te mueves durante tu turno y no empleas una Cadencia de Fuego superior a 1 como primera acción, puedes añadir +1 a tu tirada de Atletismo (lanzar) o Disparar, o bien ignorar hasta dos puntos de penalización por ataques apuntados, cobertura, distancia, escala del objetivo o velocidad. Esta ventaja es una versión menor de la maniobra Apuntar y no se apila con ella. Puntería solo afecta a la primera acción del personaje en su turno.

Notas de interpretación: Eres algo bocazas, te gusta presumir de tus presas y te haces un poco pesada pero, sorprendentemente, tus historias más increíbles son ciertas. Eres leal a tus amigos y camaradas, y tienes un problema con misterios, secretos o lugares inexplorados: necesitas conocerlos. Desde hace algún tiempo eres Ayudante de Ranger en una zona cercana a Tentación. Tienes cierta notoriedad por actos heroicos en favor de colonos y anouks.

Créditos: 120 _____



MICHAEL "MIKE" DUNCAN

Experimentado [30 PX], varón, humano, nacido en *Banshee*, Cazarrecompensas, Ayudante de Ranger, Comodín.

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

Habilidades: Atletismo d4, Conducir d4, Conocimientos generales d4, Disparar d8, Latrocinio d6, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d4, Reparar d6, Sigilo d8, Supervivencia d6.

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

Idioma propio: Inglés (pidgin).

Ventajas: Ambidextro, Con un par, Kid dos pistolas, Nacido en *Banshee*, Rock'n'roll.

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

Equipo:

- Chaqueta de cuero (Armadura 1, torso y brazos).
- 2 revólveres pesados .357 (12/24/48, 2d6+1, PA 1, CdF 1, Mun.6); 24 balas .357. [____]
- Subfusil HI Blazer 10 mm (12/24/48, 2d6, PA 1, CdF 3, Mun. 30, Sin casquillos, R3D); 60 balas 10mm sin casquillo. [____]
- Machete (Fue+d6).
- Cartucheras y bandolera de munición.
- Ropas de explorador.
- Cantimplora, encendedor y linterna en mochila.

Notas a desventajas y ventajas:

- **Ambidextro:** Ignoras la penalización cuando usas tu mano "mala" (p. 153). Cuando sostienes un arma en cada mano, puedes apilar las bonificaciones de Parada de ambas armas equipadas (si las tienen).
- **Con un par:** Cuando estás armado con dos armas cuerpo a cuerpo distintas y declaras dos ataques de Pelear, una acción con cada una, la acción con el arma secundaria no provoca penalización por múltiples acciones. Como también tienes **Kid Dos Pistolas**, la acción realizada con la mano mala también puede ser un ataque a distancia.
- **Kid dos pistolas:** Cuando estás armado con dos armas a distancia distintas y declaras dos ataques de Disparar, una acción con cada una, la acción con el arma secundaria no provoca penalización por múltiples acciones. Como también tienes **Con un Par**, la acción realizada con la mano mala también puede ser un ataque cuerpo a cuerpo.
- **Nacido en *Banshee*:** +1 a Persuadir con Anouks. Puedes usar ciertos artefactos.
- **Rock'n'roll:** Si no te mueves durante tu turno, puedes ignorar las penalizaciones por retroceso derivadas de disparar un arma con CdF 2 o más (Retroceso: p. 155).

Notas de interpretación: Eres 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. Tiendes a encabezonarte con tus cosas, sobre todo cuando persigues a una presa o crees que debes hacer lo correcto. Desde hace tiempo eres Ayudante de Ranger en los alrededores de Tentación. Tienes cierta notoriedad por actos heroicos en favor de colonos y anouks.

Créditos: 150 _____



MAXIMILIANO "MAX" LOPES

Experimentado (30 PX), varón, humano, Conductor excontrabandista, Ayudante de Ranger, Comodín.

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

Habilidades: Atletismo d4, Conducir d8, Conocimientos generales d4, Ordenadores d4, Idioma Español (Lat.) d4, Disparar d8, Latrocinio d4, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4, Pilotar d6, Reparar d6, Sigilo d4.

