

CAPÍTULO 1

EJERCITO REGULAR DE LA MÁQUINA

*Los mundos se hicieron llenos
de monstruos y demonios.*

- Anaïs Nin -

En este capítulo se exponen y describen aquellas criaturas que La Máquina produce en Dravenor en la actualidad, así como las que ha usado en el pasado y han quedado obsoletas. No todas las de esta lista son comunes en cualquier campo de batalla (algunas resultan, de hecho, poco habituales), pero todas pueden considerarse parte del “ejército regular” de La Máquina. De un modo u otro, representan amenazas a las que cualquiera que se enfrente a La Máquina en Dravenor debe estar preparado si no quiere encontrar la muerte en batalla.

Si bien la sección recoge mayoritariamente a los componentes de La Máquina en el Interregno, eso no significa que la mayoría de estas mismas criaturas (o variaciones de las mismas) no existan en otras partes de Gaia. Salvo casos muy raros, como los Alfa o variaciones especiales de algunos modelos, la mayoría de las monstruosidades de Dravenor pueden encontrarse aletargadas en distintos lugares del mundo a la espera de que la Madre a la que están vinculados despierte.

Cabe también puntualizar que los Drones, Tecnócritas, Portadores y Pretorianos, si bien son muy comunes en Dravenor, son idénticos por estadísticas a los que aparecen en Los Que Caminaron con Nosotros, por lo que no aparecen listados en este libro.

Pero como siempre decimos, ante todo no olvidéis que el único objetivo de este libro es inspirar. Los seres de este listado representan los modelos más típicos, pero pueden sufrir variaciones más allá de las estadísticas reflejadas en estas páginas. No es imposible encontrar Cascarones con capacidades únicas o versiones especializadas (más o menos poderosas) de Arañas, Fundidores, Colosales o incluso otros muchos seres únicos. Cada criatura puede ser especial a su manera y, en consecuencia, poseer habilidades diferentes a las aquí expuestas si así lo preferís.

CONOCIMIENTOS DE DRAVENOR

En la descripción de cada criatura hay una sección en la que se indica elementos relacionados con el conocimiento general que los habitantes de Dravenor poseen de la criatura en cuestión. Es importante puntualizar que esas indicaciones sólo se aplican a los habitantes del Interregno, acostumbrados como están a tratar con cada tipo de ser.

El conocimiento se divide en tres categorías diferentes, tal y como se expone a continuación.

Conocimiento Genérico: Son elementos conocidos por toda la población en general del interregno, ya sean supervivientes, soldados rasos o refugiados. Por el mero hecho de vivir allí, es una información que se sabe de un modo popular, incluso si nunca se han visto en persona a estos seres.

Conocimiento Intermedio: Se trata de una información que únicamente soldados o supervivientes con mucha experiencia en los campos de batalla suelen tener. Es información menos habitual, cosas que no es de dominio general para los habitantes de Dravenor.

Conocimiento Avanzado: Se trata de información avanzada que sólo unos cuantos soldados expertos, altos mandos o investigadores poseen. Por lo general, este conocimiento se posee de ciertas criaturas en concreto; aquellas con la que se haya tratado ya.



ARAÑA DE TIERRA

LA MÁQUINA (VARNA MENOR)

Nivel: 2

Clase: Entre Mundos Especial

Puntos de Vida: 130

Categoría: Guerrero Acróbata

Fue: 8 **Des:** 8 **Agi:** 10 **Con:** 8 **Pod:** 4 **Int:** 3 **Vol:** 8 **Per:** 6

RF 45 **RM** 0 **RP** 45 **RV** 45 **RE** 45

Turno: 95 Natural

Habilidad de ataque: 100 Sierras + 80 Sierras

Habilidad de defensa: 100 Esquiva

Daño: 50 Sierras (FIL/PEN)

TA: Natural Fil 4 Con 4 Pen 4 Cal 4 Fri 4 Ele 4 Ene 0

Habilidades Esenciales: Exención física, Inmunidad psicológica, Inmune al dolor.

Poderes: Armas Naturales; Sierras (Armas Naturales, -2 a la TA defensora, Ataque Adicional -20), Armadura Natural TA Física 4 Abierta, Turno Incrementado +10, Movimiento de Araña, Reestructuración, Núcleo (Punto Vulnerable), Vulnerabilidad a la Magia.

Tamaño: 10 Medio

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 10 (12 Salto)

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Acrobacias 80, Saltar 70, Advertir 40, Buscar 30, Sigilo 40, Ocultarse 40.

Similares al artrópodo del que adquieren su nombre, estos seres totalmente metálicos son, por así decirlo, la contrapartida terrestre de los drones. Pese a que no pueden volar y son algo más grandes (normalmente miden cerca de un metro), conservan muchas de las cualidades que hacen a sus "hermanos" tan letales en combate. Consecuentemente resultan muy peligrosas en grandes números, en especial cuando son dirigidos por un Tecnócrata o bajo la influencia directa de La Madre.

Se trata de criaturas muy ágiles que se mueven con una horripilante coordinación. Habitualmente, se las ve desplazarse en grandes cantidades correteando por paredes y muros igual que una masa de monstruosidades mecánicas. Cuando alcanzan su objetivo, se lanzan de un salto hasta él destrozándolo con sus cuchillas.

Poseen un comportamiento puramente robótico y siguen sin más las directrices recibidas. Son incapaces de trazar ningún tipo de plan de actuación y sólo reaccionan conforme a las órdenes directas que un miembro de La Máquina de jerarquía superior les dé. Sin estos para comandarlas, pululan erráticamente repitiendo la última orden recibida hasta que, pasados varios días, se ponen en reposo. No obstante, tienen una autonomía superior a los Drones y no necesitan desconectarse diariamente para hacer chequeos de sistema; pueden hacerlo mientras están en activo, lo que las vuelve verdaderamente incansables.

Las Arañas se usan a veces como tropas en un ataque frontal, aunque su especialidad es atacar el interior de edificaciones o grutas, donde su movilidad las hace mucho más efectivas que los Drones (pues estos suelen tener problemas para volar en espacios cerrados).

La razón de las similitudes entre las Arañas y los Drones es que las Arañas se crearon como una modificación de estos últimos con el objetivo de ahorrar los materiales que les permiten volar. Por ello, salvo algunas diferencias de diseño, la estructura de ambos es, en muchos aspectos, prácticamente idéntica. Irónicamente, para La Máquina en Dravenor era más fácil encontrar cadáveres que minerales tan comunes como el hierro.

