

# TERRORES DEL PASADO

UNA AVENTURA PARA DEADLANDS: LOST COLONY



# PREFACIO

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

## LOST COLONY: INFORMACIÓN PARA LOS JUGADORES

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

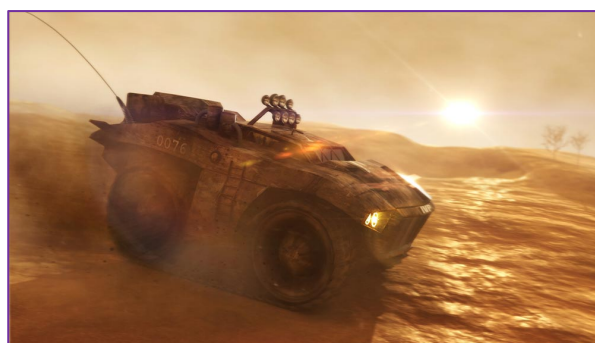
Tiempo después *Industrias Hellstromme* creó el *Túnel*, un agujero de gusano estabilizado que permitía a las naves viajar de un lado a otro. Llegaron científicos, y exploradores, pero la lejana *Banshee* siguió siendo, sobre todo, una curiosidad científica.

Por desgracia, todo cambió cuando unas décadas más tarde se descubrió allí el súper- combustible llamado *roca fantasma* y colonos de todo pelaje emigraron en masa. Las rencillas entre los nativos *anouk* y los colonos pronto degeneraron en escaramuzas, y después se convirtieron en una guerra de guerrillas larga, brutal y sangrienta.

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

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

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



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

## LOST COLONY: INFORMACIÓN PARA EL MARSHALL

Aquí te proporcionamos secretos e informaciones clasificadas sólo para el Marshall (el Máster):

**EXFOR y colonos:** Hace algo más de un año hubo una tormenta global que arrasó la superficie de *Banshee* y destruyó muchos asentamientos humanos. Se la llamo la *Tormenta Mundial*. Durante esa emergencia la *EXFOR* se preocupó únicamente de los suyos, abandonando a los colonos, 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, pero su prepotencia y su idea de que son la verdadera autoridad mundial, chocan con la forma de pensar de los colonos de *Banshee*.



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

**Hellstromme:** *Industrias Hellstromme* representa la alta tecnología y a una élite privilegiada que vive en la órbita de *Banshee* y el Cinturón de asteroides. Son ricos, poderosos, con los últimos adelantos científicos e inmersos en una cultura corporativa que busca el máximo beneficio con los mínimos escrúpulos.



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

**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) hay una idea de que la fuerza vital o la consciencia del mundo es 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*.

**El Oscuro:** En tiempos antiguos existió otro planeta viviente en el sistema solar de *Banshee*, una némesis oscura de poder espiritual basado en el odio, el miedo y la crueldad. El Oscuro fue destruido en esos tiempos antiguos, aunque sus fragmentos, y los fantasmas monstruosos de algunos de sus habitantes, cayeron sobre la superficie de *Banshee*, mientras que la mayor parte de sus restos formaron el actual *Cinturón de asteroides* del sistema.

**Los tiranos pellejados:** Los espectros incorpóreos de algunos poderosos reyes-hechiceros del Oscuro cayeron en la antigüedad sobre *Banshee*, poseyeron los cuerpos de chamanes u otros *anouks* con una fuerte conexión espiritual, y se convirtieron en tiranos de naciones de *anouks* esclavizadas, dirigiéndolas desde las llamadas *Ciudades Negras*. Finalmente estos tiranos fueron derrotados y atrapados en roca *tannis* por los *anouks* libres. Pero durante la guerra contra los humanos, algunos chamanes y líderes desesperados recurrieron a estas monstruosidades casi olvidadas como arma contra los invasores, de forma que varios de ellos se liberaron y ahora planean en las sombras, mientras que otros fueron destruidos y muchos más aún duermen en sus prisiones. Los humanos los llamaron *pellejados* por su aspecto consumido y casi como momificado.

**Los Caídos:** Además de los tiranos pellejados, también sobrevivieron en forma de espectros varios *Sacerdotes del Oscuro*, que eran servidores de los anteriores. En este caso quedaron atrapados en unas ruinas, que se convirtieron en parte del Cinturón de asteroides. Hace unos años, estos espectros lograron poseer a una unidad de élite de *psícos* (soldados con poderes psíquicos) de la EXFOR, los *Ángeles Exterminadores*. Después desertaron de la fuerza de N.U. para perseguir sus propios fines, que son robar el poder de los tiranos y de otras fuerzas de *Banshee*.

**Nota:** Las reglas para jugar con *psícos* aparecen en el manual de *Infierno en la Tierra*.

Unos *bulletpoints* para terminar, Marshall:

- La aventura está pensada para jugar con personajes *Experimentados* como los *pre-generados* que incluimos al final de este documento.
- Se recomienda que tanto el Marshall como los jugadores tengan cierta experiencia con *Savage Worlds*.
- Conocer la ambientación y mecánicas de *Infierno en la Tierra* es un extra recomendable para jugar la aventura.



# TERRORES DEL PASADO

Por Culmani/Khulmani

## INTRODUCCIÓN

Esta aventura fan pertenece a la ambientación de **Deadlands: Lost Colony**, que aúna horror sobrenatural, ciencia-ficción y ciertos toques de romance planetario al estilo E. R. Burroughs. La he diseñado y escrito para que sea jugada con el sistema **Savage Worlds**, edición *Explorer DeLuxe*.

## TRASFONDO PARA EL MARSHALL

### El durmiente

Ankhor es un pellejudo, un tirano de las Ciudades Negras del pasado del Banshee, que duerme en éxtasis desde que fuera atrapado en roca *tannis* por los poderes del bien bajo su antigua capital, situada en una zona montañosa al Este de la Creciente. En esta historia tiene un papel básicamente pasivo, a la vez un premio que reclamar por parte de otros villanos y un potencial peligro por sí mismo, si llega a liberarse. Además, en la historia aparecen dos artefactos que pertenecieron a Ankhor en el apogeo de su poder y que ahora suponen un peligro para él: el primero es un Cristal Oscuro, un artefacto místico que contiene parte de su “espíritu” o “alma”, y además de tener poderes de por sí, puede utilizarse para robar todo el poder del antiguo tirano y consumirlo por completo hasta su destrucción. Y el segundo es su Sello, un objeto ceremonial y de dominación que se usaba en las complejas y retorcidas relaciones entre los propios Pellejudos, cuando dominaban Banshee. Este tipo de objetos permiten controlar, al menos temporalmente, al tirano al que pertenecieron antaño. En este caso, al propio Ankhor.

### Gabriel

Gabriel es un Caído. Antes fue un héroe humano, un psíco de la EXFOR miembro del pelotón de élite conocido como los Ángeles Exterminadores.

Pero, como narra la historia oculta de la colonización de Banshee, hace años que fue poseído por el espíritu de un Sacerdote del Oscuro que estaba atrapado en el Cinturón de asteroides. Desde entonces se ha convertido en un monstruo inhumano, más por dentro que por fuera, con su propia agenda y deseos de dominación. En todo caso, el ser que hoy es Gabriel es un emprendedor, y un bastardo ambicioso. No se conforma con ser uno más de los suyos, los Caídos, ni un simple jugador menor en la escena de Banshee. Quiere mucho más, y en concreto, quiere todo el poder psíquico y espiritual de un tirano pellejudo. Por eso lleva años buscando pistas, datos y leyendas sobre las Ciudades Negras y sobre los tiranos, y planeando sus pasos cuidadosamente.

Y hace muy poco, puso por fin en marcha todos sus planes. En un atrevido golpe de mano, ha robado a la EXFOR el Cristal Oscuro de Ankhor, que los militares habían encontrado y estudiaban en secreto en un laboratorio espacial. Y también tiene la posición aproximada de la Ciudad Negra de Ankhor y la localización del Sello del pellejudo. De hecho, ha sido justo esto último, el descubrir dónde se encuentra el Sello, lo que ha puesto en marcha todos sus planes: no quería que el artefacto fuera identificado y reclamado por nadie más.

Gabriel tiene éxito en su robo a EXFOR, pero la nave en la que huye es alcanzada por misiles mientras entra en la atmósfera de Banshee. Debe lanzarse en una cápsula de salvamento que (gracias a atravesar una tremenda tormenta eléctrica a gran altitud) la EXFOR no consigue fijar como blanco ni rastrear. El resultado es que el Caído se estrella sobre Banshee, destrozando la cápsula pero saliendo más o menos indemne gracias a sus poderes y resistencia inhumana. Tras asesinar y zombificar a los primeros y desafortunados curiosos que se acercan al lugar del impacto, Gabriel se teleporta lejos de allí, usando el poder del Cristal Oscuro. Su siguiente paso será recuperar el Sello de Ankhor.

A continuación detallamos las estadísticas de juego de Gabriel, del Sello de Ankhor y del Cristal Oscuro. Atiende a ello, Marshall, ya que resultarán claves para dirigir la aventura.

### **Gabriel, Caído, Comodín**

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d12+1, Espíritu d12, Fuerza d8, Vigor d12.

**Habilidades:** Conducir d6, Con. (Ocultismo) d12, Disparar d6, Intimidar d12, Notar d8, Pelear d8, Pilotar d8, Psiónica d12+1, Sigilo d8.

**Desventajas:** Arrogante, Exceso de Confianza, Sanguinario, Vengativo.

**Carisma: 0/-4; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 14 (6)**

**Poderes (50 PP):** A fuego lento, Borrado mental, Confusión, Conmoción, Curación (uno mismo), Desvío, Disipación, Explosión, Lectura de Mentes, Marioneta, Mejora/Reducción de Rasgo, Miedo, Proyectoil, Zombi, Telequinesis.

### **Capacidades especiales:**

- Armadura psico-cinética: Armadura 6, es constante y no cuesta PP ni concentración.

**Equipo:** Cuchillo (Fue+d4), Machete (Fue+d6), Pistola de la AN (12/24/48, 2d6, CdF 1, Mun 15, PA1, SA, R3B).

### **El Sello de Ankhor**

El Sello permite intentar dominar mentalmente al tirano Ankhor si este se encuentra a menos de **12 Pasos** del portador del Sello, para lo cual es necesario vencer en una prueba enfrentada de **Espíritu**, en la cual Ankhor tiene un **-2** a su tirada. Se puede repetir el intento cuantas veces se quiera... pero, obviamente, mientras se realizan esos intentos el tirano tratará de destruir al portador por todos los medios a su alcance.