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

Idioma propio: Inglés (pidgin).

Ventajas: Afortunado y Muy afortunado, As, Rico.

Desventajas: Despistado [-1 Conocimientos generales y Notar], Exceso de confianza, Leal.

Equipo:

- Chaqueta de cuero [Armadura 1, torso y brazos].
- Pistola MKIV FOP 9 mm [12/24/48, 2d6, PA 1, CdF 1, Mun. 15] con mira láser [+1 Disparar a Corta y Media]; 30 balas 9 mm. [____]
- Rifle de asalto M-21 5.56 mm [20/40/80, 2d8, PA 2, CdF 4, Mun. 30. R3D]; 120 balas 5.56 mm. [____]
- Machete [Fue+d6].
- Cartuchera y bandolera de munición.
- Ropas de viajero.
- Palmcorder [cámara, comunicador y dispositivo de aplicaciones].
- Cantimplora, encendedor y linterna en mochila.

Notas a desventajas y ventajas:

- **Afortunado y Muy afortunado:** +2 Benis al inicio de la sesión.
- **As:** Ignoras hasta dos puntos de penalizaciones a las tiradas de Conducir, Navegar y Pilotar, además de poder gastar tus benis para realizar tiradas de absorción con cualquier vehículo o transporte que esté bajo tu mando, usando la habilidad de manejo apropiada en vez de Vigor. Cada éxito y aumento niega una herida.

Notas de interpretación: Eres ordenado, metódico y sobreprotector (maniático) con tus cosas y tu Humvee "Mole". Y despreocupado de todo lo que no son tus cosas y tus asuntos. Tienes algunos prejuicios contra lo que no conoces en general, como los anouks. Eres un tipo de buen corazón en el fondo, que valora la amistad y la familia. Desde hace algún tiempo eres Ayudante de Ranger y vigilas las rutas de la Creciente Fértil. Tienes cierta notoriedad por actos heroicos en favor de colonos y anouks.

Créditos: 250 _____

"MOLE", HUMVEE MODIFICADO

- **Tamaño:** 4 [Grande]; **Tripulación:** 1+7;
- **Velocidad máxima:** 96 Km/h; **Manejo:** +1, **Dureza:** 20 [8] Armadura Pesada.
- **Notas:** 4x4, chasis reforzado, reserva de combustible.
- **Armamento [en torreta]:** EXFOR SAW 5.56 mm [30/60/120, 2d8, PA 2, TdF 5, Mun. 100, PenMov., R3D]. 200 balas 5.56 mm. [____]



"JULES" (JULIAN ASIMOV)

Experimentado [30 PX], varón, humano, Psico de Faraway, Comodín.

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

Habilidades: Atletismo d4, Conducir d4, Conocimientos generales d4, Disparar d4, Electrónica d6, Ordenadores d4, Medicina d6, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d6, Psiónica d10, Sigilo d6, Supervivencia d4.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 6 (1); PP: 15 [_____]

Idioma propio: Inglés (pidgin).

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

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

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

Equipo:

- Chaqueta de cuero (Armadura 1, torso y brazos).
- Pistola MKIV FOP 9 mm (12/24/48, 2d6, PA 1, CdF 1, Mun. 15) con mira láser (+1 Disparar a Corta y Media); 30 balas 9 mm. [_____]
- Machete (Fue+d6).
- Cartuchera y bandolera de munición.
- Ropas de explorador.
- Kit médico (anula -2 por no tener equipo médico, 10 usos).
- Palmcorder (cámara, comunicador y dispositivo de aplicaciones).
- Pack anti-trauma (cura 1 herida en la hora de oro, causa 1 nivel de Fatiga).
- Cantimplora, encendedor y linterna en mochila.