MODUS OPERANDI

El modus operandi de estos seres es simple, pues una vez han localizado sus objetivos se limitan a lanzarse frontalmente contra ellos hasta eliminarlos por acumulación de ataques; más allá de eso, su capacidad estratégica es nula. Sin embargo, cuando están en la zona de control de un Tecnócrata o un Pretoriano, pasan a obedecer las órdenes de éstos y son capaces de usar maniobras de combate mucho más peligrosas.

Las Arañas son especialmente efectivas en enfrentamientos en lugares cerrados, donde poseen una capacidad de maniobrar superior a la de los Drones (estos son mucho más torpes cuando no tienen espacio para volar).

Sierras: Además de sus extremidades arácnidas, las arañas de tierra cuentan con dos extremidades humanoides acabadas en cuchillas serradas. Pueden realizar dos ataques con ellas (uno con cada apéndice), teniendo sólo un penalizador de -20 en el segundo ataque. A causa de su naturaleza, estos ataques reducen la TA defensora en 2 puntos.

Movimiento de Araña: Mientras tenga un punto de apoyo, la Araña de Tierra puede moverse por cualquier superficie, incluso por los techos. Además, cuenta como si tuviera tipo de Movimiento 12 e Inhumanidad para calcular la distancia a la que salta. Generalmente, eso significa que puede saltar una distancia de hasta 10 metros sin necesidad de realizar control alguno.

Reestructuración: Cuando los puntos de vida de una Araña de Tierra se reducen a 0, ésta cae al suelo aparentemente destruida e inerte. Sin embargo, si el núcleo de la criatura no es destruido de inmediato, la Araña vuelve a levantarse entre cuatro y seis asaltos después, completamente reparada y lista para el combate.

Núcleo: Si una Araña de Tierra sufre 30 puntos de daño apuntados a su núcleo (penalizador de -60 al apuntar a esta zona, aunque no se aplica a ella la armadura de la criatura), este queda completamente destruido sin posibilidad de reformarse. El núcleo cuenta como punto vulnerable.

Vulnerabilidad a la Magia: Las Arañas de Tierra poseen la misma vulnerabilidad a la magia que los drones. No sólo poseen una RM de 0, sino que toda descarga de energía mística les produce doble daño.

CONOCIMIENTOS DE DRAVENOR

Conocimiento Genérico

Todo el mundo las conoce.

Se trata de arañas de metal y carne de gran tamaño.

Junto a los Drones, son las tropas más comunes de La Máquina.

Conocimiento Intermedio

Para poderlas destruir hay que destrozarse sus núcleos una vez que sus cuerpos han recibido un daño extremo.

Es posible distraerlas o atraer su atención con ruidos fuertes.

Conocimiento Avanzado

Si se reúnen suficientes se puede formar un enjambre de Arañas que actúan conjuntamente como una marabunta.

Existe una versión de ellas mucho más poderosa, capaz de crear hebras psíquicas que cortan a su alrededor como afilados monofilos.

SABUESO

LA MÁQUINA (VARNA MENOR)

Nivel: 3

Clase: Entre Mundos Especial

Puntos de Vida: 110

Categoría: Sombra

Fue: 8 **Des:** 9 **Agi:** 10 **Con:** 7 **Pod:** 4 **Int:** 5 **Vol:** 8 **Per:** 10

RF 45 **RM** 10 **RP** 50 **RV** 45 **RE** 45

Turno: 95 Natural

Habilidad de ataque: 130 Fauces y Garras / 130 Fauces y Garras Mejoradas + 100 Cola con Cuchillas

Habilidad de defensa: 120 Esquiva

Daño: 60 Fauces y Garras (PEN/FIL), 80 Fauces y Garras Mejoradas (PEN/FIL), 80 Cola con Cuchillas (FIL)

TA: Natural Fil 4 Con 4 Pen 4 Cal 4 Fri 4 Ele 4 Ene 0

Habilidades Esenciales: Exención Física, Inmunidad Psicológica, Inmune al Dolor.

Poderes: Armas Naturales; Fauces y Garras (+10 al Daño, -1 a la TA Defensora), Armadura Natural TA 4 Física, Comunicación por Infrasonidos, Adaptaciones, *Núcleo de Regeneración (Regeneración 14, Condicionada, Punto Vulnerable Adicional), Vulnerabilidad a la Magia.*

Tamaño: 14 Medio

Regeneración: 0/14

Tipo de movimiento: 10

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Acrobacias 60, Advertir 105, Buscar 105, Rastrear 55, Sigilo 100, Ocultarse 100.

Estas monstruosidades, de aspecto vagamente lobuno, son las tropas de exploración, asalto rápido y asesinato de La Máquina, armas diseñadas expresamente para efectuar tales misiones con letal eficacia. Aparecieron hace algunos años, ya avanzada la guerra, como consecuencia de las necesidades de La Máquina de desarrollar nuevos tipos de tropas para enfrentarse eficazmente al ejército de Dravenor.

Los sabuesos son criaturas extremadamente veloces y se regeneran de cualquier daño a una celeridad sorprendente. Poseen núcleos al igual que otras tropas de La Máquina, aunque en su caso no tienen la función de recomponer al Sabueso, sino que es la parte que gestiona su regeneración acelerada. Afortunadamente, para que sea funcional el núcleo tiene que estar claramente expuesto en alguna zona del cuerpo de las criaturas (habitualmente su pecho), creando una vulnerabilidad muy explotable contra ellas.

Los Sabuesos son las tropas "de bajo rango" más inteligentes e independientes de La Máquina. Como asesinos, están preparados para razonar y tomar decisiones autónomas en pos de cumplir las órdenes recibidas. Además, son capaces de emitir infrasonidos (inaudibles para prácticamente cualquiera que no sea otro Sabueso) con los que se comunican entre sí para actuar de manera coordinada en el caso de que su conexión con la Mente Colmena o un superior jerárquico se vea interrumpida (son incluso capaces de elaborar estrategias efectivas propias).

Los Sabuesos, aunque distan de poder considerarse escasos entre las filas de La Máquina, son mucho menos frecuentes que Drones o Arañas. La razón de la relativa escasez de estas tropas es su origen. Creados a partir de cuerpos Vetala y usando en cada uno dos larvas y múltiples operaciones quirúrgicas, La Máquina no tiene normalmente a su disposición los suficientes recursos como para hacer una gran cantidad de estos seres.

Curiosamente, quizás por influencia de los cuerpos que se usaron para crearlos, estos seres son extremadamente feroces en comparación con otras tropas, y a veces actúan casi con "malicia" para acabar con sus presas.