Una vez dominado, el tirano Ankhor no puede usar sus poderes contra el portador que venció en la prueba enfrentada, ni contra los aliados del mismo que estén a menos de **12 Pasos** del Sello. También debe obedecer sus órdenes al pie de la letra pero no necesariamente poner todo su afán en ello.

La condición adicional para que todo esto se cumpla es que el portador tenga consigo el Sello de Ankhor en todo momento. Si lo deja o de alguna manera el Sello se separa del portador, aunque sea por un momento, el tirano se liberará de la dominación.

### **El Cristal Oscuro**

Este artefacto confiere distintos poderes según quien sea su poseedor:

- Para la mayoría de humanos y anouk no es más que un cristal oscuro, cálido al tacto, que transmite una sensación desagradable.
- Para personajes psíquicos o chamanes anouk, otorga la capacidad de usar el poder de **Teleportación**, tal y como aparece descrito en el manual de Savage Worlds, con los PP del propio personaje. También pueden percibir que es un objeto malevolente en sí mismo y que guarda un poder al que no pueden acceder.
- Para los Caídos y los pellejados tiene dos utilidades más:
  1. En primer lugar, el artefacto puede servir para drenar el poder y la energía espiritual del tirano Ankhor hasta destruirlo por completo. Para ello el portador del Cristal Oscuro debe utilizar antes Sello del tirano para dominarlo. Entonces puede iniciar un **conflicto místico** contra Ankhor (como uno **social**, pero con tiradas enfrentadas de **Espíritu**) de **3 rondas** de duración, en las cuales el portador del cristal debe acumular más éxitos que Ankhor para robar su poder y destruirlo. Ankhor y el portador del Cristal Oscuro quedan envueltos en un remolino de energía oscura mientras se enfrentan y **no pueden hacer nada más**. Dicho torbellino de energías oscuras hace que los ataques contra ellos tengan un **penalizador de -6**, y para el caso de los ataques de área, ambos ganan **6 puntos de armadura** adicionales. Al final del proceso, si Ankhor pierde tiene derecho a una prueba enfrentada de **Espíritu** contra el portador del Cristal Oscuro, y si la gana, su consciencia y su alma se trasladan al cuerpo del portador, donde quedan en estado latente. A discreción del Marshall, el tirano incorpóreo podrá, en el futuro, aprovechar un momento de debilidad de su enemigo para hacerse con el control de

su cuerpo. También dejamos a discreción del Marshall los beneficios que se obtienen de absorber todo el poder del tirano: al menos debería suponer un aumento permanente en el dado de **Espíritu** y la obtención de uno o varios nuevos **Poderes** o de una o dos **Ventajas** relacionadas con **Poderes**.

2. En segundo lugar, el Cristal Oscuro permite realizar poderosas teleportaciones a larga distancia, aunque con ciertas limitaciones. Una vez por cada día de Banshee el poseedor del Cristal Oscuro puede teleportarse a sí mismo a una distancia máxima de **100 millas** multiplicado por el **valor de su dado de Espíritu**. La teleportación tarda **dos rondas completas** en tener lugar desde que se activa el poder (como acción gratuita y sin requerir concentración alguna). La marca de la teleportación es que consume el suelo alrededor del poseedor del artefacto en el lugar del que parte, convirtiéndolo en un palmo de cenizas de aspecto cristalino.

## PRIMERA PARTE: LA CAÍDA

### INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES

Como es normal, los personajes comienzan la aventura... ¡metidos en un buen lío! Contratados por **Debbie Dallas**, Ranger de Tentación, han acudido al rancho de los Zane para comprobar un aviso de que se habían visto exploradores de los Segadores en sus lindes... sólo para encontrarse con un ataque en toda regla de estos fanáticos.

*“Es un día gris, nublado, y con fuertes vientos de Banshee, que levantan enormes nubes de polvo, aunque por suerte no se han formado tornados. Habéis llegado al rancho de la familia Zane para comprobar un aviso de actividad sospechosa en sus lindes, de los Segadores, y no podríais haber llegado más a tiempo. Apenas habéis dado un sorbo a la limonada de cortesía cuando aparecen varios buggies de guerra cargados de sectarios que van drogados, literalmente, hasta las cejas. Descienden de las colinas con el viento a sus espaldas y aceleran hacia el rancho.”*

Los buggies Segadores zigzaguean ahora en una zona de vaguada que hay al pie de las colinas, en medio de nubes de polvo, y no están a tiro ni viceversa. Los jugadores tienen una ronda completa para situar a sus PJs en la casa de los Zane (ver el *Plano del rancho Zane*), o quizás en su propio vehículo, y para preparar sus armas, antes de poder atacar a los incursores.

La familia Zane no tiene pusilánimes entre sus miembros. Los abuelos, armados con pistolas, llevan a los niños al sótano a toda velocidad, mientras que los otros cuatro adultos del clan cogen sus rifles de caza para ayudar a defender su casa. En el grupo de incursores hay un buggy con dos Segadores humanos y un Segador anouk por cada PJ en la cuadrilla de los jugadores; los humanos conducen los buggies.

En la ronda de combate siguiente es cuando empieza realmente el combate. Los buggies Segadores comienzan la batalla al final de la vaguada por la que venían, a unos **50 Pasos** de la casa principal. Su objetivo es llegar lo más rápidamente posible hasta el rancho para que los anouks puedan asaltar la casa y masacar cuerpo a cuerpo a sus habitantes.

### Buggies Segadores (Vehículos todoterreno)

Aceleración/Velocidad: 15/30; Dureza 10 (2), Ocupantes 1+3, Notas: Lima, T4R.

### Segadores humanos, extras

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

**Habilidades:** Conducir d6, Disparar d6, Notar d4, Pelear d4.

### Paso: 6; Parada: 4; Dureza 6

**Equipo:** Cuchillo (Fue+d4), viejos rifles de asalto (24/48/96, 2d8+1, CdF 3, Mun. 30, Fue d6, PA2, SA).

**Especial:** Sus características reflejan que van muy puestos de drogas fabricadas con roca fantasma.

### Segadores anouks, *extras*

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

**Habilidades:** Lanzar d4, Notar d4, Pelear d6, Tregar d6.

### Paso: 6; Parada: 5; Dureza 6

**Equipo:** cuchillo (Fue+d4), machete (Fue+d6).

**Especial:** Sus características reflejan que van muy puestos de drogas fabricadas con roca fantasma.

### Adultos de la familia Zane, *extras*

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

**Habilidades:** Conducir d6, Con. (Banshee) d6, Disparar d6, Notar d6, Pelear d4, Supervivencia d6, Rastrear d4.

### Paso: 6; Parada: 4; Dureza 6

**Equipo:** Cuchillo (Fue+d4), rifle de caza de Banshee (24/48/96, 2d10, CdF 1, Mun. 10, PA 2).

## INFORMANDO

Damos por hecho que la cuadrilla acaba con estos miserables imitadores de Sendero Luminoso y otras sectas místico-político-religiosas de nuestro pasado, Marshall. Cuando informen por radio a la Ranger Dallas (los Zane tienen una potente estación de comunicaciones, que pueden usar si es necesario) está será su respuesta:

*“Buen trabajo. Ya sabéis como va esto. Cuando regreséis a Tentación se os repondrán los gastos y os pagaremos el trabajo... humm... en este caso son 100 Cr. por cabeza. Vuestra, no de los Segadores. No me vengáis en plan gore.*

*Pero ahora tengo otro... tema, para vosotros. Hace unas tres horas un transporte civil que lleva trabajadores hacia Ciudad Rocabruja, con parada en Nueva Esperanza nos envió un aviso. Antes de llegar a la etapa intermedia encontraron algo en las llanuras, una nave o vehículo estrellado.*

*No hemos tenido más comunicación y no han llegado a Nueva Esperanza. Tengo su última posición y necesito alguien que lo investigue. Vosotros estáis... a ver... a menos de una hora en vehículo del último punto conocido. ¿Qué decís? Os pagaré 50 Cr. más gastos sólo por echar el vistazo, el doble si hay problemas.”*

Información adicional que puede proporcionar Debbie Dallas:

- El transporte civil es un microbús todoterreno hecho de piezas sobre un chasis original de la Tierra, con unas 20 plazas.
- Llevaba diez trabajadores más un conductor. Seguramente llevarían algunas armas, pero, si tuvieron que defenderse hay que tener en cuenta que no son profesionales.
- El vehículo pertenece al concejo municipal de Tentación. Tiene una radio potente, pero no ha vuelto a comunicar desde que dio el aviso original. Eso en Banshee no es tan raro, a veces la comunicación es simplemente imposible por el efecto del propio planeta. Pero tampoco han llegado a Nueva Esperanza y por eso es mejor curarse en salud e investigar.
- No tiene más detalles de qué fue lo que realmente avistaron.

## EL LUGAR DEL IMPACTO

Los personajes tardan unos 40 minutos en llegar al lugar de las coordenadas que envía Debbie Dallas para encontrar un panorama bastante desolador.

### A primera vista

Los PJs encuentran un lugar donde, en efecto, se ha estrellado un vehículo volador o pequeña nave espacial. Hay una trinchera alargada de impacto, (apuntando a una caída oblicua, no vertical) que está rodeada de miles de fragmentos de metal y fibra de vidrio. También se ve, ligeramente enterrado, un amasijo de hierros al final de la trinchera que podría ser el cuerpo principal o fragmento mayor de lo que sea que se estrelló.

A unos veinte pasos de la trinchera hay un viejo microbús todoterreno, hecho con restos de despiece sobre un chasis antiguo, que está parado y vacío.

En un lateral tiene pintado el acrónimo de Concejo Municipal de Tentación. También alrededor de la trinchera se ven los cuerpos de once personas tirados en el suelo, a entre 2 y 12 **Pasos** de distancia del socavón, según cada caso concreto.

Con un rápido chequeo, se puede ver que los cuerpos pertenecen a la decena de trabajadores y el conductor que viajaban en el microbús. Siete de ellos tenían armas de fuego (revólveres y pistolas de pequeño calibre) y parecen haberlas utilizado pues aún siguen en sus manos o caídas junto a los cuerpos y hay bastantes casquillos a la vista. Algunos murieron por disparos, pero otros parece que por hemorragia interna: Tienen sangre en ojos, oídos, nariz y boca.