Notas a desventajas y ventajas:

- **Canalización:** Cuando obtienes un aumento en tu tirada de habilidad arcana al activar un poder (o tiras para activar un artefacto arcano), reduces su coste en un punto de poder. Esta capacidad puede reducir el coste a cero.
- **Trasfondo arcano: psico:**
 - Calvicie: Los poderes de Psico hacen que se te quemen los folículos y se te caiga el pelo; puede crecer de nuevo pero vuelve a caer cada vez que usas los poderes.
 - Quemadura cerebral: Recibes 2d6 de daño y pierdes 1 PP cuando pifias.
 - Manos libres: Puedes usar tus poderes aunque tengas las manos atadas.
 - Paria: Tienes la desventaja Marginado tanto entre anouks como entre humanos.

Poderes:

- **Curación (Novato):** Puntos de poder: 3. Distancia: Toque. Duración: Instantáneo. Curación repara el daño si se trata antes de que transcurra una hora. El éxito cura una herida y el aumento, dos. Es posible lanzar más de una vez el poder para curar heridas adicionales, siempre que se esté dentro de la hora de oro y te queden suficientes PP. En el caso de los Extras, el DJ debe determinar primero si el aliado ha sobrevivido (p. 138). Si es así, el éxito en la tirada de habilidad arcana devuelve a la acción al aliado (estará aturdido, si es que importa). Modificadores de poder:
 - **Curación mayor (+10):** Añadiendo este modificador, curación sana todas las heridas, incluyendo aquellas con más de una hora de duración.
 - **Lesiones graves (+20):** El poder puede curar una lesión permanente (consulta Incapacitación, pág. 136). Para lanzar esta versión del poder es necesario realizar

una hora de preparativos previos y solo se permite una vez por lesión. Si la tirada de lanzamiento falla, no podrás curar con este poder esa lesión específica (aunque otro sí que podría intentarlo). Con éxito, el objetivo estará exhausto durante las 24 horas siguientes a recibir el poder.

- **Neutralizar veneno o enfermedad (+1):** El lanzamiento con éxito de curación pone fin a cualquier veneno o enfermedad que afecte al objetivo. Cuando la enfermedad o veneno tiene algún modificador asociado, dicho modificador también se aplica a la tirada de habilidad arcana.
- **Empatía (Novato):** Puntos de poder: 1. Distancia: Astucia. Duración: 5. Formas un vínculo emocional entre tú mismo y el objetivo, que puede resistirse superando con Espíritu el total del lanzamiento en una tirada opuesta. Con éxito, conocerás el estado emocional del objetivo y sus pensamientos superficiales más básicos. Esto te otorga una bonificación de +1 (+2 con un aumento) a las tiradas de Interpretar, Intimidar, Persuadir y Provocar que realices contra él. Empatía también funciona con animales, aunque en este caso añade +2 a la tirada de Cabalgar u otras tiradas que sirvan para interactuar con la criatura.
- **Mejora/reducción de rasgo (Novato):** Puntos de poder: 2. Distancia: Astucia. Duración: 5 (o instantáneo si se resiste). Este poder te permite aumentar o reducir uno de los rasgos (atributos y habilidades) del objetivo. Mejorar el rasgo de un aliado permite aumentar el rasgo en cuestión en un nivel de dado (dos con aumento). Reducir el rasgo de un enemigo tiene duración Instantánea y reduce el atributo o habilidad elegida en un nivel de dado (dos con aumento), hasta un mínimo de d4. La víctima intenta recuperarse del efecto de forma automática al final de cada uno de sus turnos siguientes, superando una tirada de Espíritu como acción gratuita. El éxito permite recuperar un nivel de dado perdido y el aumento finaliza por completo el efecto. Este poder no se puede lanzar varias veces sobre el mismo rasgo (queda activo el efecto mayor), pero sí afectar rasgos diferentes del mismo ser. Modificadores de poder:
 - Objetivos adicionales (+1): Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.
 - Potente (+1): Solo reducción. Aplica una penalización de -2 a las tiradas de Espíritu para finalizar el efecto.
- **Miedo (Novato):** Puntos de poder: 2. Distancia: Astucia. Duración: Instantáneo. Este poder produce una sobrecogedora sensación de pavor y horror. El objetivo afectado debe realizar de inmediato una tirada de miedo. Los extras que fallen su tirada entran en pánico de forma automática y los Comodines deben tirar en la Tabla de terror (p. 173). Cuando se lanza con aumento, impone una penalización de -2 a la tirada de miedo (y los Comodines añaden +2 a la tirada en la tabla de terror). Modificadores de poder:
 - Área de efecto (+2/+3): Por +2 PP, el poder afecta a todos los presentes en una plantilla de área mediana. Por +3 PP, aumenta a una plantilla de área grande.