MODUS OPERANDI

Los Sabuesos son capaces de actuar de forma independiente al resto de La Máquina (siguiendo, eso sí, las últimas instrucciones recibidas) y pueden valorar la magnitud de las amenazas con las que deben enfrentarse sin necesidad de recibir órdenes de Tecnócritas o Pretorianos. En caso de considerar que son capaces de eliminar a su contrincante rápidamente, no tienen reparo en lanzarse a un combate directo. De lo contrario, tratarán de sacar toda la ventaja posible usando sus capacidades de subterfugio, para así poder superar a los enemigos más difíciles. En caso de encontrarse aislados de la Mente Colmena, son capaces de coordinarse entre ellos con sus infrasonidos para llevar a cabo estrategias en conjunto.

Fauces y Garras: Los ataques naturales de los Sabuesos tienen un daño base de 60 y atacan en Penetrante y Filo, reduciendo en un punto la armadura del defensor.

Comunicación por Infrasonidos: Los Sabuesos son capaces de comunicarse entre ellos hasta una distancia de un kilómetro mediante el uso de ultrasonidos. Sólo ciertos animales y criaturas con Percepción 11 o superior son capaces de captar esta frecuencia, y aun así es necesario un control de Advertir Casi Imposible o Buscar Muy Difícil para darse cuenta de que es algo más que "ruido ambiental". Un Vetala es capaz automáticamente de percibir estos ultrasonidos, y reduce dos grados la dificultad para determinar que se trata de un intento de comunicación.

Núcleo de Regeneración: Los Sabuesos poseen un valor de Regeneración 14. El núcleo encargado de gestionar esta regeneración se encuentra visible en su abdomen, y se considera un punto vulnerable ante cualquier ataque apuntado contra él (se aplica un penalizador de -60 a atacar). Un resultado de crítico superior a 50 en esa localización destruye el núcleo, dejando al Sabueso sin su Regeneración y causándole un penalizador a toda acción de -30. Un núcleo dañado de esta forma puede ser reparado en instalaciones de La Máquina o por un Cangrejo Recolector, en un proceso que dura aproximadamente cinco minutos.

Vulnerabilidad a la Magia: Los Sabuesos no sólo poseen una RM bastante reducida, sino que además todas las descargas místicas les causan doble daño.

ADAPTACIONES

Pese a que son poco comunes a causa del coste en materias primas, a veces los sabuesos poseen varias adaptaciones según el rol que deban cumplir. Por lo general, los modelos más avanzados puedes escoger una de las opciones del siguiente listado;

-Adaptaciones Termo-ópticas: Se trata de un sistema de camuflaje y visión especial que incrementa las capacidades de subterfugio de la criatura. Su "piel" es recubierta de miles de pequeñas fibras que adaptan su color y textura al de sus alrededores, dotando al sabueso con el equivalente a un Camuflaje Camaleónico, mientras que sus ojos son mejorados mediante lentes y sistemas de detección de calor que les permiten ver perfectamente en la oscuridad natural y reducir a la mitad los penalizadores por oscuridad sobrenatural.

-Adaptaciones de Combate Mejorado: Estos sabuesos son utilizados como tropas de asalto rápido, y sus garras están hechas de materiales más duros y eficaces, mientras que su cola es dotada de cuchillas que pueden utilizar para suplementar sus ataques. Esta mejora incrementa el daño de sus armas naturales en 20 puntos, su reducción de armadura del defensor pasa de ser de un punto a ser de tres puntos, y obtiene un ataque adicional con un penalizador de -30.

-Adaptaciones Ultrasónicas: Un sabueso con esta adaptación puede, como acción completa, provocar un agudo aullido ultrasónico que provoca un intenso dolor a cualquier ser orgánico que lo escuche. Aquellos que se encuentren en un radio de 30 metros del sabueso deben superar un control automático de Resistencia Física contra 100 o sufrirán el estado de Dolor mientras el aullido se mantenga activo. Un ser con una Percepción extremadamente alta (un atributo de 11

o superior) incrementa la dificultad del control de Resistencia Física hasta 120. Fallar el control por más de 60 puntos puede destrozar los tímpanos y dejar al afectado sordo durante varios días.

Taparse los oídos o bloquear efectivamente el sonido no evita los efectos del aullido, pero permite realizar un nuevo control de Resistencia Física con un bono de +20 al resultado.

Mantener esta habilidad activa requiere que el sabueso no pueda hacer ninguna otra acción, ni siquiera pasiva, por lo que si se le obliga a actuar o defenderse, deja automáticamente de producir el ultrasonido.

CONOCIMIENTOS DE DRAVENOR

Conocimiento Genérico

Se dice que hay criaturas con forma de lobo entre los miembros de La Máquina.

Conocimiento Intermedio

Son las criaturas más bestiales de La Máquina y a menudo les distrae la sangre.

Los blancos en movimiento atraen su atención mucho más que los que permanecen estáticos, por lo que si te quedas quieto es posible que ataquen a cualquier otro antes que a ti.

Hay diferentes versiones de ellos, y no todos tienen los mismos poderes. Dañar su núcleo incapacita su sistema de regeneración.

Se comunican por ultrasonidos, así que es conveniente estar atentos a cuando se escuchan pitidos casi inaudibles. Es conveniente tener perros en los puestos de vigía avanzados porque se ponen nerviosos al notarlos.

Conocimiento Avanzado

Si se reúnen grandes manadas, siempre es necesario atacar a aquel de ellos que se ponga a aullar en la distancia.

Se crean usando cadáveres Vetala.

SABUESO ALFA

LA MÁQUINA (VARNA INTERMEDIA)

Nivel: 6

Clase: Entre Mundos Especial

Puntos de Vida: 165

Categoría: Sombra

Fue: 8 **Des:** 10 **Agi:** 10 **Con:** 10 **Pod:** 4 **Int:** 6 **Vol:** 10 **Per:** 10
RF 70 **RM** 10 **RP** 70 **RV** 70 **RE** 70

Turno: 160 Natural

Habilidad de ataque: 200 Fauces y Garras de Metal + 170 Cola

Habilidad de defensa: 150 Esquiva

Daño: 120 Fauces y Garras (PEN/FIL), 80 Cola (FIL)

TA: Natural Fil 6 Con 6 Pen 6 Cal 6 Fri 6 Ele 6 Ene 2

Habilidades Esenciales: Exención Física, Inmunidad Psicológica, Inmune al Dolor.

Poderes: Armas Naturales; Fauces y Garras de Metal (+40 al Daño y -4 TA Defensora), Cola con Cuchillas (Ataque Adicional, -30 Habilidad de Ataque), Velocidad Innatural (+30 al Turno), Exoesqueleto (Armadura Física 6, Armadura Mística 2), Reparación Continúa Mejorada (Regeneración 16), Adaptaciones Termo-ópticas, Comunicación por Infrasonidos, Sistema de Ocultación, Vulnerabilidad a la Magia.