Un examen de la escena con más cuidado lleva unos cinco minutos y permite obtener algo más de información:

- Con una tirada de **Pilotar** o de un **Conocimiento** apropiado (Batalla, Espacio, etc.) se puede deducir que el vehículo estrellado es una cápsula de salvamento de una nave espacial, y con un **Aumento** que se trata de un modelo militar y por tanto de la EXFOR.
- Con una tirada **Rastrear** se puede reconstruir la siguiente escena: Alguien con una fuerza enorme salió del amasijo de hierros principal cuando los viajeros del microbús se habían acercado bastante. Hubo un tiroteo, y es como si los curiosos hubieran enloquecido: dispararon hacia la persona que salió de los restos y también entre ellos. La persona que salió de los restos llevaba botas militares, y se alejó aparentemente indemne hacia el norte.
- Sin necesidad de hacer ninguna tirada, encuentran la **caja negra** de la cápsula de salvamento. Que en realidad es un bloque rectangular de un pie de largo, con un llamativo recubrimiento reflectante a rayas naranjas y blancas.
- Un **psíco** puede sospechar, con fundamento, que las hemorragias internas de algunos de los cuerpos fueron causadas por ataques psíquicos.

## ¡Zombis!

Cuando los PJs están acabando de investigar la escena los cuerpos de varias de las víctimas se animan como zombis, y atacan por sorpresa en un momento dramáticamente apropiado (Tirada de **Miedo**). Habrá **tantos zombis como PJs+2**.

### Zombis, extras

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

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

**Paso: 4; Parada: 5; Dureza 7.**

### Capacidades especiales:

- Garras (Fue).
- Inmunes a Miedo e Intimidación.
- Muertos vivientes: +2 a recuperarse del Aturdimiento.
- Debilidad: Cabeza. Los impactos en la cabeza causan +2 al daño.

### Pistas finales en esta escena:

- Las huellas de la persona misteriosa que salió de la cápsula siniestrada se alejan algo más de medio centenar de pasos y desaparecen súbitamente, en un círculo de cenizas de aspecto cristalino de un palmo de profundidad (como si algún fenómeno hubiera consumido y cristalizado el terreno).
- La **caja negra** de la cápsula de salvamento debe ser conectada a algún dispositivo de visualización e interfaz de datos para recuperar la información que ha recogido. Por ejemplo un *palmcorder* (grabadora de mano electrónica) o el ordenador de a bordo o panel digital de un vehículo. Eso requiere una tirada de **Reparar** o **Conocimiento (Informática)** e invertir un par de horas. Cuando lo consigan pueden obtener los siguientes datos:
  - La cápsula de salvamento pertenecía a una nave de exploración de EXFOR.
  - La nave fue robada: se activaron protocolos de seguridad pero fueron anulados para poder manejarla (no hay suficientes detalles en los datos para saber cómo se hizo).



- La nave iba a recibir el impacto de misiles cuando se separó la cápsula de salvamento.
- Descendió solo una persona en la cápsula.
- El descenso hasta Banshee fue muy movido, cruzando tormentas y zonas turbulentas.
- Durante ese descenso, el ocupante consultó la cartografía de Banshee contenida en el ordenador de a bordo. Localizó el asentamiento de Nueva Esperanza y después una estructura en las afueras del mismo, que está etiquetada como un negocio llamado **Dan's Antics**. Una tirada de **Conocimientos Comunes** permite recordar que Dan es un paranoico y excéntrico tratante de chatarra de coches, artilugios, antigüedades y curiosidades.

## SEGUNDA PARTE: EL COLECCIONISTA

### INFORMACIÓN PARA EL MARSHALL

Una vez llegado a Banshee, Gabriel no pierde el tiempo. Utiliza la potente teleportación del Cristal Oscuro para trasladarse a las afueras de Nueva Esperanza, y se dirige a visitar a **Dan Templeton**. El Caído sabe que el anciano tratante tiene el Sello de Ankh en su poder, aunque Dan ignora por completo lo que posee realmente. De hecho, fue al ver una fotografía del amuleto que oculta el Sello en su interior cuando Gabriel puso en marcha sus planes para robar el Cristal Oscuro.

Dan Templeton detecta a Gabriel mientras este inspecciona el exterior de su negocio fortificado, y trata de comunicarse con el alcalde de Nueva Esperanza, Jonathan Ngomo, por radio. El Caído usa sus poderes para sortear las paranoicas medidas de seguridad del tratante y acceder a **Dan's Antics**. Allí, interrumpe los intentos de pedir ayuda del propietario, recupera el Sello y recoge cierta información sobre cómo hallaron la reliquia.

Después, el Caído asesina a Dan Templeton y destroza su ordenador principal, para borrar sus huellas (aunque subestima la paranoia del anciano

tratante, de manera que queda un rastro de sus acciones que los PJs podrán seguir).

Cuando los PJs lleguen a Nueva Esperanza, incluso si no van directamente a **Dan's Antics**, algunos ciudadanos nerviosos les dirigirán allí.

### NUEVA ESPERANZA

Desde el lugar donde aterrizó la cápsula, los PJs están muy cerca del asentamiento de Nueva Esperanza. En unos veinte minutos pueden estar allí o directamente en **Dan's Antics**. El asentamiento parece estar luchando por su supervivencia con dificultad y los PJs recordarán que, además de la devastación de la Tormenta Mundial, Nueva Esperanza ha sido atacada repetidas veces por los Segadores y saqueada por completo en una ocasión. Se ven muchas más casas y locales abandonados y en ruinas que en Tentación, y la población es mucho menor que la que llegó a tener esta villa.

Por otra parte, los ciudadanos que persisten son duros y lacónicos, y se esfuerzan por reconstruir su ciudad día a día. No parecen desesperados o derrotados aún. Si paran en la cantina local, o en la (muy modesta) oficina del alcalde, en seguida les dirigirán hacia **Dan's Antics**.

De hecho, el alcalde **Jonathan Ngomo** está preocupado por Dan Templeton, y les ofrecerá un trabajo para comprobar si le ha sucedido algo. Puedes leer o parafrasear lo siguiente:

*Vosotros que trabajáis con los Rangers, igual podéis ayudarme. Hoy recibí una llamada extraña, por radio, de Dan Templeton, el dueño de Dan's Antics. Es un viejo paranoico y cascarrabias, pero es buen tipo y amigo mío. Bueno, os pongo la llamada, la tengo grabada.*

[Se escucha una voz ronca y agitada, con algo de estática y picos de distorsión por la comunicación]

*John... joder... hay un problema... esto... he visto... ¡joder!"*

[Se corta la comunicación].

El alcalde les explica que ha enviado a un alguacil para comprobar si Dan está bien, pero que ha vuelto sin respuesta. El viejo vive y trabaja en su negocio fortificado, una mezcla de desguace y tienda de curiosidades, y siempre amenaza con que tiene todo tipo de trampas y medidas de seguridad para protegerse. Dan no contesta al interfono de la entrada de su negocio, y nadie de la ciudad se atreverá a traspasar sus lindes para ver si está bien.

El alcalde les ofrece **300 Cr.** si entran en *Dan's Antics* y descubren qué le ha pasado a Dan.

### DAN'S ANTICS

El negocio de Dan Templeton parece a simple vista una chatarrería y desguace en cuyo centro hay una oficina o edificio principal construido con módulos acoplables reforzados, como los que se usan en transporte orbital. Todo el perímetro, salvo una puerta electrificada, está rodeado de una barrera densa y enmarañada de alambre de concertina fijado al suelo, de unos dos metros de ancho y de alto.

Nadie contesta al interfono. Cuando lleguen los PJs, si no se han encontrado antes con el alcalde Ngomo de Nueva Esperanza, hay un **50%** de posibilidades de que esté aquí o llegue mientras los PJs exploran el perímetro. En cuyo caso procederá a hacerles la misma oferta que se detalla en el apartado anterior.

#### Las defensas de Dan

Cuando los PJs se dispongan a entrar en el negocio fortificado, entréales el *Mapa de los Jugadores de Dan's Antics*) y ten tú a mano el *Mapa del Marshall*. El paranoico Dan ha colocado minas y robots tipo dron artillados como defensas, todo ello material bastante moderno y de alta tecnología para el estándar de Banshee. Y todo ello también perfectamente camuflado y oculto entre la chatarra.

Las **minas** están marcadas como triángulos rojos en el *Mapa del Marshall* y son muy difíciles de detectar (**Notar -4**) y sólo se puede hacer la prueba si se buscan cuidadosamente peligros entre la chatarra). Cada mina explota cuando un ser *vivo* del tamaño aproximado de un humano o anouk (un perro grande lo activaría pero un ratón no) entra en uno de los espacios marcados en rosa alrededor de su posición. Esos espacios coloreados son también

el área de efecto de cada mina, dentro la cual los personajes presentes reciben 3d6 de daño por metralla. Las minas también explotarán si se las mueve más de una pulgada en cualquier dirección.

Los **drones artillados** están marcados como círculos naranja en el *Mapa del Marshall*. Están cubiertos de chatarra ligera y son difíciles de detectar (**Notar -2**, y sólo se puede hacer la prueba si se buscan cuidadosamente peligros entre la chatarra). Estos robots están programados para disparar a matar a los intrusos, y se activarán todos a la vez si cualquier ser *vivo* del tamaño aproximado de un humano o anouk (un perro grande lo activaría pero un ratón no) se sitúa frente a cualquiera de los drones, o si explota cualquiera de las minas.

Los drones evitarán el contacto físico y se mantendrán cerca de los intrusos para disparar, pero fuera del alcance de las armas de cuerpo a cuerpo.

#### Drones artillados, extras

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

**Habilidades:** Disparar d8, Notar d8.

**Paso: 8 (Vuelo, Trep. 2); Parada: 2; Dureza 9 (4)**

**Ventajas:** Fuga, ¡Rock'n'Roll!

#### Capacidades especiales:

- Debilidad medioambiental (electricidad): Sufren 4 puntos de daño extra por electricidad.
- Montura de armas: Subfusil ligero integrado (12/24/48, 2d6, CdF 3, Mun 50, Nota: munición sin casquillo).

#### El bunker principal

El establecimiento y hogar de Dan Templeton está en el bunker principal de su pequeño complejo fortificado. El único acceso es por una puerta que está cerrada. Puede abrirse con una tirada de **Forzar Cerraduras (-2)** o reventando a tiros la cerradura (**Dureza 10**, recuerda que los dados de daño no explotan contra objetos inanimados).

En el interior hay una gran sala que contiene más chatarra de pequeño formato, curiosidades naturales, y antigüedades de Banshee y de la Tierra. Aparte, también hay una pequeña cocina y una diminuta alcoba-dormitorio para Dan.

