

FUNDIDOR

LA MÁQUINA (VARNA INTERMEDIA)

Nivel: 5

Clase: Entre Mundos Especial

Puntos de Vida: 200

Categoría: Guerrero Acróbata

Fue: 11 **Des:** 11 **Agi:** 11 **Con:** 11 **Pod:** 4 **Int:** 7 **Vol:** 10 **Per:** 6

RF 70 **RM** 15 **RP** 65 **RV** 70 **RE** 70

Turno: 150 Natural

Habilidad de ataque: 180 Cuchillas Candentes o Cañón Láser

Habilidad de defensa: 160 Esquiva

Daño: 60 Cuchillas Candentes (Fil/Cal) o 140 Cañón Láser (Cal)

TA: Natural Fil 5 Con 5 Pen 5 Cal 5 Fri 5 Ele 5 Ene 0

Habilidades Esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Exención física, Inmunidad psicológica, Inmune al dolor, Inhumanidad.

Poderes: Armas Naturales; Cuchillas Candentes (daño por calor, -4 TA defensora y daño energía), Velocidad innatural (+20 al turno), Armadura física 5 Abierta, Movimiento libre, Cañón Láser (Poder psíquico innato: Láser, Absurdo, Sin límite, 2 turnos de preparatoria), Vulnerabilidad a la Magia.

Tamaño: 22 Medio

Regeneración: 4

Tipo de movimiento: 11

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Acrobacias 200, Saltar 200, Advertir 80, Buscar 80

Los fundidores o trípodas, como también se les conoce, no son las tropas más poderosas de La Máquina pero si se encuentran entre las más efectivas por la precisión y potencia de sus ataques a distancia. Resultan particularmente temidos por todos aquellos combatientes que centran su forma de combate en confiar su protección en gruesas armaduras y resistentes corazas, dado que están equipados con un arma de calor similar a un láser que traspasa cualquier protección con pasmosa facilidad.

El cuerpo principal de estos seres tiene forma de esfera ligeramente aplanada de la que surgen un total de tres patas articuladas por múltiples puntos y terminadas en una larga y fina cuchilla. Una de las extremidades sale de la zona trasera, mientras las dos restantes lo hacen en los laterales dejando entre ellas espacio suficiente para que en la parte inferior del cuerpo se extienda un cañón psíquico de considerable tamaño. Los fundidores están hechos mayormente de metal, pero sus extremidades están repletas de músculos y fibras de carne, lo que les da una apariencia verdaderamente dantesca y muy desagradable de ver. Aunque son muy estilizados, llegan a medir hasta cuatro metros de altura.

El núcleo de los fundidores, que está en la parte central de la esfera, genera una gran cantidad de energía psíquica que produce un intensísimo calor, el cual proyecta o bien a través de su cañón o a través de las cuchillas que hay al final de sus patas. Esto no sólo les sirve para luchar en el caso de verse forzados a un combate cuerpo a cuerpo, sino que lo emplean para caminar por paredes y techos clavando los filos a través de roca o metal con pasmosa facilidad.

Los fundidores son considerablemente numerosos para ser un miembro de La Máquina de Varna intermedia, y su número en Dravenor es similar al de tecnócratas.

MODUS OPERANDI

Enfrentarse a un fundidor puede ser un verdadero infierno, dado que estas criaturas siempre tratan de mantener la distancia que les resulte más favorable para alcanzar a sus objetivos desde lejos. Su especialidad es atacar con su láser y moverse inmediatamente a gran velocidad hasta una posición apropiada desde la que volver a disparar. De ese modo, en zonas abiertas o contra adversarios especialmente lentos sin la capacidad de atacar a distancia, son prácticamente invencibles.

Pese a ser capaces de combatir efectivamente cuerpo a cuerpo, un Fundidor tratará siempre de evitar esta situación, buscando la forma de conseguir la mejor posición para usar su estrategia habitual de atacar a distancia. Tan solo combatirá físicamente si no tiene otra opción o en caso de que sea la forma óptima de garantizar la retirada.

Pese a que los disparos de sus cañones láser son muy peligrosos, estas armas tienen un pequeño periodo de enfriamiento tras cada disparo, apenas cinco segundos que, sin embargo, pueden significar la derrota del ser. Eso, combinado con la total falta de blindaje en el cañón, puede permitir a un guerrero rápido o un grupo bien coordinado destruir el arma principal del fundidor.

Menos conocido aún que la falta de blindaje en el cañón de los fundidores es la misma falta en las juntas de sus patas. Cualquier ataque dirigido a una de las articulaciones del ser podría destrozar su extremidad al instante, privándole así de su superior agilidad. Sin cañón y falto de una de sus extremidades, un fundidor apenas podrá responder a los ataques con torpes cuchilladas de sus extremidades restantes.

Cuchillas Candentes: Aunque se especializa en ataques a distancia, de verse forzado a un enfrentamiento cuerpo a cuerpo, el fundidor puede, en apenas un instante, hacer que las cuchillas de sus extremidades alcancen temperaturas increíblemente intensas con el objetivo de usarlas como una efectiva arma capaz de fundir armaduras y cortar carne con la misma facilidad. Consecuentemente, estos ataques disminuyen 4 puntos la armadura de sus contrincantes.