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, siempre has creído que es mejor no llamar la atención. Crees en la negociación y el compromiso, y muy poco o nada en la violencia. A menudo haces trabajos informales para los Rangers y otras fuerzas de la ley locales. Tienes cierta notoriedad por actos heroicos en favor de colonos y anouks.

Créditos: 150 _____



ZHAR-RO

Experimentado [30 PX], varón, anouk, Explorador, Comodín. [Tamaño +1]

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

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos generales d4, Idioma Inglés (pidgin) d4, Notar d4, Montar d6, Disparar d6, Pelear d8, Persuadir d4, Sigilo d8, Supervivencia d8.

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 11 [3].

Idioma propio: Anouk [Asai].

Ventajas: Adaptado, Fuerte, Leñador, Vigoroso, Osado, Toque de tannis, Enlace de tannis.

Desventajas: Bocazas, Baja tecnología, Heroico, Leal, Marginado (humanos).

Equipo:

- Armadura Aknouk (Armadura 3, torso, hecha de hueso y reforzada con Tannis).
- Chakatl (hacha-espada, Fue+d8, Tannis, un aumento con el Chakatl causa daño y la víctima debe tirar Atletismo: si falla cae de su montura o, si va a pie, es derribado).
- Rifle de asalto AK-2074 7.62 mm (24/48/96, 2d8+1, PA 2, CdF 3, Mun. 30, Bayoneta plegable de Fue+d6); 120 balas 7.62 mm. [____]
- Bandolera de munición.
- Cantimplora, encendedor y linterna en mochila.

Notas a desventajas y ventajas:

- **Adaptado:** Esta ventaja anula la desventaja de Baja tecnología.
- **Enlace de tannis:** añades +2 al daño total de cualquier ataque con un arma de tannis. Además, la bonificación que recibes de cualquier armadura hecha de tannis se trata como Dureza adicional en lugar de armadura. Ambas bonificaciones cuentan como "mágicas".
- **Leñador:** Añades una bonificación de +2 a tus tiradas de Supervivencia, así como a todas las tiradas de Sigilo realizadas en entornos naturales (es decir, cuando no se trata de ciudades, ruinas o terrenos subterráneos).
- **Marginado:** (humanos) No encajas en el entorno local y -2 a Persuadir.
- **Osado:** Añades una bonificación de +2 a todas tus tiradas contra miedo y restas dos a todas tus tiradas en la tabla de terror (Miedo, p. 172).
- **Toque de tannis:** Sabes de qué parte del planeta proviene cualquier roca tannis. Si es una herramienta o arma, puedes percibir sensaciones de sus antiguos propietarios y gestas realizadas con el objeto. Puedes adherir tannis a otros materiales y moldear herramientas simples o cualquier arma anouk. La piedra se torna poco a poco blanda como la arcilla, y luego se endurece lentamente. El proceso lleva una hora por libra de roca tannis.

Notas de interpretación: Tienes ciertos prejuicios contra los humanos pero también una gran curiosidad. Crees que es posible convivir con esta especie alienígena en paz, y quieres luchar por ello. Eres noble y heroico con todas las especies, pero por desgracia algunos anouks te miran mal, por tu empatía con los humanos. Desde hace años colaboras con los Rangers y otros representantes de la ley humana, sobre todo en misiones en tierras salvajes. Tienes cierta notoriedad por actos heroicos en favor de colonos y anouks.

Créditos: 150 _____