Tamaño: 18 Medio

Tipo de movimiento: 10

Regeneración: 16

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Acrobacias 120, Saltar 80, Advertir 180, Buscar 160, P. Fuerza 40, Sigilo 160, Ocultarse 180, Ocultación del Ki 195.

Estos seres, vistos por primera vez en el último año y medio de la guerra, son una modificación extremadamente poderosa de los Sabuesos convencionales. Su apariencia es similar a la de su antecesor, pero son mucho más grandes y corpulentos (aproximadamente algo más grandes que un león) y están recubiertos en su totalidad por un exoesqueleto grisáceo y liso lleno de venas. Sus afilados colmillos sobresalen aún con las fauces cerradas y en el extremo de su larga cola tienen una afilada cuchilla.

Los "Alfa", como se les conoce, también se manufacturan usando cadáveres de Vetala, aunque en su caso combinándolos a restos muertos de otras bestias sobrenaturales mucho más raras. Dadas las modificaciones del modelo, sus cuerpos son mucho más perfectos y su núcleo se encuentra oculto en el interior de la criatura, lo que disminuye enormemente su debilidad tradicional.

Como versión más avanzada de los Sabuesos, los Alfa se comportan de un modo similar a sus antecesores, pero muestran mayor inteligencia y realizan estrategias más refinadas. Aunque cualquiera de ellos puede actuar independientemente para cazar objetivos muy valiosos, su papel más habitual es el de líder de un pequeño grupo de Sabuesos, a los que organiza y dirige en misiones especiales. No obstante, lo cierto es que su armadura mejorada y sus armas potenciadas le sirven para adoptar muy diversos papeles en el organigrama de La Máquina; pueden ser una devastadora tropa de choque o asesinos de precisión quirúrgica. En muchos sentidos, cada uno de ellos es el resultado de décadas y décadas de adaptación por parte de La Máquina para crear una tropa especializada hasta el límite de su efectividad.

Dado el poco tiempo que están siendo utilizados y su rareza, las fuerzas de Dravenor apenas tienen datos de ellos, pero ya han aprendido a temerlos por su monstruosa efectividad.

MODUS OPERANDI

Un Alfa es una pesadilla en combate, pues se mueve con una precisión y una habilidad en nada comparable a los modelos anteriores de Sabuesos. Sabe cómo sacar verdadero provecho a cada una de sus capacidades y percibe instintivamente si debe usar el subterfugio o le basta con hacer uso de su habilidad de combate para prevalecer ante enemigos poderosos.

Fauces y Garras de Metal: Los Alfa poseen enormes mandíbulas de metal con aristas muy afiladas e inmensas garras que usan para luchar. Al atacar, estas armas vibran de una manera especial permitiéndoles destrozar casi cualquier protección. Por ello, reducen en 4 la TA del defensor.

Cola de Cuchillas: En el extremo de su cola estos modelos disponen de una cuchilla articulada que pueden usar en combinación con sus fauces y garras. Además de sus ataques habituales, el Alfa es capaz de efectuar un ataque adicional con su cola aplicando un penalizador de 30 a su Habilidad de Ataque, aunque no se beneficia del aumento de daño ni la reducción de TA de las Fauces y Garras de Metal.

Exoesqueleto: El cuerpo de los Alfa está fabricado con aleaciones metálicas de gran resistencia, lo que le confiere un elevado Tipo de Armadura que, en combinación con su generador, le proporciona también cierta resistencia a la energía.

Reparación Continua: Los Alfa están en parte formados por tejido cuasivivo que reparan constantemente sus cuerpos; por ello poseen el equivalente a Regeneración 16 que les permite recuperarse a un ritmo de 10 puntos de daño por turno.

Comunicación por Infrasonidos: Esta habilidad es una versión más potente de la que los Sabuesos, dado que es audible en un área de hasta cinco kilómetros.

Adaptaciones Termo-ópticas Mejoradas: El exoesqueleto de los Alfa adapta su color y textura al de sus alrededores dotando a la criatura con el equivalente a un Camuflaje Camaleónico más efectivo que el de los Sabuesos convencionales. Por tanto, la dificultad para detectarlos mientras están completamente quietos es de Imposible en Advertir o Casi Imposible en Buscar, o de Absurdo y Muy Difícil si se

encuentran en movimiento. Además de esto sus ojos, mejorados mediante lentes y sistemas de detección de calor, les permiten ver sin penalizador alguno en la oscuridad natural y reducir a la mitad los penalizadores provocados por oscuridad sobrenatural.

Sistema de Ocultación: Aunque los componentes de La Máquina no están propiamente vivos y carecen de habilidades de Ki, los Alfás poseen un sistema que cancela los rastros de energía física que sus cuerpos puedan desprender. Por ello, estos sabuesos poseen el equivalente la habilidad Ocultación del Ki, reflejada en sus habilidades secundarias.

Vulnerabilidad a la Magia: Como los Sabuesos, también poseen una absoluta vulnerabilidad a la magia. No solamente tienen una Resistencia Mágica muy reducida, sino que cualquier descarga de energía sobrenatural les produce doble daño.

CONOCIMIENTOS DE DRAVENOR

Conocimiento Genérico

Ninguno; su existencia no es conocida por la mayoría de personas.

Conocimiento Intermedio

Desde hace algo menos de dos años un nuevo modelo de Sabueso, mucho más poderoso que el modelo convencional, ha empezado a actuar.

Conocimiento Avanzado

Poseen una versión mejorada de la mayoría de las habilidades especiales de los Sabuesos.

Poseen un nivel de crueldad casi "humano", y en ocasiones les gusta matar produciendo mucho dolor a sus víctimas y observar las reacciones de los demás.

Entienden los idiomas humanos.

CANGREJO

LA MÁQUINA (VARNA INTERMEDIA)

Nivel: 7

Clase: Entre Mundos Especial

Puntos de Vida: 315

Categoría: Maestro en Armas

Fue: 13 **Des:** 10 **Agi:** 6 **Con:** 13 **Pod:** 4 **Int:** 6 **Vol:** 10 **Per:** 6

RF 85 **RM** 15 **RP** 75 **RV** 85 **RE** 85

Turno: 75 Natural

Habilidad de ataque: 200 Pinzas y 180 Tentáculos / 200 Descarga de Energía Psíquica

Habilidad de defensa: 200 Campo de Fuerza / 100 Pinzas

Daño: 125 Pinzas (Fil), 80 Tentáculos (Con), 100 Descarga de Energía Psíquica (Con)

TA: Natural Fil 6 Con 6 Pen 6 Cal 6 Fri 6 Ele 6 Ene 0

Habilidades Esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Exención Física, Inmunidad Psicológica, Inmune al Dolor, Inhumanidad, Cargas de Energía.