En la sala grande, junto a una vitrina abierta, está el cuerpo sin vida del anciano propietario. Parece haber sangrado profusamente por ojos, nariz, boca y oídos antes de morir, y llevará sólo unas horas muerto. No se levantará como un zombi.

No muy lejos del cuerpo hay una gran estación informática, que ahora está aplastada y destrozada, pero hasta hace poco debió ser un ordenador muy singular, una especie de *Frankenstein* hecho con componentes de muchas épocas y sistemas.

Una inspección de la estación informática, junto con una prueba exitosa de **Reparar** o **Conocimiento (Informática)** permite darse cuenta de que el viejo paranoico había diseñado su ordenador de forma que guardara toda la información simultáneamente en media docena de soportes distintos. De esta forma, aunque la estación haya sido destrozada, hay al menos un par de cartuchos de datos y un viejo disco magnético que contienen toda la información actualizada que guardó el ordenador.

Los PJs pueden montar una pequeña estación de visualización e interfaz de datos con los restos y chatarra presente en el lugar (**Reparar**) o conectar las unidades de datos a otro ordenador (por ejemplo, de su vehículo o el del alcalde Ngomo). Con ello lograrán acceder a una serie de informaciones clave que se recogen a continuación.

### Los últimos momentos de Dan

Esta grabación de video, sin sonido, proviene de una cámara oculta que graba una parte del interior de la sala principal del bunker. Este material será seguramente lo primero que encuentren los PJs buscando pistas en las unidades de datos.

*La cámara fija oculta muestra una pared de la sala grande, con vitrinas que contienen antigüedades y curiosidades de Banshee y de la Tierra.*

*Se ve al viejo tratante entrando en plano, visiblemente agitado, y abriendo la cerradura*

*electrónica de una vitrina, para coger una pieza de lo que parece jade, en forma de pesado amuleto.*

*Seguidamente el anciano entrega el objeto a otra figura que entra entonces en plano. Es un extraño psíco. Sus rasgos más “normales” son su calvicie, sus gastadas ropas militares y sus tatuajes, que muestran emblemas de la EXFOR y una gran figura de ángel exterminador al estilo bíblico renacentista. Lo que hace más “extraño” al psíco son las espinas que crecen por toda la superficie de su cráneo, como corales oscuros. Y que sus ojos sean completamente negros, sin cristalino, pupila o iris.*

*El psíco arroja el pesado amuleto al suelo y éste se rompe revelando lo que parece un sello o adorno de un metal oscuro. Lo recoge y pregunta algo al viejo tratante, quien señala hacia la consola de datos de su ordenador, que está ligeramente fuera de plano. Se ve parcialmente al psíco durante un minuto, mientras consulta el ordenador y descarga datos.*

*Después se vuelve hacia el anciano, extiende el brazo, y el viejo se desploma mientras sale sangre a borbotones de sus ojos, oídos, nariz y boca.*

*Lo último que recoge la grabación es al psíco girándose hacia la posición del ordenador y extendiendo su brazo.*

Después de ver esta grabación, los jugadores pueden comprobar si sus PJs saben algo del extraño psíco. Los personajes psíquicos tendrán la información que se explica a continuación sin hacer ninguna tirada. El resto de personajes puede hacer una tirada de **Conocimientos Comunes (-4)** para ver si la han escuchado alguna vez.

Los tatuajes de emblemas de EXFOR y del ángel exterminador identifican al psíco como uno de los **Ángeles Exterminadores**: un pelotón de psíquicos de élite de la fuerza de N.U., que desertó hace unos años para desaparecer en el espacio del sistema solar de Banshee. Se rumorea que los enviaron a una misión, en algún lugar del Cinturón de asteroides, a un punto donde varias unidades militares habían desaparecido con anterioridad. Ellos regresaron, pero nunca llegaron a informar de lo que hallaron. Mataron a su equipo de apoyo, robaron varias naves rápidas y ligeras de combate y desaparecieron.

## La historia del prospector

Los PJs llegarán a esta información cuando quieran saber qué fue lo que consultó Gabriel en el ordenador de Dan Templeton. Es una “carpeta” que contiene una nota de texto y un archivo de audio.

La nota de texto reza así: *Declaración de Yuri González, prospector, fallecido en Nueva Esperanza en el saqueo de los Segadores.*

Y esta es la transcripción del audio:

*Esto fue hace cuatro años. Más o menos. Fuimos a explorar unas ruinas anouk... alguien nos dijo que eran las ruinas de una de las Ciudades Negras, como las llaman a veces. Ni idea qué significa eso.*

*Éramos una docena de caza-tesoros y prospectores. Llegamos al pie de las montañas desde Ciudad Rocabruja en un viejo camión. Eso es... poco más de medio día conduciendo. Después seguimos a pie unas horas y encontramos la entrada. Está a los pies de un farallón justo al sur del pico Malthus. Así lo llaman en los mapas EXFOR. Los anouk tienen nombres en plan "Casa del Diablo" y "Camino de la Muerte" para esa zona.*

*En fin, hicimos campamento y al día siguiente empezamos a explorar. Había un complejo que te cagas ahí dentro, una mezcla de cavernas naturales, así tipo karst ¿sabes? y también túneles y cámaras, como una ciudad excavada.*

*Fuimos marcando las galerías y los túneles que acababan cegados y, poco a poco, fuimos haciendo una ruta hacia el interior de la montaña. El tercer día encontramos una sala enorme... llena de pilares. Como un templo o un palacio ¿sabes? y con techos de diez o doce yardas de alto...*

*Bueno, pues al fondo de aquello había una puerta de piedra, así como monumental, con escrituras o símbolos, no sé. Tardamos un día en picar un paso al otro lado... y allí se jodió todo.*

*Al otro lado había una sala redonda, mucho más pequeña, y en el centro... como un pedestal y el amuleto este puesto encima. Al fondo había algo que te juro que me pareció una especie de ascensor, como para bajar a algún otro lado.*

*En fin, que yo cogí el amuleto y entonces todo se fue a tomar por culo. Hubo un crujido de la leche, temblores, y se cayeron trozos enormes de los muros de la sala. Y de los agujeros salieron unos bichos infernales.*

*Eh, ¿Puedo echar un trago? Gracias.*

*Bueno, los bichos. Eran como del tamaño de un ternero, todo músculo y bocas de tiburón, y como pinchos en el lomo. Salimos corriendo como alma que lleva el diablo, pero solo yo logré escapar. Una vez fuera de la montaña, no sé por qué, solo me persiguieron unas yardas y así me salvé.*

*Volví a Ciudad Rocabruja creyendo que me había hecho con tesoro de la leche, pero ya ves... no encontré a nadie que le diera valor a esto. Me ofrecían comprarlo como una simple curiosidad, una baratija. Puta mierda. En fin, al final me olvidé de todo el asunto y el amuleto acabó en el fondo de un cajón... y ahí llevaba desde entonces.*

*Total, que hace unos días un colega me habló de ti, de tu negocio, y aquí estamos.*

Los PJs pueden localizar con facilidad el pico Malthus en la cartografía de Banshee. Está al E-N-E de su posición actual en Nueva Esperanza. Llegar hasta sus proximidades les llevará unas seis horas en vehículo más, como dijo el prospector, un par de horas andando hasta el pie del farallón rocoso.

## TERCERA PARTE: LA CIUDAD NEGRA

### INFORMACIÓN PARA EL MARSHALL

La aventura converge ahora en las ruinas de la Ciudad Negra donde duerme, inquieto y atrapado, el tirano pellejudo Ankhor.

Antes de que aparezcan los PJs, llegarán allí tanto Gabriel como un grupo de marines espaciales de EXFOR. Los soldados se despliegan en una iniciativa del alto mando para localizar a Gabriel y al Cristal Oscuro, en la que envía escuadras de reconocimiento a distintos puntos de Banshee.



Se trata de lugares que se han relacionado en el pasado con el Cristal Oscuro o con actividades de los Caídos, mediante investigaciones arqueológicas y predicciones de otros psíquicos.

La escuadra de reconocimiento que aterriza a los pies del monte Malthus despliega un pequeño campamento y destina la mayor parte de sus efectivos a explorar las cuevas, mientras el resto vigila el campamento y su nave de descenso.

Siguiendo las marcas dejadas por los anteriores caza-tesoros, ocho marines llegan a la gran sala de los pilares, donde son atacados por los Qui'tok que aparecen en la historia del prospector. Los soldados mueren masacrados y los monstruos emergen de las ruinas, pero los otros dos marines y los pilotos logran escapar subiendo a la nave de descenso a toda prisa. Entonces, y siguiendo órdenes directas, regresan a la órbita de Banshee. Dada la burocracia militar, pasará algún tiempo (seguramente días), antes de que alguien decida si vale o no la pena enviar a más soldados a este lugar.

En cuanto a Gabriel, ya se encuentra en las ruinas cuando llegan los marines, y aprovecha la distracción que estos ofrecen para sortear a los Qui'tok, y avanzar hacia el lugar donde duerme Ankhör, junto con algunos marines zombificados. Una vez allí, empieza a prepararse para llevar a cabo los últimos pasos de su plan: destruir la prisión (de roca *tannis*) que mantiene a Ankhör atrapado, y someterlo para arrebatarle su poder y destruirlo.

### LA ENTRADA

Cuando los PJs llegan al farallón sur del monte Malthus lo primero que resulta evidente, además de la entrada a las cuevas, es que alguien ha montado un pequeño campamento militar y después lo ha abandonado de golpe. Y hace poco tiempo de ello.

Una tirada de **Rastrear** (-2) permite obtener bastante información más:

- Un pequeño grupo de soldados, una docena más o menos, llegó en una nave de descenso que aterrizó en las proximidades.
- Montaron el campamento y la mayoría de ellos entraron en la cueva.

- Esos soldados no volvieron a salir, pero sí lo hicieron cuatro o cinco seres cuadrúpedos con garras, del tamaño de ponis. Estas criaturas terminaron por regresar a la cueva tras merodear un rato por la zona.
- Es de suponer que los soldados que no habían entrado en la cueva escaparon en la nave de descenso, junto con los pilotos de la misma.

Una tirada de **Conocimiento (Batalla)** permite deducir que se trataba de una escuadra de reconocimiento de marines espaciales de EXFOR.

Entre los restos del campamento, con una tirada de **Notar** pueden encontrar un par de cosas útiles:

- Una caja con 20 **barras de luz química** (cada una ilumina 2 Pasos de radio a su alrededor al activarse, y dura 12 horas).
- Una caja con equipo médico normal equivalente a un **kit de primeros auxilios**.