Adicionalmente, estas cuchillas le permiten también clavarse en superficies duras para desplazarse con facilidad por paredes y techos, por lo que pueden moverse por ellas a la mitad de su Tipo de Movimiento como si tuviera Movimiento Libre limitado. Es importante puntualizar que, de intentarlo en superficies que pudieran prenderse en fuego, esta habilidad quedaría muy limitada.

Cañón Láser: Esta arma se trata de una "interpretación libre" de las torretas ligeras de combate que antaño usara el Imperio de Sólomon, aunque usando cristales psíquicos para alimentar el arma. Por ello, pese a ser tecnología y no un poder psíquico en sí, pueden verse afectados por reducciones al potencial. A efectos de reglas, se considera el poder psíquico Láser lanzado en dificultad Absurdo, con la excepción de que ignora hasta en 60 puntos todo tipo de anulación a su potencial y reduce 4 puntos la TA defensora en lugar de 2. Además, pese a ser un poder psíquico, sufren los modificadores aplicables a ataques de proyectiles, tales como cobertura o cambiar de blanco.

Núcleo explosivo: Para usar sus habilidades, el núcleo de un fundidor requiere acumular inmensas cantidades de calor, por lo que un ataque efectivo contra este mientras se está calentando puede provocar una inmensa deflagración. Si el fundidor es destruido en el mismo asalto en el que iba a disparar su cañón láser (pero antes de usarlo) o recibe un crítico en el núcleo (ataque apuntado con un penalizar de -40 a la habilidad) que produce efectos superiores a 50, la criatura estalla el asalto siguiente. Cualquiera que esté cerca de ella recibe un ataque automático de dificultad Absurdo si está a menos de 20 metros, Casi Imposible si está a menos de 5 metros, o de Imposible (si está pegado a él o a bocajarro), basado en Calor y un daño base de 140.

Vulnerabilidades Físicas: El cuerpo de los fundidores 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. Sin embargo, para el correcto funcionamiento de sus cañones láser, éstos deben estar en contacto con el aire, lo que les permite enfriarse tras cada disparo, y es por eso por lo que el blindaje no

recubre el arma principal del fundidor. A efecto de reglas, cualquier ataque apuntado al cañón láser aplicará un negativo de 40 a su habilidad de ataque. El cañón tiene 20 puntos de vida que comparte con el Fundidor, aunque todo daño que exceda esa cantidad es ignorado. Para garantizar una mayor movilidad y capacidad de salto, las placas tampoco recubren las juntas de las extremidades, situadas en las articulaciones, consideradas rodillas a efectos de penalizadores por apuntar. Si se consigue un crítico en ella, el Fundidor sufre automáticamente un -60 a su habilidad de defensa y reduce su tipo de movimiento a la mitad.

Vulnerabilidad a la Magia: Como todas las tropas de La Máquina, los Fundidores poseen una absoluta vulnerabilidad a la magia. No solamente tienen RM 15, sino que cualquier descarga de energía sobrenatural les produce doble daño.

CONOCIMIENTOS DE DRAVENOR

Conocimiento Genérico

Existen trípodes de combate armados con potentes cañones de calor entre las tropas de La Máquina que no hacen otra cosa que correr y disparar.

Conocimiento Intermedio

Sus rodillas y cañones son muy vulnerables a los ataques. Si golpeas su núcleo justo cuando van a disparar, estallan. La carne de sus articulaciones huele bastante mal, por lo que es posible detectarlos por el pútrido hedor que producen.

Conocimiento Avanzado

Se pueden anular los efectos de los cañones de los Fundidores con contramedidas psíquicas. Siempre rehúyen las zonas de agua y se alejan de las playas. Aparentemente, tienen dificultades para disparar si están muy mojados.

CASCARÓN

LA MÁQUINA (VARNA MENOR)

Nivel: 3

Clase: Entre Mundos Especial

Puntos de Vida: 570 Acumulación

Categoría: Novel

Fue: 8 **Des:** 5 **Agi:** 5 **Con:** 7 **Pod:** 3 **Int:** 4 **Vol:** 8 **Per:** 5

RF 45 **RM** 0 **RP** 50 **RV** 45 **RE** 45

Turno: 55 Natural

Habilidad de ataque: 100 Garras y Dientes

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 50 Garras y Dientes (Fil)

TA: Natural Fil 3 Con 3 Pen 3 Cal 3 Fri 3 Ele 3 Ene 3

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

Poderes: Armas Naturales; Garras y Dientes, Cuerpo Animado, Modelos Especiales, *Vulnerabilidad a la Magia*.