Poderes: Armas Naturales; Pinzas (Daña Energía) y Tentáculos (Ataques Múltiples Aleatorios: 1d5, Ataque -20; Presa Especial, Daño reducido), Campo de Fuerza (Escudo Místico: 1500 PVs), Placas de Acero (Armadura Física 6), Descarga de Energía Psíquica (Ataque Especial: Distancia 150 metros, Daño Base 100, 10 Metros de Radio, Especial), Materia Prima, Cuerpo Artificial (Regeneración Cero), Vulnerabilidad a la Magia.

Tamaño: 26 Medio

Regeneración: 0

Tipo de movimiento: 7

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Nadar 80, Advertir 100, Buscar 100, P. Fuerza 120, Ocultarse 40.

"Sí, ya sé que no se parecen demasiado a cangrejos, pero tiene su sentido. El primero que se topó con uno y escapó con vida se había escondido en un edificio, y lo único que vio fue una pinza atravesar la pared y partir en dos al capitán de su escuadrón. Al final el edificio acabó por derrumbarse, y por suerte para él no lo encontraron entre los escombros. El estrés postraumático hizo el resto, así que se inventó un aspecto que no era exactamente el que resultaron tener."

Sargento Null Nos Aurion

Aunque la visión que todos en Dravenor tienen de La Máquina es la de muerte y destrucción indiscriminada, lo cierto es que no todas sus tropas son creadas únicamente para despedazar carne. Los Cangrejos son la muestra de ello; grandes artefactos que, lejos de tener la función de combatir, son fábricas andantes. En el campo de batalla estos seres vagan recogiendo cadáveres, introduciéndolos en su interior, y usando su maquinaria interna para transformar la materia prima en nuevas tropas de combate. Lo habitual es que sólo creen drones o arañas, pero se sabe que en ocasiones se han visto Cangrejos que únicamente se detenían a recoger ciertos tipos de cuerpos (como los Vetala, presumiblemente para la creación de sabuesos). Otras veces aparecen cuando el combate ya ha terminado, simplemente almacenando cadáveres que trasladan hasta instalaciones más avanzadas.

La apariencia de estos seres poco tiene que ver con la del crustáceo que les da nombre, pues lo único que comparten con estos son unas pinzas. En realidad, sus cuerpos son deformes formas geométricas de metal y carne con cabezas aplanadas en su zona superior y una decena de finas patas debajo. En lo que sería su "vientre" también se encuentra la apertura por la que introduce la materia prima, junto a la que hay grandes extremidades (sus características "pinzas") y otros tentáculos con los que manejan los cadáveres.

Un Cangrejo tiene una capacidad de producción realmente rápida; cuando tiene materia prima, cada Araña de Tierra, Dron o Cascarón que requiere sólo alrededor de un minuto. Verlos salir arrastrándose y eclosionar de su interior, llenos de sangre y líquido amniótico, es un espectáculo verdaderamente aterrador.

Su número es realmente reducido, de lo que se deduce que su creación es realmente costosa o las materias primas escasas (se crean principalmente usando cadáveres de Jayans y Turaks de gran tamaño, algo no demasiado común en Dravenor).

MODUS OPERANDI

Lamentablemente para las gentes de Dravenor, pese a que luchar no es su verdadera finalidad estas máquinas también están preparadas para matar. Aunque los Cangrejos raramente entran en combate, priorizando su función de abastecer de nuevas tropas al ejército, en combate son bastante efectivos. Sus pinzas, si bien no tienen propiamente una finalidad ofensiva, poseen la potencia suficiente para partir a alguien en dos en cuestión de segundos y, como método adicional de ataque, disponen de tentáculos metálicos que pueden ser usados como látigos.

Su método de defensa es realmente único; ante la amenaza de un ataque, a su alrededor se activa una barrera psíquica que detiene cualquier golpe dirigido al Cangrejo. Sin este mecanismo de defensa la criatura no dispone de ningún método propio efectivo para protegerse, ya que sus extremidades no le sirven para detener ataques y su resistencia no es demasiado elevada. Por esa razón, si cae la barrera la integridad del Cangrejo se vería gravemente comprometida.

Habitualmente, un Cangrejo no buscará combatir, dando prioridad a su labor de abastecer a La Máquina de tropas. Tan solo en casos muy concretos o si son atacados, combatirán tratando de acabar rápidamente con su enemigo para poder centrarse de nuevo en su labor principal. En caso de que el enemigo esté cerca y la criatura no pueda retirarse, usará contra él sus pinzas y tentáculos, centrando sus ataques en un mismo rival (incluso si hay varios), para eliminarlos de uno en uno. En caso de que el enemigo le ataque a distancia, o si son

un grupo numeroso, usará sus cañones de fuego indirecto contra ellos. Por último, y tan solo si se encuentra en grave peligro, empezará a utilizar sus cargas de energía para terminar lo antes posible, y si aun así no es suficiente, tratará de ponerse a salvo usando cualquier método necesario, pues son demasiado valiosos para La Máquina como para perderlos si no es necesario.

Pinzas: El principal medio de ataque de los Cangrejos son sus enormes pinzas de metal, que pueden utilizar contra cualquier objetivo que se ponga a su alcance cuerpo a cuerpo. Puesto que están cargadas de energía psíquica, son capaces de dañar energía, pero sólo producen daño 40 contra entidades intangibles.

Tentáculos: Los Cangrejos disponen de un considerable número de tentáculos de metal que pueden usar en combate para realizar multitud de ataques, si bien su precisión es inferior a la de las pinzas. A efectos de juego, además de su ataque convencional el Cangrejo puede realizar cada asalto un número aleatorio de 1D5 ataques adicionales con sus tentáculos.

Opcionalmente, en lugar de causar daños la criatura también puede usar los tentáculos para realizar un ataque de presa sin penalizador adicional a su habilidad (algo que suele usar con cadáveres o moribundos a los que introduce en su interior). La presa usa el equivalente a un atributo de Fuerza 10, pero el Cangrejo puede elegir no usar ataques adicionales para incrementar este valor a un ritmo de +2 a su Fuerza por cada ataque de tentáculo que invierta con tal fin. Por ejemplo, si gastase tres ataques de tentáculos en realizar una presa (el ataque en sí más dos que sacrifica para reforzar), realizaría una única tirada de ataque con Fuerza 14. Mantener presado a alguien le impide usar cada asalto un número de ataques de tentáculos equivalente a los que usó en la presa original.