### EL CAMINO A LAS PROFUNDIDADES

Los PJs encontrarán que les resulta muy sencillo avanzar hacia el interior de la Ciudad Negra, gracias a las señales que dejaron grabadas en la roca los caza-tesoros (aspas en las galerías y túneles ciegos, flechas en el camino al interior de la montaña). Y, sobre todo, gracias a los tubos fluorescentes de luz química que fueron dejando los marines hace poco tiempo (solo unas horas). En su camino, los PJs encuentran restos de los caza-tesoros que no lograron escapar hace cuatro años: huesos roídos, harapos de ropa y mochilas... y de vez en cuando algún arma o herramienta. El equipo está inservible por la humedad, el tiempo transcurrido, y el efecto de garras y mandíbulas. En unos quince minutos, los PJs pueden llegar a la sala de los pilares (que se describe en el siguiente apartado).

### LA SALA DE LOS PILARES

Se trata de una sala de 40 yardas de ancho y otras tantas de largo, con techos a 12 yardas de altura y cuatro filas de pilares que separan cinco “naves” orientadas en la dirección del túnel por el que llegan los PJs (ver *Mapa de la Sala de los Pilares*).

En algunas zonas han caído trozos masivos de roca del techo y han formado pilas de escombros intransitables. En medio de la sala se pueden ver los cadáveres destrozados a mordiscos de cinco marines espaciales de EXFOR y los cuerpos de tres bestias cuadrúpedas del tamaño de ponis cubiertas de espinas naturales y acribilladas a balazos. Las luces químicas de los marines iluminan la macabra escena (tirada de **Miedo/Nausea**) pero el resto de la enorme sala está sumida en la oscuridad. Cuando los PJs vayan a investigar la escena, el resto de los **Qui'toks**, esas bestias terribles, saldrán de la oscuridad para atacarles. Habrá tantas como PJs.

### Qui'toks, extras

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

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

**Paso: 8; Parada: 6; Dureza: 10 (3)**

### Capacidades especiales:

- Garras/mordisco (Fue+d8)
- Espinas: Como acción, pueden lanzar una masa de espinas de sus lomos a un objetivo, usando su Agilidad +2 para atacar, y haciendo un daño de 3/2/1d6 a 3/6/12 m de distancia.
- Armadura (espinas y piel por valor de 3 puntos).
- Infravisión (ven en la oscuridad). Tamaño +1.

Si después del combate registran a los marines muertos encontrarán algunas cosas de interés que se han salvado de los destrozos de las bestias:

- 2 fusiles G-22 aún funcionales (y pueden recoger hasta 12 cargadores llenos para ellos, teniendo en cuenta que esos rifles usan una munición imposible de encontrar en Banshee).
- 3 granadas de mano de fragmentación.
- 3 kits militares de cura de choque (cada uno de ellos es de un solo uso y da +2 a una tirada de **Sanar** para curar **Heridas**).
- Cinco cuchillos bowie de cerámica (Fue+d4+1).

### FUSIL G-22

24/48/96, 2d6, Cdf 4, Mun 50, PA 2, R3B, SA.

Nota: Munición sin casquillo.

Al fondo de la sala de los pilares hay una puerta monumental de piedra, de 4 yardas de alto por 4 de base y un espesor de casi otra yarda. Es básicamente inamovible pero los busca-tesoros picaron un acceso, un agujero de una yarda de diámetro que atraviesa la puerta y permite pasar al otro lado.

Una tirada de **Rastrear** permite descubrir las pisadas sanguinolentas de tres o cuatro pares de botas militares (como las de los marines y las de Gabriel), que empiezan en la zona de la masacre de la Sala de los Pilares y cruzan por el agujero de la puerta. Ese vano lleva a la sala del pedestal descrita en el siguiente apartado.

### LA SALA DEL PEDESTAL

Se trata de una sala circular de unas diez yardas de diámetro, con vetas de roca *tannis* en las paredes. En el centro hay un pedestal de una yarda de altura hecho de roca *tannis* en su totalidad, que está vacío.

A ambos lados de la sala se ven dos grandes agujeros en las paredes, rodeados de escombros, que se abren a pequeñas cámaras donde hay una decena de cápsulas de estasis de aspecto alienígena, creadas para contener a los Qui'toks guardianes.

Al fondo se ve lo que parece un antiguo ascensor, en forma de un pesado disco de roca *tannis* de unas dos yardas de diámetro (corroborando la historia del prospector). Hay una especie de atril de la misma roca, que sale del centro del disco, con un botón hexagonal de un metal plateado, del tamaño de una mano humana o anouk. Si se pulsa el botón, el ascensor desciende llevando a sus ocupantes a la sala del Tirano (descrita en el apartado siguiente *La Prisión de Ankhor*). Puede transportar con facilidad hasta 10-12 ocupantes.

Una tirada de **Rastrear** permite deducir que tres o cuatro "personas" (con botas militares y dejando huellas sanguinolentas) cruzaron esta sala y usaron el ascensor, pero no han vuelto a subir.

## LA PRISIÓN DE ANKHOR

Los PJs descienden en el antiguo ascensor y los jugadores deberían al menos intuir que se acerca el enfrentamiento final de la aventura. Mientras la plataforma desciende por un tubo de roca de decenas de yardas de profundidad, escuchan una explosión amortiguada que parece porvenir de allí a donde se dirigen: más abajo.

### La situación

Finalmente, el ascensor llega al piso inferior. Lee o explica lo siguiente a los PJs:

*El ascensor se detiene frente a una sala de planta rectangular, de unas veinte por treinta yardas. En el extremo opuesto de la sala había, hasta hace un momento, un gran peñasco de roca tannis. Esa roca ha sido destrozada, hace apenas unos segundos, por voladuras de precisión con explosivos militares. El peñasco se ha convertido en grandes fragmentos de roca tannis, abiertos como gajos irregulares de una naranja, que revelan lo que había atrapado en su interior.*

*Se trata de un trono de piedra negra en el que se sienta un pellejudo cubierto por una armadura ceremonial de metal oscuro, como la momia de un antiguo rey-sacerdote de tiempos antiguos.*

*Unos pasos por delante del trono está el psíco Gabriel, y sostiene dos objetos en las manos: uno de metal y otro cristalino, ambos oscuros.*

### Las acciones de Gabriel:

Gabriel tiene activo sobre sí mismo el poder de **Desvío (-4)** y ha gastado **15** de sus **50 PP** cuando empieza esta escena. También le acompañan tres marines espaciales zombis bajo su control.

Mientras las acciones de los PJs o Ankhor no le obliguen a improvisar, estas son las acciones que llevará a cabo:

- Primero tiene que dominar a Ankhor usando su Sello. Lo intentará tantas veces como sea necesario y mientras que su integridad física no corra verdadero peligro (p. e., que reciba al menos dos **Heridas**). Y, como distracción, ordena a los zombis que ataquen a los PJs.

- En cuanto Gabriel consiga dominar a Ankhor, iniciará en su siguiente acción el proceso de robarle su poder con el Cristal Oscuro.
- Si llega a absorber todo el poder de Ankhor y a destruir al tirano, Gabriel **recupera todos sus PP y se cura de todas sus Heridas y Fatiga**. El resto de los beneficios de consumir a Ankhor tardan horas en manifestarse. En todo caso, una vez cumplida su misión, solo se preocupará por destruir a cualquiera que se interponga en su ruta de salida de la Ciudad Negra.

### Gabriel, Caído, Comodín

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d12+1, Espíritu d12, Fuerza d8, Vigor d12.

**Habilidades:** Conducir d6, Con. (Ocultismo) d12, Disparar d6, Intimidar d12, Notar d8, Pelear d8, Pilotar d8, Psiónica d12+1, Sigilo d8.

**Desventajas:** Arrogante, Exceso de Confianza, Sanguinario, Vengativo.

**Carisma: 0/-4; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 14 (6)**

**Poderes (50 PP):** A fuego lento, Borrado mental, Confusión, Conmoción, Curación (uno mismo), Desvío, Disipación, Explosión, Lectura de Mentes, Marioneta, Mejora/Reducción de Rasgo, Miedo, Proyectil, Telequinesis, Zombi.

### Capacidades especiales:

- Armadura psico-cinética: Armadura 6, es constante y no cuesta PP ni concentración.

**Equipo:** Cuchillo (Fue+d4), Machete (Fue+d6), Pistola de la AN (12/24/48, 2d6, CdF 1, Mun 15, PA1, SA, R3B).

### El Sello de Ankhor

El Sello permite intentar dominar mentalmente al tirano Ankhor si este se encuentra a menos de **12 Pasos** del portador del Sello, para lo cual es necesario vencer en una prueba enfrentada de **Espíritu**, en la cual Ankhor tiene un **-2** a su tirada. Se puede repetir el intento cuantas veces se quiera... pero, obviamente, mientras se realizan esos intentos el tirano tratará de destruir al portador por todos los medios a su alcance.

Una vez dominado, el tirano Ankhor no puede usar sus poderes contra el portador que venció en la prueba enfrentada, ni contra los aliados del mismo que estén a menos de **12 Pasos** del Sello. También debe obedecer sus órdenes al pie de la letra pero no necesariamente poner todo su afán en ello.

La condición adicional para que todo esto se cumpla es que el portador tenga consigo el Sello de Ankhor en todo momento. Si lo deja o de alguna manera el Sello se separa del portador, aunque sea por un momento, el tirano se liberará de la dominación.

### *El Cristal Oscuro*

Este artefacto confiere distintos poderes según quien sea su poseedor:

- Para la mayoría de humanos y anouk no es más que un cristal oscuro, cálido al tacto, que transmite una sensación desagradable.
- Para personajes psíquicos o chamanes anouk, otorga la capacidad de usar el poder de **Teleportación**, tal y como aparece descrito en el manual de Savage Worlds, con los PP del propio personaje. También pueden percibir que es un objeto malevolente en sí mismo y que guarda un poder al que no pueden acceder.
- Para los Caídos y los pellejados tiene dos utilidades más:

1. En primer lugar, el artefacto puede servir para drenar el poder y la energía espiritual del tirano Ankhor hasta destruirlo por completo. Para ello el portador del Cristal Oscuro debe utilizar antes Sello del tirano para dominarlo. Entonces puede iniciar un **conflicto místico** contra Ankhor (como uno **social**, pero con tiradas enfrentadas de **Espíritu**) de **3 rondas** de duración, en las cuales el portador del cristal debe acumular más éxitos que Ankhor para robar su poder y destruirlo. Ankhor y el portador del Cristal Oscuro quedan envueltos en un remolino de energía oscura mientras se enfrentan y **no pueden hacer nada más**. Dicho torbellino de energías oscuras hace que los ataques contra ellos tengan un **penalizador de -6**, y para el caso de los ataques de área, ambos ganan **6 puntos de armadura** adicionales. Al final del proceso, si Ankhor pierde tiene derecho a una prueba enfrentada de **Espíritu**

contra el portador del Cristal Oscuro, y si la gana, su consciencia y su alma se trasladan al cuerpo del portador, donde quedan en estado latente. A discreción del Marshall, el tirano incorpóreo podrá, en el futuro, aprovechar un momento de debilidad de su enemigo para hacerse con el control de su cuerpo. También dejamos a discreción del Marshall los beneficios que se obtienen de absorber todo el poder del tirano: al menos debería suponer un aumento permanente en el dado de **Espíritu** y la obtención de uno o varios nuevos **Poderes** o de una o dos **Ventajas** relacionadas con **Poderes**.