Tamaño: 15 Medio

Regeneración: Especial

Tipo de movimiento: 5

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Atletismo 100, Tregar 80, Advertir 80, Buscar 20

Para la mayoría de gente de Dravenor, los “cascarones” son criaturas que aparecen únicamente una vez que han empezado las grandes batallas, como si fueran refuerzos que La Máquina guarda para aportar nuevo ímpetu a sus fuerzas. Pero el verdadero motivo por el que estas tropas no aparecen desde el principio de un combate es por su aterrador origen; se crean introduciendo micronúcleos en el cuerpo de una persona que acaba de morir (normalmente mediante nubes de estos diminutos organismos artificiales que son liberadas en las zonas en que hay grandes cantidades de cuerpos donde asentarse). Estas “máquinas minúsculas” se adhieren al sistema nervioso del cuerpo y, mediante descargas eléctricas, lo reaniman y ponen bajo el mando del Pretoriano o Tecnócrita más cercano. Por ello, no sería equivocado llamarlos “zombies” artificiales, cuerpos levantados al servicio de La Máquina como armas.

El proceso no sólo reanima el cuerpo y lo levanta como un nuevo tipo de soldado, sino que modifica también el cadáver a nivel genético.

Dado que los daños que sufra poco importan mientras pueda continuar moviéndose (y los micronúcleos son casi imposibles de dañar con ataques convencionales), se reestructura su esqueleto y sus órganos reforzándolos con aleaciones metálicas que obtienen solidificando el hierro de la sangre. De igual forma, las diminutas máquinas corroen la piel alrededor de la última falange y solidifican metal alrededor de ellas, formando así garras artificiales para las extremidades del cascarón. Además de todos estos cambios, la alteración visual más llamativa es un brillo azulado en ojos y venas luminosas que se dibujan por todo su cuerpo, lo que les da un aspecto extremadamente artificial.

La fuerza de estos seres no radica en su habilidad individual, pues de uno en uno solo representarían un problema para un soldado poco experimentado, sino en su capacidad de aguante al daño y en su número, que les permite abalanzarse sobre los enemigos como una auténtica ola de carne y metal que lo arrasa todo a su paso.

La razón por la que estas tropas no son usadas de manera habitual (únicamente se hace en casos en los que La Máquina necesita nuevos efectivos rápidamente y dispone de numerosos cuerpos), es que en cualquier otra situación significaría un desperdicio de materia prima. Cuando un cuerpo es animado de este modo, no solo se pierde la posibilidad de crear un mayor número de otros tipos de tropas que resultarían más efectivos, sino que los cascarones tienen un tiempo limitado. Este proceso de reanimación no sólo no interrumpe la descomposición, sino que las alteraciones genéticas y la electricidad que se aplica al sistema nervioso compromete en gran medida su integridad de los cuerpos. Es por ello por lo que un Cascarón no podrá permanecer activo siquiera una semana. Cuando le es posible, La Máquina recupera a los cascarones aún activos antes de que esto ocurra, retirando los micronúcleos para usar lo que queda de cuerpo en crear drones, escarabajos y otras tropas.

Las estadísticas descritas en esta sección describen un modelo prototípico de Cascarón, usando como base un cuerpo humano adulto y en buenas condiciones, aunque diferentes cascarones pueden tener cualidades ligeramente diferentes.

MODUS OPERANDI

La inteligencia de los Cascarones no es superior a la de un animal rabioso. Por regla general, se limitan a abalanzarse sobre cualquier enemigo a su alcance, arañando y mordiendo hasta acabar con su objetivo o ser destruido. En el caso de los modelos especiales, estos demuestran poseer un talento natural para usar sus habilidades, pero siguen sin mostrar auténtica inteligencia. Cuando están bajo el mando de un Tecnócrita o Pretoriano, éstos dirigen a los Cascarones marcando la dirección hacia la que debe moverse la horda, pero su forma de combatir no cambia.

Garras y Dientes: Cuando un cascarón alcanza a un objetivo, se lanza sobre él con amplios y fuertes movimientos de sus brazos, en el extremo de los cuales se encuentran sus garras metálicas otorgadas tras la transformación, y de poder se lanzarán sobre su enemigo y tratarán de clavarle sus dientes. A efectos de reglas, se considera que poseen armas naturales.

Cuerpo Animado: Un cuerpo infectado por los micrónúcleos debe ser necesariamente un cuerpo muerto. Por ello, no sólo no hay forma de recuperar a la persona que ha sido levantada, sino que el cascarón resultante es poco más que un cadáver andante artificial. Por ello la criatura es inmune al dolor y a todo efecto psicológico, aunque sí sufre los efectos de la descomposición. Esta degeneración paulatina se ve incrementada por la modificación genética que ha sufrido el cuerpo, y se va deshaciendo a gran velocidad hasta que, poco más de una semana de su creación, queda completamente inservible.

Pseudo No Muerto: A todos los efectos un Cascarón se considera una tropa de La Máquina como otra cualquiera, aunque puede ser afectada por poderes o habilidades que tengan como objetivo no-muertos. Por ello, pueden ser controlados por conjuros nigrománticos o habilidades similares siempre y cuando no estén a menos de 100 metros de un tecnócrata o un miembro de alta jerarquía de La Máquina que les dé órdenes.

Vulnerabilidad a la Magia: Como todas las tropas de La Máquina, los cascarones son especialmente vulnerables a la influencia de la magia. No solamente tienen RM 0, sino que cualquier descarga de energía sobrenatural les produce doble daño.