Placas de Acero: El cuerpo de los cangrejos está fabricado con aleaciones metálicas de gran resistencia, lo que le confiere un elevado Tipo de Armadura contra cualquier ataque que no sea de Energía.

Cargas de Energía: Pese a que los Cangrejos son criaturas incansables, poseen en su interior un tipo especial de "batería" cristalina que aporta energía psíquica al ser. Esta energía es la que les permite crear miembros de La Máquina, así como activar ciertas habilidades especiales. Cada uno posee como máximo el equivalente a 15 cargas que, una vez gastadas, deben reponerse en las instalaciones de La Máquina. No obstante, los Cangrejos también pueden usar estas cargas en momentos de urgencia para incrementar sus propias capacidades. Al hacerlo cada carga puede usarse para obtener un bono de +20 a una acción física determinada, o un bono de +1 a un atributo físico. Es posible gastar hasta dos cargas de energía por asalto.

Es importante puntualizar que esta energía no es la que mantiene en funcionamiento al Cangrejo, que podrá seguir actuando con normalidad (aunque no creando miembros de La Máquina) en el caso de quedarse sin ellos.

Campo de Fuerza: El Cangrejo es capaz de desplegar un poderoso campo de fuerza psíquico que le permite defenderse con las reglas de un escudo sobrenatural con una resistencia al daño de 1.500 puntos antes de ser roto. Lamentablemente, por diseño esta es la única forma con la que un Cangrejo puede defenderse eficazmente, y en caso de que este sea destruido, usará una defensa muy reducida. El campo de fuerza tan solo puede repararse o recuperarse del daño recibido en una de las instalaciones centrales de La Máquina, por lo que un Cangrejo siempre tratará de retirarse de los campos de batalla si considera que puede estar en peligro.

Fábrica Andante: Por cada cadáver que tome en su interior, puede producir un Cascarón, tres Drones o tres Arañas de Tierra. El proceso es excepcionalmente corto, y tan sólo en un minuto puede tener funcional a una de estas criaturas. Por lo general un Cangrejo recién abastecido cuenta con componentes y larvas como para crear hasta doscientos Cascarones, Drones o Arañas de Tierra en total. Sin embargo, puede reponer estos componentes reciclando a criaturas de La Máquina destruidas. Este proceso consume Cargas de Energía a un ritmo de una por cada 20 criaturas que cree.

Descarga de Energía Psíquica: Los Cangrejos pueden acumular y proyectar la energía psíquica de sus baterías para desencadenar descargas contra objetivos a distancia. Para hacerlo, en lugar de atacar ese asalto consumen una de sus Cargas de Energía, lo que les permite realizar un ataque a distancia con un alcance máximo de 150 metros que estalla provocando una explosión de 10 metros en la ubicación alcanzada. El ataque no es un rayo directo, sino que asciende verticalmente para caer sobre la zona seleccionada de un modo muy similar a un mortero. Cualquier objetivo impactado, sufra o no daños, recibe adicionalmente un impacto de Fuerza 12 que lo lanza en dirección opuesta al centro de la explosión. Este ataque reduce su daño base a la mitad (es decir, daño 50) contra criaturas intangibles. La debilidad de este ataque es que, al ser un disparo de fuego indirecto, el Cangrejo no puede usarlo directamente contra su objetivo si se encuentra a cubierto, si bien podría así derribar el techo.

Estas descargas son consideradas equivalentes a un Poder Psíquico de Potencial Casi Imposible, por lo que un efecto capaz de anular matrices de ese Potencial sería capaz de impedir que se realizara el disparo. Si en lugar de anular simplemente se reduce el Potencial Psíquico (por ejemplo, mediante Némesis), la descarga pierde 10 puntos de Daño Base y 10 metros de Alcance por cada -10 a su Potencial Psíquico, quedando inutilizable si se reduce el potencial 100 o más puntos.

Vulnerabilidad a la Magia: Como todas las tropas de La Máquina, los cangrejos poseen una absoluta vulnerabilidad a la magia. No solamente tienen una Resistencia Mágica muy baja, sino que cualquier descarga de energía sobrenatural les produce doble daño.

Cuerpo Artificial: Los Cangrejos no son capaces de recuperarse del daño por ellos mismos, y deben ser reparados en instalaciones de La Máquina. No obstante, si se encuentran con cuerpos inertes de otros cangrejos, pueden llegar a usar piezas y restos sobrantes de estos para recuperarse parcialmente (entre 50 y 100 Puntos de Vida, dependiendo de los daños de la criatura de la que toma partes).

CONOCIMIENTOS DE DRAVENOR

Conocimiento Genérico

Son recolectores de cuerpos que se pasean por los campos de batalla para llevarse a los muertos.

Conocimiento Intermedio

Les gusta esconderse en el interior de construcciones abandonadas mientras hay gente cerca para no llamar la atención.

A veces, salen de montones de escombros lanzando piedras por los aires y levantando una gran polvareda.

Sólo se les ve generalmente cuando las batallas han acabado.

Conocimiento Avanzado

Si se destruye un Cangrejo es posible extraerse de su interior los generadores de energía psíquica que poseen. Aunque hay que tener cuidado con ellos, ya que tocarlos mucho tiempo puede volver locas a las personas, son una fuente de energía especialmente valiosa.

Se rumorea que existen modelos especiales de Cangrejo capaces de producir tropas más avanzadas de La Máquina.

Uno de los métodos de combate más utilizados por estas criaturas es ocultarse tras alguna colina o en un edificio sin techo. Una vez allí, genera soldados que lanza contra sus enemigos mientras los apoya con el fuego indirecto de sus descargas psíquicas.

COLOSAL

LA MÁQUINA (VARNA MAYOR)

Nivel: 8

Clase: Entre Mundos Especial

Puntos de Vida: 6.485

Categoría: Maestro en Armas

Fue: 15 **Des:** 8 **Ag:** 5 **Con:** 14 **Pod:** 4 **Int:** 5 **Vol:** 8 **Per:** 10

RF 120 **RM** 25 **RP** 75 **RV** 120 **RE** 120

Turno: 60 Natural, 10 Cañón de Impacto Psíquico, 30 Baterías de Descarga, 50 Sistema de Fuego Automático.

Habilidad de ataque: 210 Extremidades / 210 Cañón de Impacto Psíquico / 210 Baterías de Descarga; o 190 Batería de Descarga + 190 Baterías de Descarga; o 210 Extremidades + 190 Baterías de Descarga / 210 Cañón de Artillería / 210 Sistema de Fuego Automático

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 90 Extremidades (CON), 150 Extremidades con equipo de Ariete (CON), 200 Cañón de Impacto Psíquico (ELE), 120 Baterías de Descarga (PEN), 200 Cañón de Artillería (CAL), 80 Sistema de Fuego Automático (PEN)

TA: Natural + Armazón Fil 12 Con 12 Pen 12 Cal 12 Fri 12 Ele 6 Ene 6

Habilidades Esenciales: Características Físicas Sobrenaturales, Exención física, Inmunidad Psicológica, Inmune al Dolor.