2. En segundo lugar, el Cristal Oscuro permite realizar poderosas teleportaciones a larga distancia, aunque con ciertas limitaciones. Una vez por cada día de Banshee el poseedor del Cristal Oscuro puede teleportarse a sí mismo a una distancia máxima de **100 millas** multiplicado por el **valor de su dado de Espíritu**. La teleportación tarda **dos rondas completas** en tener lugar desde que se activa el poder (como acción gratuita y sin requerir concentración alguna). La marca de la teleportación es que consume el suelo alrededor del poseedor del artefacto en el lugar del que parte, convirtiéndolo en un palmo de cenizas de aspecto cristalino.

### **Marines espaciales zombis, extras**

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

**Habilidades:** Disparar d6, Intimidar d6, Pelear d6, Notar d4.

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

### **Capacidades especiales:**

- Garras (Fue).
- Inmunes a Miedo e Intimidación.
- Muertos vivos: +2 a recuperarse del Aturdimiento.
- Debilidad: Cabeza. Los impactos en la cabeza causan +2 al daño.

**Equipo:** Armadura ligera multipropósito (Arm. 3), cuchillo bowie de cerámica (Fue+d4+1), fusil G-22 (24/48/96, 2d6, Cdf 4, Mun 50, PA 2, R3B, SA).



## Ankhor el tirano

Ankhor comienza la escena **Aturdido** y no puede actuar en la primera ronda de combate, aunque deje de estar **Aturdido** (por ejemplo, gastando un Beni). En cuanto pueda actuar, concentrará sus ataques en Gabriel al considerarlo la amenaza principal.

Si el tirano acaba con el Caído se volverá hacia los PJs. Los héroes pueden tratar de ganar tiempo, negociar o engañarlo de alguna forma (si es así, déjales improvisar, Marshall, a ver dónde lleva...).

En general, el asunto no pinta bien para los héroes. Lo más seguro es que el tirano decida que sólo necesita un esclavo para entender este nuevo mundo en el que ha despertado. Elegirá al PJ que le parezca más despierto, y tratará de dominarlo para después concentrarse en aniquilar al resto de la cuadrilla.

NOTA FINAL: El clímax de la aventura se ha escrito para generar una situación abierta, en la que las acciones de los PJs sean decisivas y al tiempo resulte imprevisible y caótica al cruzarse los intereses y objetivos de cada bando. Pero por otra parte tanto Gabriel como Ankhor dos son oponentes extremadamente poderosos. En ese sentido, te recomiendo, Marshall, que seas flexible con las acciones imaginativas y las iniciativas poco convencionales de los jugadores en esta escena. Por ejemplo en mis pruebas de juego los jugadores decidieron usar como armas improvisadas los trozos más pequeños de roca tannis presentes, y decidí que resultaban especialmente efectivos contra Ankhor, ignorando todas sus defensas basadas en poderes. Otros dispararon contra los objetos que Gabriel llevaba en las manos, y aunque apliqué un -6 por objetivo diminuto, también decidí que no les afectaba el penalizador por Desvío del poder de Gabriel.

## Ankhor, tirano pellejudo, Comodín

**Atributos:** Agilidad d4, Astucia d12+2, Espíritu d10, Fuerza d6, Vigor d10.

**Habilidades:** Conocimiento (historia) d6, Intimidar d10, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d6, Provocar d8, Psiónica d12+2.

**Carisma: -2/-6; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 13 (6)**

**Desventajas:** Feo, Exceso de confianza, Sanguinario, Vengativo.

**Poderes (60 PP):** Barrera, Conmoción, Curación (uno mismo), Desvío, Detección/ocultamiento arcano, Disipación, Explosión, Lectura de Mentes, Marioneta, Mejora/Reducción de Rasgo, Miedo, Proyectil, Sueño, Telequinesis, Zombi.

### Capacidades especiales:

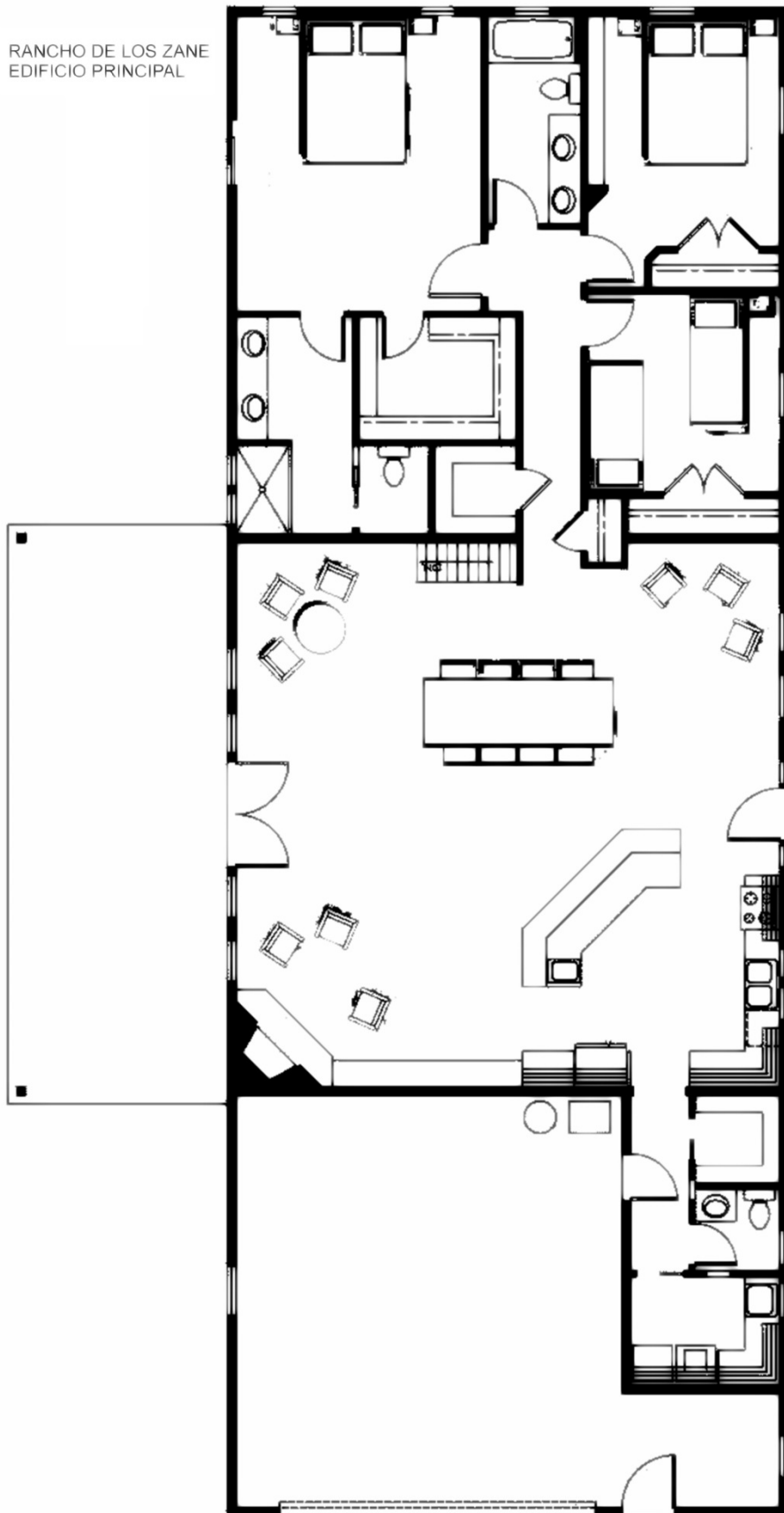
- Garras: Fue+d6.
- Armadura psico-cinética: Armadura 6, es constante y no cuesta PP ni concentración.
- Dominio psíquico: Reduce en 2 todas las penalizaciones por mantener varios poderes psíquicos activos a la vez.

Créditos de la imagen de portada: After All This Time, por MoodyBlue; CC-Atrib.-NC-SA 3.0