MODELOS ESPECIALES

De necesitarlo, usando micrónúcleos únicos La Máquina ha sido capaz de crear diferentes tipos de cascarones especiales. Todos estos modelos no son otra cosa que diferentes experimentos en el campo de batalla, por lo que es bastante raro (aunque no imposible) encontrarlos por ahí.

-Detonadores: Los micrónúcleos que crean este tipo de cascarones llevan una pequeña cantidad de un potente explosivo líquido que sueltan en el interior de los cuerpos que infectan, convirtiéndolos en auténticas bombas listas para detonar a voluntad. Dado que la carne se llena de esta sustancia, su piel y sus ojos poseen un color rojo intenso en lugar del azul común en los cascarones básicos. Normalmente son usados mezclados entre otros cascarones que los protejan para llegar a estructuras resistentes que deban detonarse. Sin embargo, un golpe de gran fuerza puede hacerlos estallar antes de que La Máquina los disponga para ello. A efecto de reglas, un detonador puede estallar a voluntad cuando le corresponda actuar en el asalto, aunque también lo hace automáticamente si recibe un crítico (independientemente del nivel del mismo). La explosión tiene un radio de 10 metros y se considera un ataque predeterminado de dificultad Absurdo (180) con daño base 140 que daña en la TA de Calor. Si su objetivo está a bocajarro, el ataque predeterminado es de Casi Imposible (240).

-Escupidores: En ciertos casos los micrónúcleos contienen ciertas sustancias que, al mezclarse con los órganos del cadáver, reaccionan creando un poderoso ácido. Este compuesto se redirige a través del sistema digestivo hasta la boca del “escupidor”, resultando en un chorro que se expulsa a gran presión por la cavidad bucal, produciendo graves quemaduras al impactar. A efectos de juego se considera que dispone de un ataque especial a una distancia máxima de 10 metros. De impactar, el blanco tendrá que superar una RF contra 120 o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso. Sin embargo, dado que para crear el compuesto ácido es necesario mezclar la sustancia que portan las diminutas máquinas con los órganos del cuerpo, éste se ve dañado cuando produce su “escupitajo”, por lo que cada disparo hace perder al cascarón escupidor 30 puntos de vida.

-Cascarones Enterradores: Las garras de estos modelos, talladas con mayor maestría en las falanges, poseen una forma que las hace idóneas para excavar la tierra y su resistente cubierta de micrónúcleos le permiten incluso traspasar rocas no demasiado duras. Esto, sumado a que sus cuerpos pueden retorcerse de un modo único, les permite en conjunto moverse por debajo de la tierra con considerable facilidad. A efectos de juego, estos cascarones poseen movimiento subterráneo, si bien al usarlo su velocidad se ve reducida a 3, y pueden retorciéndose realizar ataques de presa natural con el equivalente de un atributo de Fuerza 8.

Normalmente, se entierran a escasa profundidad en pequeños grupos y, cuando sienten el peso de un enemigo sobre ellos, salen rápidamente y tratan de sujetarlo entre varios para arrastrarlo a las profundidades y enterrarlo vivo. Si más de uno sujeta al mismo blanco, pueden sumar un +1 a sus controles de Fuerza por cada cascarón adicional, con un máximo de +4. Una vez sujeta su víctima, tardan 3 asaltos en enterrarla totalmente.

LOS MICRÓNÚCLEOS

Los Micrónúcleos son el intento de La Máquina de reproducir nanotecnología avanzada. Se trata de larvas de tamaño casi microscópico capaces de entrar en el interior de cuerpos y alterar su consistencia. Igual que una larva normal, están hechos de carne y cristal, aunque de un tamaño muy reducido.

En realidad, los Micrónúcleos no son infinidad de pequeñas larvas, sino una única larva que se ha separado en miles y miles de pequeños cuerpos, razón por la que estos no pueden separarse demasiado entre sí. Lamentablemente, pese a las facilidades que conlleva este sistema para infectar cuerpos, lo cierto es que las larvas pierden una inmensa efectividad de transformación, resultando en creaciones inferiores como los cascarones.

Dado su tamaño casi microscópico, percibir a un enjambre de micrónúcleos es extremadamente complicado, por lo que requiere un control de Advertir de Imposible o de Buscar de Absurdo simplemente para darse cuenta de su presencia (aunque seguiría sin poder ver bien lo que son). Sólo alguien con la capacidad de realizar acciones inhumanas y un control de Buscar de Inhumano puede ver perfectamente la forma de las minúsculas criaturas.

La habilidad de defensa de los micrónúcleos es ínfima, pero debido a su tamaño, los impactos convencionales sólo destruirían a unos cientos de ellos, siendo incapaces de destrozar a un enjambre. No obstante, ataques sobrenaturales de área o armas como bombas o llamas tienen una capacidad de eliminarlos casi automáticamente.

CONOCIMIENTOS DE DRAVENOR

Conocimiento Genérico

Hay miembros de La Máquina de aspecto humanoide que aparecen en mitad de las grandes batallas. No son tan peligrosos como otras criaturas, pero siempre son muy numerosos.

Conocimiento Intermedio

Hay de muy diversos tipos, pero hay que tener un cuidado especial especial con los que tienen los ojos rojos, ya que pueden estallar.