Poderes: Armas Naturales (*Limitada*); Extremidades (-1 TA Defensora), Armazón (Armadura Física TA 4, *Limitada*, Barrera de Daño 160, Resistencia Física +30), Visión Nocturna Completa, Sistemas de Armas Colosales, *Cuerpo Artificial (Regeneración 0)*, *Vulnerabilidad a la Magia*.

Tamaño: 29 Gigantesco

Regeneración: 0

Tipo de movimiento: 7

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 140, Buscar 120, Memorizar 110, P. Fuerza 180.

Los colosales son las más terroríficas “armas de asalto” de La Máquina. Estas enormes masas de carne y metal, formadas de ingentes cantidades de cuerpos y equipadas con potente armamento pesado, son una tropa de choque increíblemente eficaz gracias a su desmedida resistencia y su capacidad de echar abajo las murallas más pesadas con un simple embate.

Su aspecto es el de un ser vagamente humanoide de entre ocho y veinte metros de altura, recubiertos completamente de una pesada y gruesa exoarmadura metálica. Tienen los brazos ligeramente más largos de lo normal, lo que, sumado al inmenso grosor de su cuello, le confiere una apariencia aún más monstruosa. Sus enormes extremidades son de por sí un peligro lo suficientemente grande como para temerlos, pero llevan incrustadas además grandes cañones (u otras armas aún más especializadas) que los hace incluso más letales.

La creación de un Colosal es considerablemente costosa para La Madre, pues igual que los portadores su construcción requiere centenares de cadáveres que se funden con metal y cables. Posteriormente, se incrusta en la carne una pesada exoarmadura de metal que incrementa su ya de por sí inmenso aguante al daño.

Los Colosales ni son demasiado inteligentes ni actúan independientemente, limitándose a ejecutar las órdenes que reciben del modo más directo que conciben. La Máquina no suele desplegarlos sin una buena razón, reservándolos para batallas de gran envergadura. Sus siluetas oscuras, que normalmente sobresalen en el horizonte de los campos de combate, son una visión sobrecogedora; pocos son los soldados que, tras ver una de estas criaturas y sobrevivir, han sido capaces de volver a dormir bien en mucho tiempo. No obstante, en raras ocasiones puede haber uno o dos colosales actuando como apoyo de ciertas misiones secundarias, aunque generalmente bajo la supervisión de un tecnócrata.

MODUS OPERANDI

Debido no sólo a su inmenso aguante al daño sino también a su poder, los Colosales suelen encontrarse en lo más crudo de las batallas desencadenado sin cesar sus destructivos ataques. Aunque carecen de la capacidad de desarrollar estrategias complejas, estos seres son perfectamente capaces de discernir cual es el mejor uso de cada una de sus habilidades y en sacar provecho de sus sistemas ofensivos. Por ello, aquellos equipados con armas de largo alcance tratarán siempre de mantener la distancia y bombardear en cuanto sean capaces de detectar enemigos a su alcance, mientras que los que utilicen sistemas de menor rango se dedicarán a avanzar hasta estar cerca de sus objetivos.

Dado el enorme valor que los Colosales poseen para las fuerzas de La Máquina, La Madre siempre se intenta preservarlos lo más posible, y está más que dispuesta a sacrificar algunas de sus otras tropas con tal de mantener a salvo a estos titanes de los ataques sobrenaturales.

Extremidades: Los Colosales no están particularmente preparados para luchar cuerpo a cuerpo, pero su tamaño, fuerza y su peso hacen de sus extremidades armas muy efectivas. Por ello, sus manotazos y pisotones reducen en 1 la TA del defensor y provocan un impacto automático de Fuerza 12 a las criaturas de tamaño grande o inferior, independientemente de si el Colosal trata o no de realizar embate.

Armazón: La descomunal estructura de los Colosales está recubierta de un armazón metálico que dota a estas criaturas de un aspecto tecnificado. Esta especie de exoesqueleto, combinado a su tamaño, les otorga una Barrera de Daño 160, un incremento de +30 a sus resistencias Físicas (ya reflejado en su ficha) y una TA de 12 contra ataques físicos. Sin embargo, el punto débil de estas exoarmaduras es la electricidad, ya que las aleaciones que se usan para crearlas son un gran conductor y distribuye la corriente por todo el cuerpo de la criatura. Por ello, contra ataques eléctricos reduce su TA a la mitad e ignoran su Barrera de Daño.

Cuerpo Artificial: El cuerpo de los colosales necesita reparaciones extensivas en instalaciones especialmente preparadas para poder recuperarse de los daños, por lo que efectivamente no tienen ningún tipo de regeneración natural.

Vulnerabilidad a la Magia: La vulnerabilidad mística de todas las tropas de La Máquina también se mantiene en los Colosales. No sólo poseen una RM de 25, sino que toda descarga de energía mística les produce doble daño.

SISTEMAS DE ARMAS COLOSALES

Por su naturaleza como tropas de asalto o asedio, los Colosales suelen estar equipados siempre con un armamento especializado en la función que vaya a cumplir (de hecho, no sería muy equivocado llamarlos “plataformas de armas móviles”). Cada Colosal posee uno de estos sistemas que sabe utilizar de un modo instintivo. Teóricamente es posible reemplazar estos sistemas, pero es algo que sólo puede hacerse en las cadenas de montaje más importantes de La Máquina. A continuación, se presentan las cinco configuraciones más comunes, aunque potencialmente existen más:

-Cañones de Impacto Psíquico: Los Colosales armados con estos cañones tienen incrustado en la parte inferior de uno de sus brazos una descomunal arma de casi doce metros de longitud que les permite, cada dos asaltos, llevar a cabo un ataque a distancia con un alcance máximo de un kilómetro y un área de efecto de 10 metros en el lugar del impacto. El disparo tiene Daño Base 200 y ataca en la TA de Electricidad reduciendo 3 puntos la TA defensora. Posee además tal potencia que puede incluso dañar residualmente a criaturas intangibles, pero reduciendo su daño base a una cuarta parte (es decir, 50 puntos).