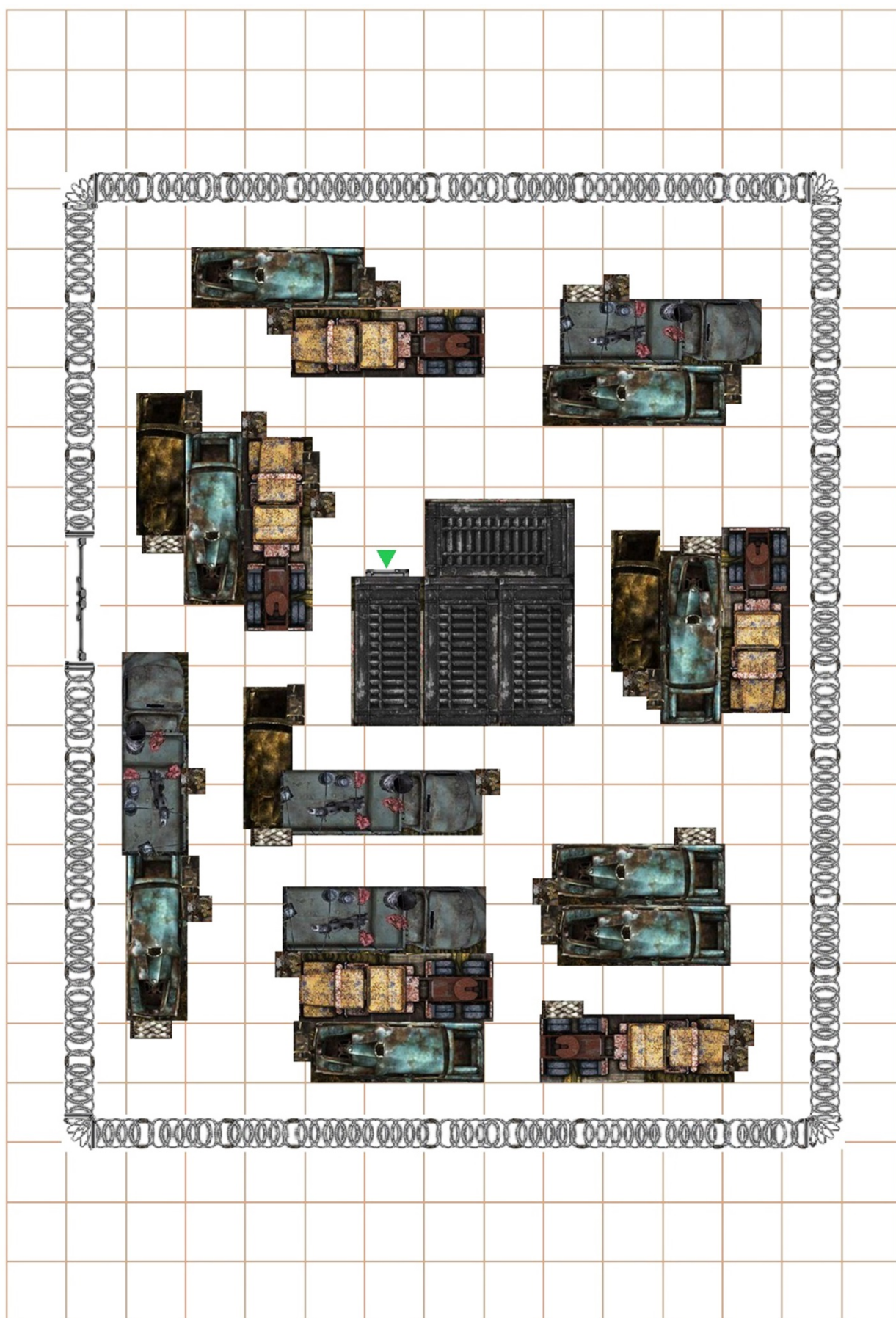


*"This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://www.peginc.com). Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product."*

RANCHO DE LOS ZANE  
EDIFICIO PRINCIPAL

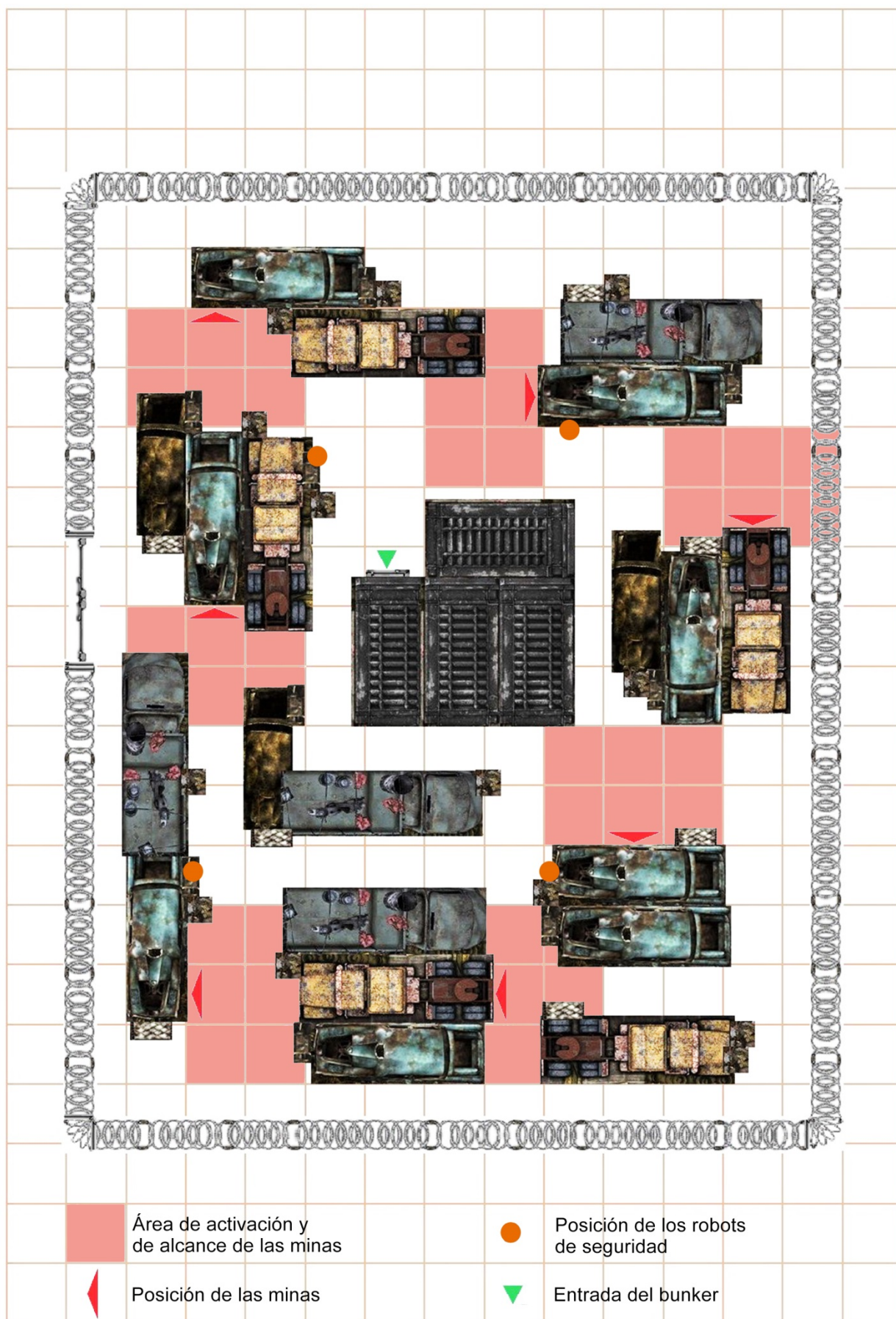


PLANO DEL RANCHO ZANE



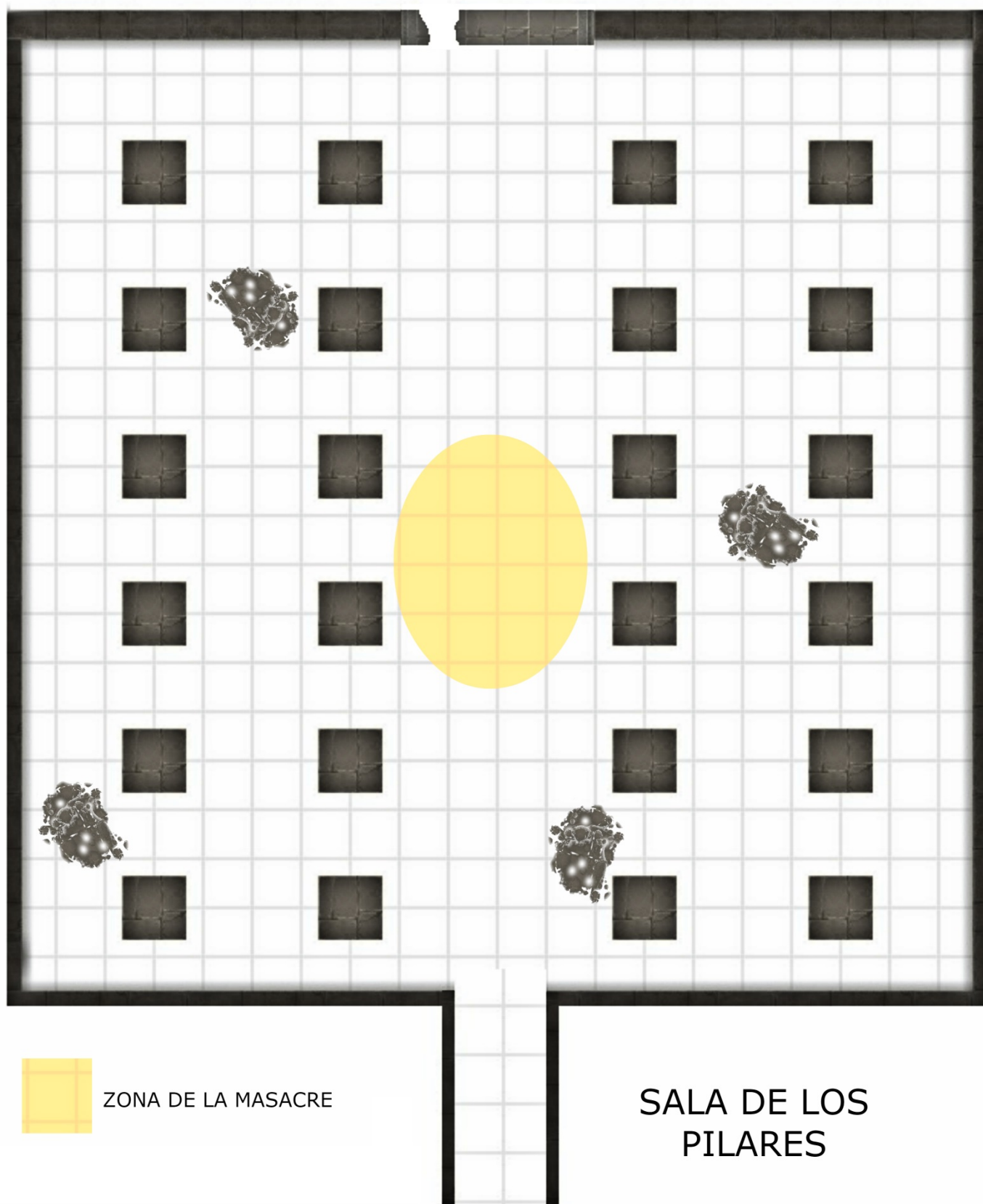
MAPA DE LOS JUGADORES DE DAN'S ANTICS





MAPA DEL MARSHALL DE DAN'S ANTICS





MAPA DE LA SALA DE LOS PILARES

# EVELYNE “LYNE” SORBIN

*Experimentada (20 PX), mujer, humana, nacida en Banshee, Ayudante de Ranger, Comodín (PJ).*

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

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

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

**Ventajas:** Carismática, Desenfundado rápido.

**Desventajas:** Código de Honor, Escéptica (-2 tiradas de Miedo vs. sobrenatural), Vengativa (menor).

**Equipo:** equipo de supervivencia básico, escopeta de corredera (12/24/48, 1-3d6, TdF 1, Mun. 6, +2 a dar)+18 cartuchos, machete (Fue+d6), Pistola AS S.50 (15/30/60, 2d8, PA 2, TdF 1, Mun. 6, Fue d6)+18 balas, traje de cuero (Armadura 1), 75 Cr.