Si en una zona donde se han visto cascarones hay tierra removida, hay que tener cuidado con el suelo si no quieres llevarte una desagradable sorpresa.

Conocimiento Avanzado

Los cascarones son en realidad cadáveres animados por la tecnología de La Máquina.



Vacíos

Incluso para los estándares de La Máquina, los llamados “Vacíos” son una atrocidad completamente amoral, una monstruosidad con una efectividad sólo comparable a la perversión que representan. Se trata de un tipo especial de Cascarón que Mazikeen ha empezado a desarrollar hace tan sólo un par de décadas y que tiene como finalidad infectar un cuerpo aún vivo con micronúcleos, convirtiéndolos en involuntarios agentes de La Máquina en un proceso que los mata poco a poco.

Los Vacíos sólo pueden ser seres de carne, sangre y hueso, y deben ser individuos con una buena condición física, ya que la infección inicial mata generalmente a aquellos que no posean una resistencia elevada. Por ello no es posible infectar a niños, ancianos, enfermos o a la mayoría de los animales.

Los Vacíos conservan casi todas las capacidades de su anfitrión (ver Evolución de la Infección de un Vacío para determinar en qué grado), salvo las de naturaleza mágica. Por ello, son incapaces de emplear conjuros o invocaciones, ni activar ningún objeto mágico salvo aquellos cuyos poderes sean independientes de la voluntad de su portador.

Es importante entender que un Vacío no es realmente una persona “controlada”, sino un miembro de La Máquina que usa como forma física el cuerpo de una persona a la que previamente ha infectado, usando sus conocimientos, su manera de ser y personalidad para suplantarla de forma efectiva. Por ello, no puede “liberarse” aunque reciba ordenes que van en contra de su personalidad; en realidad, es un ser diferente, que ha “matado” a su huésped y simplemente simula ser él o ella. Quizás lo más terrible es que la consciencia de un Vacío, su auténtico “yo”, permanece inalterable durante todo el proceso. Para estas personas, es como si estuvieran maniáticos dentro de su propia cabeza viendo y oyendo imágenes y sonidos a través de pequeños agujeros, pero sin la capacidad de intervenir. Contemplan como traicionan, manipulan e incluso matan a cuantos les rodean, incluyendo sus seres queridos. A veces, en los momentos más extremos, pueden mostrar ciertos atisbos de la desesperación que sienten, pero es algo meramente residual. En una ocasión, un Vacío derramó una única lágrima mientras estrangulaba a su hijo, pero aun así no paró hasta matarlo.

Dado que para simular la personalidad de su anfitrión un Vacío no puede conectarse a la red neuronal de La Máquina, un Vacío tiene problemas para comunicarse con la mente colmena y, por lo habitual, acarrea las ordenes que ha recibido de antemano. Por ello, la Madre suele usarlos en raras ocasiones y con finalidades muy concretas, como sustituir a altos mandos de ciertas misiones o agentes importantes para que sus subordinados obedezcan ciertos planes predeterminados.

Conceptualmente, es innegable que los Vacíos son una de las armas más poderosas de La Máquina, pero de algún modo su existencia parece molestar a Mazikeen, la cual los usa de modo muy limitado. Puede que sea por el hecho de que está desperdiciando materia prima, porque existen dificultades para conectarlos a la red neuronal, o por el simple hecho de que tienen temporalmente atisbos de personalidad o sentimientos, La Madre restringe enormemente su creación.

INFECCIÓN INICIAL

Para que la invasión tenga éxito, una gran cantidad de micronúcleos deben de entrar lentamente en el cuerpo por orificios de su cabeza (ya sean nariz, oídos, boca o todos ellos), en un proceso que dura aproximadamente quince minutos. Por ello, los infectados suelen estar generalmente dormidos (el proceso en sí no es doloroso), aunque nada impide que un prisionero sea inmovilizado y forzado a la conversión en una zona de experimentación de La Máquina.

Para lograr la infección con éxito, el anfitrión debe de fallar primero un control de Resistencia Física contra 120, aunque si fracasa por más de 40 puntos, su cuerpo muere de manera inmediata convirtiéndose en un Cascarón en lugar de un Vacío. Para completar el proceso debe de fallar a continuación un control de Resistencia Psíquica contra 120. Si supera este segundo, los micronúcleos no son capaces de conectarse a él y se pudren (en la mayoría de los casos, eso representa que el objetivo se despierta simplemente con un ataque de tos, sin saber tan siquiera el peligro que ha corrido).

EVOLUCIÓN DE LA INFECCIÓN DE UN VACÍO

Un Vacío sigue ciertas pautas en su evolución, que depende de cuanto tiempo ha transcurrido desde que fue creado.

-Etapa Inicial (hasta cuatro horas después de la infección inicial): Las tres o cuatro primeras horas tras la invasión de los micronúcleos el Vacío no puede hacer nada, dado que su cuerpo se está aún adaptando a los micronúcleos. Por lo general, los infectados permanecen en un estado similar al coma (otro de los motivos por el que la invasión suele ser más efectiva mientras sus objetivos están durmiendo), y no se pueden despertar de ninguna manera. Al menos en teoría, durante esta etapa aún debería ser posible detener la infección y salvar al anfitrión destruyendo los micronúcleos, pero se desconoce los métodos que podrían ser apropiados para hacerlo.