Usar un Cañón de Impacto Psíquico requiere que el Colosal emplee sus dos brazos, por lo que es incapaz de atacar físicamente y disparar en el mismo asalto. Gracias a los sistemas de apuntado del Cañón, la criatura no recibe penalizadores de ningún tipo al disparar a blancos en movimiento y no necesita sacar un mínimo en su tirada de ataque para alcanzar a objetivos a más de cierto alcance.

Las descargas de estas armas, que son similares a un relámpago atronador, son consideradas equivalentes a un Poder Psíquico de Potencial Imposible, por lo que un efecto capaz de anular matrices de ese Potencial sería capaz de impedir que se realizara el disparo de uno de estos cañones. Si en lugar de anular simplemente se reduce el Potencial Psíquico del cañón (por ejemplo, mediante Némesis), este pierde 10 puntos de Daño Base y 100 metros de Alcance por cada -10 a su Potencial Psíquico, quedando inutilizable si se reduce el potencial 100 o más puntos.

-Baterías de Descarga: Estos Colosales poseen una ristra de protuberancias a lo largo de sus brazos que disparan mediante impulsos electromagnéticos veloces barras de metal, lo que les confiere una enorme cadencia de fuego y un vasto poder destructivo. Este sistema permite realizar por asalto un ataque a distancia con un alcance de 100 metros y con un daño de 120 puntos (PENetrante).

Si el Colosal lo desea, las Baterías de Descarga permiten realizar dos disparos por asalto en lugar de uno (cada ataque puede tener un objetivo diferente sin aplicar penalizador alguno), aunque la criatura sufre un penalizador de -20 a su habilidad con ambos ataques. Alternativamente también es posible disparar a la vez que El Colosal ataca físicamente con sus extremidades, pero en este caso sólo puede realizar un único disparo aplicando un -20 a su habilidad.

Pese a que las Baterías de Descarga son consideradas disparos, los Colosales no sufren penalizador por el tamaño de sus objetivos y ven reducidos a la mitad cualquier penalizador que deberían sufrir por atacar con ellas a blancos en movimiento.

-Cañón de Artillería: Normalmente vistas entre los Colosales de mayor tamaño, estas enormes piezas de artillería son acopladas en sus espaldas, que deben colocarse de rodillas, con las manos apoyadas en el suelo, para poderlas disparar de forma efectiva. Estas armas tienen un alcance máximo de diez kilómetros y un alcance mínimo de uno, e impactan creando una inmensa explosión con un radio de 50 metros. Atacan con un daño base de 200 en la TA de Calor, reduciendo en 3 puntos la TA defensora.

Para disparar un Cañón de Artillería el Colosal debe permanecer quieto, sin poder llevar a cabo otras acciones, entre 3 y 5 turnos (se requiere más tiempo de preparación cuanto más lejos esté el objetivo).

Los Colosales equipados con Cañones de Artillería poseen generalmente una conexión mucho más potente con las tropas de La Máquina cercanas puesto que, para fijar bien el blanco del arma, esta requiere una señal externa que le diga donde disparar. En consecuencia, para atacar un Cañón de Artillería correctamente, es necesario que haya un miembro de La Máquina a una distancia no mayor a 75 metros del objetivo que transmita información al Colosal de posicionamiento o, de lo contrario, la criatura aplicará un penalizador de -100 a su habilidad ofensiva. Aunque el Cañón es un arma de disparo, cuando recibe información de posicionamiento este ataque no aplica penalizadores por tomar como objetivos blancos pequeños o en movimiento, o de distancia para alcanzar el blanco.

Cada Colosal lleva normalmente munición para seis disparos, siendo el proceso de recarga tras gastar esta munición tan complejo que normalmente lleva unos 10 minutos en instalaciones especializadas de La Máquina, o 20 minutos en el campo de batalla.

-Sistema de Fuego Automático: Este sistema toma la forma de dos cañones gemelos colocados en los hombros del Colosal que disparan automáticamente metralla de alta velocidad contra múltiples objetivos. Tienen un alcance de 800 metros, un Daño de 80 (PENetrante), y reducen 4 puntos la Armadura del defensor. Gracias a sus sistemas de apuntado la criatura puede disparar hasta a dos objetivos diferentes por asalto sin penalizador alguno a su habilidad, reduce a la mitad los penalizadores por atacar a blancos en movimiento y no tiene la necesidad de pasar una dificultad mínima en su tirada de ataque para alcanzar sus objetivos. Adicionalmente, dado que fueron creados para atacar principalmente a objetivos aéreos, el sistema otorga un bono especial de +20 a la Habilidad ofensiva del Colosal contra enemigos voladores.

El ataque del Sistema de Fuego Automático no puede realizarse en el mismo turno en el que el Colosal ataca físicamente.

-Equipo de Ariete: Quizás el más simple, pero no por ello menos efectivo, de los sistemas de armas de los Colosales. Toma la forma de un armazón reforzado en las extremidades, que se vuelven más voluminosas y pesadas incrementando su efectividad en combate cuerpo a cuerpo (especialmente contra los objetivos de gran tamaño). Por ello, el Colosal obtiene armas naturales incrementa 40 puntos su daño contra los seres de tamaño Enorme o superior y la fuerza de sus Impactos hasta 13. Adicionalmente, los Colosales con este sistema son capaces de realizar cargas devastadoras, por lo que doblan su bono de Fuerza e incrementan en +20 su Habilidad de Ataque al realizar un ataque de Carga.

Los cañones usados por estos seres, así como todas sus variantes, guardan un increíble parecido con las armas del antiguo y ya extinto Imperio de Sólomon. Estos fueron los primeros indicios que nos llevaron a crear la hoy día muy aceptada teoría de que, en alguna parte del archipiélago de Dravenor, se encuentra algún lugar repleto de tecnología de Sólomon que La Máquina ha intentado, sin éxito, emular.

CONOCIMIENTOS DE DRAVENOR

Conocimiento Genérico

Los gigantes de metal son los monstruos más terribles que uno puede ver un campo de batalla.

Conocimiento Intermedio

Son especialmente vulnerables a la electricidad.

Si se está atento, es posible reconocer que tipo de Colosal es atendiendo a las armas que tienen equipadas.

Los Colosales son generalmente transportados a las batallas por un Portador; los llevan en volandas sostenidos por cientos de cadenas y los dejan caer en sus posiciones. Verlos caer arrodillados y levantarse lentamente a la distancia es algo aterrador.

Conocimiento Avanzado

Se pueden anular los efectos de los cañones de los Colosales con contramedidas psíquicas.

Si ves a un miembro de varna menor de La Máquina cerca sin hacer nada mientras hay un Colosal a la distancia, es necesario destruirlo tan rápido como sea posible; va a transmitir información al Colosal de tu posición para que el gigante ejecute un devastador ataque a distancia.