**Idiomas:** Inglés, Pidgin de Banshee, Ruso.

**Notas de interpretación:** Justa y valiente, tiene los pies en el suelo y pone los ojos en blanco con la gente que habla de monstruos y fantasmas. Trata siempre de hacer respetar la ley y ayudar a los necesitados, y es obsesiva para perseguir a los culpables y hacerles pagar sus crímenes (¡a veces va demasiado lejos!).

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

**DESENFUNDADO RÁPIDO:** permite al héroe desenfundar un arma como acción gratuita. Cuando el personaje debe hacer una tirada de Agilidad para desenfundar el arma, añade +2.



# KARLA SCHMIDT

*Experimentada (20 PX), mujer, humana, nacida en Banshee, Cazadora, Comodín (PJ).*

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

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

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

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

**Desventajas:** Curiosa, Leal, Manía (presumir).

**Equipo:** cuchillo, equipo de supervivencia básico, rifle AN M-42 .50 (40/80/160, 2d10, PA 2, TdF 1, Mun. 10, SA, Pen. Mov., Mira telescópica), traje de cuero (Armadura 1), 65 Cr.

**Idiomas:** Alemán, Inglés, Pidgin de Banshee.

**Notas de interpretación:** Algo bocazas, le gusta presumir de sus presas y se hace un poco pesada pero, sorprendentemente, sus historias más increíbles son ciertas. Es leal con sus amigos y camaradas, y tiene un problema con misterios, secretos o lugares inexplorados: necesita conocerlos.

**ARMA DISTINTIVA:** Cuando usa su rifle AN M-42 añade +1 al resultado final de sus tiradas de Disparar.

**MANOS FIRMES:** Ignora el modificador por plataforma inestable cuando dispara desde la grupa de una montura o mientras se desplaza en un vehículo en movimiento. Además, cuando hace acciones de correr, la penalización de la acción es de -1 y no -2.

**PUNTERÍA:** Si no se mueve durante su turno, puede disparar como si hubiese realizado la maniobra de apuntar como acción gratuita. No es posible combinar esta ventaja con ningún efecto que proporcione cadencia de fuego superior a uno.



# MICHAEL “MIKE” DUNCAN

*Experimentado (20 PX), varón, humano, nacido en Banshee, Cazarrecompensas, Comodín (PJ).*

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

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

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

**Ventajas:** Ambidextro, Con un par, Desenfundado rápido.

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

**Equipo:** cuchillo (Fue+d4), equipo de supervivencia básico, machete (Fue+d6), 2 revólveres Colt Peacemaker .45 (12/24/48, 2d6+1, PA 1, TdF 1, Mun. 6)+36 balas, rifle AK-2074 7.62 (24/48/96, 2d8+1, PA 2, TdF 3, Mun. 30, SA)+90 balas, traje de cuero (Armadura 1), 5 Cr.

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

**Notas de interpretación:** un hombre de frontera acostumbrado a estar solo, que puede ser sociable en sus propios términos y siempre que la gente sepa mantener las distancias. Tiende a encabezonarse con sus cosas, sobre todo cuando persigue a una presa o cree que debe hacer lo correcto.

**AMBIDEXTRO:** Generalmente los personajes sufren una penalización de -2 cuando realizan tareas físicas con su mano torpe. Con esta ventaja, tu PERSONAJE ignora esta penalización de -2 cuando usa su mano “mala” (sea la diestra o la zurda).

**CON UN PAR:** Un personaje con esta ventaja ha aprendido a combatir usando dos armas (o sus dos manos) a la vez. Cuando ataca con un arma en cada mano genera cada ataque por separado, pero ignora la penalización de múltiples acciones por hacerlo.

**DESENFUNDADO RÁPIDO:** permite al héroe desenfundar un arma como acción gratuita. Cuando el personaje debe hacer una tirada de Agilidad para desenfundar el arma, añade +2.





# MAXIMILIANO “MAX” LOPES

*Experimentado (20 PX), varón, humano, nacido en Banshee, Conductor, Comodín (PJ).*

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

**Habilidades:** Callejear d6, Conducir d8, Conocimiento (Informática) d6, Disparar d8, Forzar cerraduras d6, Notar d6, Pelear d6, Pilotar d4, Reparar d6.

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

**Ventajas:** Afortunado, As, Rico, Ruedas.

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

**Equipo:** cuchillo (Fue+d4), equipo de supervivencia básico, Humvee modificado, Fusil--20 5.45 (24/48/96, 2d8, PA 2, TdF 3, Mun. 30, R3B)+90 balas, pistola AN M-92 9 mm (12/24/48, 2d6, PA 1, TdF 1, Mun. 15, R3B, p. láser +1 a Corta)+30 balas, radio de mano, traje de cuero (Armadura 1), 100 Cr.

**Idiomas:** Español, Inglés, Pidgin de Banshee.

## “MOLE”, HUMVEE MODIFICADO

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

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

**Notas de interpretación:** Ordenado, metódico y sobreprotector con sus cosas y su humvee “Mole”. Despreocupado de todo lo que no son sus cosas y sus asuntos. Ligeros prejuicios contra lo que no conoce en general, como los Anouks. De buen corazón en el fondo, valora la amistad y la familia.



# ZHAR-RO

*Experimentado (20 PX), varón, anouk, Explorador, Comodín (PJ).*

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

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

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

**Ventajas:** Fornido, Leñador.

**Desventajas:** Bocazas, Forastero (humanos), Heroico.

**Equipo:** armadura anouk (1 punto), equipo de supervivencia básico, Hacha Chakatl (**Fue+d8**), rifle AK-2074 7.62 (24/48/96, 2d8+1, PA 2, TdF 3, Mun. 30, SA)+90 balas, 85 Cr.

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

**Notas de interpretación:** Tiene ligeros prejuicios contra los humanos pero también una gran curiosidad. Cree que es posible convivir con esta especie alienígena en paz, y quiere luchar por ello. Es noble y heroico con todas las especies, pero está mal visto por bastantes anouk, por su empatía con los humanos.

**LEÑADOR:** Gana +2 a sus tiradas de **Rastrear**, **Sigilo** y **Supervivencia** realizadas en entornos naturales (es decir, cuando no se trata de ciudades, ruinas o terrenos subterráneos).



# KRON-RA

*Experimentado (20 PX), varón, anouk, Guerrero, Comodín (PJ).*

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

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

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

**Ventajas:** Barrido, Fornido, Pies Ligeros.

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

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

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

**BARRIDO:** Barrido le permite al personaje hacer un único ataque de Pelear contra todas las criaturas que estén adyacentes a él en ese momento, con una penalización de -2 (afecta tanto a aliados como oponentes). El daño se resuelve por separado contra cada blanco al que haya golpeado con éxito. El ataque se resuelve inmediatamente contra todos los objetivos y solo afecta a quienes estuviesen adyacentes en ese instante. El personaje no puede combinar este ataque de barrido con el uso de la ventaja Frenesí en la misma ronda, ni hacer más de un barrido por ronda, o combinarlo con una segunda arma en su mano torpe.

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



## “JULES” (JULIAN ASIMOV)

*Experimentado (20 PX), varón, humano, nacido en Órbita, Psico de Faraway, Comodín (PJ).*

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

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

**Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 6 (1); Carisma: 0; PP: 15 \_\_\_\_\_**

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

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

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

**Equipo:** cuchillo (Fue+d4), equipo de supervivencia básico, kit de primeros auxilios, pistola AN M-92 9 mm (12/24/48, 2d6, PA 1, TdF 1, Mun. 15, R3B, p. láser +1 a Corta)+30 balas, radio de mano, traje de cuero (Armadura 1), 55 Cr.

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

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

**TRASFONDO ARCANO: PSICO:** Cuando un psico saca un uno natural en su dado de Psiónica, sufre severos pinchazos en la cabeza que le provocan 2d6 de daño más la mitad de los PP que esté gastando. Además, cuando un psico usa poderes mentales, destruye sus folículos capilares. Si el personaje deja de usar poderes, le acabará creciendo de nuevo el pelo, pero en cuanto recupere la práctica se le volverá a caer.

**FORTALEZA:** Un psico con esta ventaja puede sufrir un nivel de fatiga para ganar +1d6 PP (o dos niveles de fatiga para ganar +2d6 PP). Se trata de una acción gratuita. El psico no puede incapacitarse de forma voluntaria al usar esta ventaja. La fatiga sufrida se recupera a un ritmo de cuatro horas por nivel permaneciendo en silenciosa meditación (o durmiendo).

- **ALIVIO: (PP 1; Toque; Instantáneo)** Elimina un nivel de fatiga, dos con un aumento. También sirve para eliminar el estado de aturdimiento sobre el blanco. Puede usarse Alivio para devolver la consciencia a quienes han quedado incapacitados por las heridas, aunque estas siguen existiendo.
- **CURACION: (PP 3, Toque, Instantáneo)** Sirve para remendar el daño sufrido (sólo sobre sí mismo). Debe emplearse antes de que trascurra la “hora de oro”. Cada uso de Curación sana una herida con éxito, o dos con un aumento. La tirada de activación, al ser sobre sí mismo, sufre una penalización igual al doble de la penalización de heridas. Curación también cura el veneno y las enfermedades si se usa en 10 minutos o menos desde el contagio o envenenamiento.
- **MEJORA/REDUCCIÓN DE RASGO: (PP 2; Distancia = Astucia; Duración 3 + 1/ronda)** Este poder permite mejorar cualquiera de los rasgos del blanco en un nivel de dado si obtiene un éxito normal, o dos con un aumento. También es posible emplear el poder para reducir un rasgo de un oponente. Para ello, el lanzador debe vencer en una tirada opuesta el Espíritu de la víctima. El éxito reduce uno de los rasgos del blanco, a elección del lanzador, en un nivel de dado, dos con aumento. El rasgo no puede reducirse por debajo de d4. El poder puede afectar más de un blanco, hasta un máximo de cinco, pagando el coste de poder por cada uno.
- **MIEDO: (PP: 2; Distancia = Astucia x2; Duración Instantánea)** Hace que el blanco se vea sobrecogido por el terror. Afecta a todas las criaturas en una plantilla de área grande. Cada criatura afectada debe hacer una tirada de terror, aplicando una penalización de -2 cuando el lanzador obtiene un aumento. Los personajes Comodín tiran en la Tabla de Miedo si fallan, mientras que los Extras emplean el efecto de Pánico.