-Etapa Completa (del primer al tercer día): Durante este periodo los Vacíos son plenamente efectivos. Al despertar se comportan de un modo completamente natural, casi indistinguibles de cuando estaban “vivos”. Sus movimientos, habilidades (salvo las mágicas) y manera de hablar son del todo normales, y no tienen defectos o carencias físicas que los distingan, por lo que es prácticamente imposible percatarse de la transformación. No obstante, todo esto se debe a que los micronúcleos aún no se han conectado plenamente al sistema neuronal de La Máquina (lo hacen así para retrasar la degradación), por lo que no pueden enviar información de lo que vean o sientan a la Madre.

-Etapa de Degradación (del cuarto al sexto día): En este periodo el cuerpo comienza paulatinamente a degradarse, adoptando las características propias de La Máquina. Por lo general, aún siguen siendo muy difíciles de detectar, pero empiezan a exhibir defectos físicos, como durezas, manchas azuladas en la piel y líneas geométricas en algunas zonas del cuerpo (aunque en su mayoría, pueden llegar a ocultarse). Además, empiezan a tener algunos pequeños defectos en su habla y comportamiento, como trabarse en palabras, olvidar acontecimientos o perder la capacidad de expresar emociones. Pueden seguir usando sus habilidades, tanto las físicas como las intelectuales, pero aplican un penalizador de -10, -30 y -60 (cuarto, quinto y sexto día respectivamente). Puede conectarse al sistema neuronal de La Máquina, pero la información que es capaz de enviar o recibir es muy limitada.

-Etapa Final (del séptimo al octavo día): Finalmente, el cuerpo del Vacío no puede seguir manteniendo una apariencia de normalidad e inicia una rápida degradación, pasando paulatinamente de Vacío a un Cascarón, hasta que finalmente acaba siendo incapaz de mantenerse activo y se deshace. En este periodo pierde también la capacidad de comunicarse de un modo fluido (aunque sigue pudiendo articular algunas palabras).

CAMALEÓN

LA MÁQUINA (VARNA MENOR)

Nivel: 3

Clase: Entre Mundos Especial

Puntos de Vida: 100

Categoría: Asesino

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

RF 45 **RM** 5 **RP** 55 **RV** 45 **RE** 45

Turno: 100 Natural

Habilidad de ataque: 100 Gancho Electrificado

Habilidad de defensa: 70 Esquiva

Daño: 20 Gancho Electrificado (Pen)

TA: Natural Fil 2 Con 2 Pen 2 Cal 2 Fri 2 Ele 2 Ene 0

Habilidades Esenciales: Sentido Agudizado (Vista), Tamaño no Natural -4, Exención física, Inmunidad psicológica, Inmune al dolor, Vulnerable a la magia.

Poderes: Arma Natural; Gancho Electrificado (Presa especial: 10), Descarga Eléctrica (Efecto añadido: RF 140, Doble Daño), Cuerpo Metálico, Mimetismo (Camuflaje Camaleónico), Movimiento Libre, Ojos Independientes (Visión Radial, Visión Nocturna Completa), Vulnerabilidad a la Magia.

Tamaño: 5 Pequeño

Regeneración: 1

Tipo de movimiento: 6

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 120, Buscar 120, Ocultarse 120, Sigilo 120.

Los llamados camaleones son agentes especializados de La Máquina en subterfugio, infiltración y espionaje. Si bien carecen de la capacidad combativa de seres como los sabuesos, su habilidad para obtener y retransmitir información hace que estas criaturas hayan causado indirectamente más muertes que ninguna otra de varna menor.

Reciben el nombre de camaleón por su habilidad natural para mimetizarse con el entorno, así como por el hecho de que poseen ojos con movimiento independiente el uno del otro. No obstante, su forma física no tiene nada que ver con estos reptiles, dado que son más parecidos a serpientes con cuatro largas extremidades retractiles que salen de su espalda. Estas "patas" son extremadamente finas y crecen o disminuyen a voluntad de la criatura, lo que sumado a las ventosas que tienen en su cuerpo serpentesco, les permite moverse con mucha facilidad y en silencio por cualquier superficie.

Se trata de criaturas considerablemente inteligentes y, aunque no pueden comunicarse con otros seres, son perfectamente capaces de trazar planes complejos para adentrarse en instalaciones o acercarse a sus objetivos sin ser vistos.

Lo cierto es que los camaleones son sumamente infrecuentes, dado que son costosos de crear (requieren cadáveres daimah, algo poco habitual en Dravenor) y su utilidad en combate es muy limitada. Por ello, la Madre produce únicamente los que considera necesarios para mantener constante el flujo de información de sus enemigos.

MODUS OPERANDI

Pese a que cumplen excelentemente su labor como espías, se ven muy fácilmente superados si se ven forzados a combatir sin apoyo de ningún otro tipo de tropa de La Máquina, por lo que un Camaleón jamás iniciará un combate directo, incluso en aquellos casos en el que tenga las de ganar. Si es descubierto, generalmente tratará de huir, luchando únicamente si no tiene escapatoria posible o goza de una obvia y aplastante superioridad numérica. En estos raros casos, se aprovechará de su gancho electrificado para apoyar a los otros miembros de La Máquina, intentado usar a su favor su capacidad de subterfugio para atacar por sorpresa a sus adversarios.

Inmune al Dolor: Los camaleones son prácticamente máquinas, del todo incapaces de sufrir cualquier tipo de dolor (natural o sobrenatural), así como cualquier posible perjuicio derivado del mismo.

Cuerpo Metálico: Pese a que los camaleones no son diseñados para entablar combate, y mucho menos para recibir ataques, siguen estando compuestos en su mayor parte por metal, lo cual les otorga un Tipo de Armadura contra cualquier ataque que no sea de Energía.

Mimetismo: La característica más relevante de estos seres es su capacidad de mimetizarse con su entorno, adoptando un color y una textura similares al lugar en que se encuentre. Para ello, no necesitan más que permanecer inmóviles en un mismo lugar durante unos pocos segundos para ser extremadamente difíciles de localizar. Si se mantienen sin moverse durante al menos dos asaltos, se activa su camuflaje camaleónico, y a partir de ese momento será necesario superar un control de Advertir contra Casi Imposible o de Buscar contra Absurdo para percibirlo. Incluso si se mueven, una vez que han activado su camuflaje sigue siendo muy complicados verlos, pero las dificultades bajarían a Absurdo y Muy Difícil respectivamente.

Ojos Independientes: Los ojos de los camaleones son un mecanismo terriblemente eficiente. Cada uno de ellos se mueve de forma completamente libre dentro de su cuenca, siendo además independiente de los movimientos que realice el otro ojo. Además, están preparados para ver sin problema en la más profunda oscuridad. A efectos de juego, se considera que los camaleones obtienen visión radial y que la oscuridad natural no los afecta en absoluto (la oscuridad sobrenatural les supone únicamente la mitad de penalizadores).

Gancho Electrificado: El único método ofensivo de los camaleones es su gancho electrificado. Usando esta arma natural, un camaleón puede realizar un ataque de presa sin penalizador que usa el equivalente a una característica de Fuerza 10, aunque se incrementa en 1 por cada dos camaleones adicionales que lo ayuden, hasta un máximo de Fuerza 15. Una vez han logrado apresar a su rival con al menos presa menor, lanzan cada turno las potentes descargas eléctricas a través del cable. Todo aquel que reciba estas descargas debe realizar una RF contra 140 o sufrir un daño equivalente al doble del nivel de fracaso (en el caso de que múltiples camaleones tengan apesado a un mismo individuo, la dificultad de incrementa 5 puntos por cada camaleón adicional, hasta un máximo de 165).

Vulnerabilidad a la Magia: Como todas las tropas de La Máquina, los camaleones poseen una absoluta vulnerabilidad a la magia. No solamente tienen RM 5, sino que cualquier descarga de energía sobrenatural les produce doble daño.

Núcleo: Un camaleón posee un núcleo descubierto en la zona trasera de su cuerpo, muy cerca de lo que debería ser su cuello. Un ataque en él que provoque un crítico, sin importar el grado alcanzado, destruye inmediatamente a la criatura provocando una potente honda de choque que provoca un impacto automático de Fuerza 12 a cualquier ser físico que se encuentre a menos de 5 metros.

CONOCIMIENTOS DE DRAVENOR

Conocimiento Genérico

Muchas de las criaturas de la máquina pueden volverse casi invisibles para espiarte. Tienes que tener cuidado en cada esquina.

Conocimiento Intermedio

El polvo es el enemigo natural del camuflaje de los camaleones. Si logras levantar una polvareda, detectarlos se vuelve increíblemente fácil.

Conocimiento Avanzado

El rol favorito de estos seres es actuar como observadores para los colosales, pues su capacidad de ser casi indetectables los hace ideales para fijar blancos para los colosales de metal.

Los ruidos muy fuertes confunden a los camaleones. Ante un estruendo, tardará en racionar

LEVIATÁN

LA MÁQUINA (VARNA INTERMEDIA)

Nivel: 4 **Clase:** Entre Mundos Especial
Puntos de Vida: 175
Categoría: Guerrero Acróbata
Fue: 9 **Des:** 8 **Agi:** 8 **Con:** 10 **Pod:** 4 **Int:** 5 **Vol:** 10 **Per:** 6
RF 60 **RM** 10 **RP** 60 **RV** 60 **RE** 60

Turno: 100 Natural
Habilidad de ataque: 150 Tentáculos y Cuchillas
Habilidad de defensa: 125 Esquiva
Daño: 80 Tentáculos y Cuchillas (Fil/Pen)
TA: Natural Fil 6 Con 6 Pen 6 Cal 6 Fri 6 Ele 0 Ene 0

Habilidades Esenciales: Exención física, Inmunidad psicológica, Inmune al dolor.
Poderes: Arma Natural; Tentáculos y Cuchillas (+30 al daño, -4 / -5 TA defensora), Movimiento Anfibia (Movimiento acuático), Cuerpo Metálico Abisal (TA física 6, Limitada), Vulnerabilidad a la Magia.

Tamaño: 19 Medio **Regeneración:** 3
Tipo de movimiento: 8 **Cansancio:** Incansable

Habilidades Secundarias: Atletismo 180, Advertir 80, Buscar 80, Rastrear 60, Ocultarse 80.

Los leviatanes no son más que la consecuencia lógica de librar una guerra en un archipiélago; tropas capaces de moverse a grandes velocidades por el agua equipadas con poderosas armas con las que destrozar el casco del barco más resistente.

Su aspecto es el similar a un enorme pez de metal y carne de algo más de cuatro metros de longitud, con afiladas aletas y dos extremidades a ambos lados del cuerpo. En su cola hay decenas de tentáculos que les permiten moverse e impulsarse, de los que destacan dos de gran tamaño acabados en una afilada espina.

Para alcanzar mejores velocidades oponiendo la mínima resistencia al agua, los leviatanes disponen de conductos por los que dejan pasar el agua, aprovechándose de esto para lanzarla a gran velocidad y obtener un impulso adicional. Sin embargo, esto puede significar también su caída, ya que una considerable proporción de su cuerpo se encuentra siempre llena de agua marina, un excelente conductor de electricidad.

Ciertamente, la eficacia de los leviatanes es enorme; un pequeño grupo de estos seres es capaz de poner en peligro incluso la más imponente de las flotas. Por razones obvias, La Máquina suele utilizarlos con terrible eficacia para atacar las vías de suministros y mantener el frente de los ejércitos enemigos aislados y desprovistos. No obstante, lo cierto es que no son criaturas especialmente inteligentes, y salvo si hay algún Tecnócrata o Pretoriano cerca para comandarlos, tienen dificultad para coordinarse.

Estas criaturas llevan ya muchos años asolando Dravenor. Su primera aparición se remonta a la batalla en Elciana, donde un grupo de leviatanes ralentizó la llegada de muchas tropas de refresco, dificultando así la batalla para los supervivientes, y desde entonces han sido uno de los mayores dolores de cabeza de los ejércitos del Interregno.

MODUS OPERANDI

Al ser la tropa acuática por excelencia de La Máquina, estos seres deben cubrir varias labores. Suelen ser destinados a destruir barcos de tropas, aunque a veces se mantienen ocultos en el lecho marino para atacar cualquier navío que pase por la zona.

En cualquier caso, su metodología de ataque habitual contra barcos consiste en lanzarse a toda velocidad contra la “panza” de los navíos, girando sin parar para penetrar su blindaje a modo de taladro. Una vez han abierto hueco, se retiran extendiendo sus aletas y acrecentando cualquier apertura que pudieran haber hecho en el impacto, lo que suele provocar

el hundimiento del barco. Tras esto, atacan a los soldados (quienes, lógicamente, tienen en el agua una clara desventaja contra los leviatanes) haciendo rápidas pasadas para partirlos en dos con sus aletas-cuchillas.

En los casos en los que deben de enfrentarse a algún ser marino (que son comúnmente destinados junto a algunos barcos para protegerlos precisamente de estos ataques), se centran primero en eliminar al ser marino aprovechando su superioridad numérica. Únicamente se retirarían o cambiarían de objetivo si se demostrase que sus pinzas son incapaces de causar daño al objetivo.

Inmune al Dolor: Los leviatanes son prácticamente máquinas, del todo incapaces de sufrir cualquier tipo de dolor (natural o sobrenatural), así como cualquier posible perjuicio derivado del mismo.

Cuerpo Metálico Abisal: Para ser capaces de aguantar las grandes presiones de las profundidades marinas, los leviatanes disponen de una coraza de enorme resistencia. Sin embargo, al contener gran cantidad de agua marina en el interior de numerosos conductos que recorren todo su cuerpo, esta protección no tiene utilidad alguna contra la electricidad. A efectos de juego, poseen un Tipo de Armadura 6 contra cualquier ataque que no sea de Electricidad o Energía.

Movimiento Anfibia: Los leviatanes son mayormente criaturas acuáticas, pues en el agua pueden moverse con completa libertad. Cuando se encuentran en ella pueden usar su tipo de movimiento completo, así como emplear su habilidad de Atletismo para mejorar su desplazamiento. No obstante, usando sus extremidades y sus tentáculos pueden también desplazarse por tierra (o incluso a veces, por la cubierta de los barcos), aunque en tal caso disminuyen su Tipo de Movimiento a la mitad.

Tentáculos y Cuchillas: El método de ataque de los leviatanes se basa en sus afiladas aletas y en dos enormes tentáculos acabados en pinchos, diseñados para destrozar hasta los materiales más duros como el casco de los barcos. No sólo poseen un daño elevado, sino que reducen en cuatro puntos el Tipo de Armadura de su rival.

Carga Perforante: Tomando impulso durante al menos dos asaltos, un leviatán puede proyectar a través de su cuerpo un chorro de agua que le permite impulsarse a gran velocidad mientras gira su cuerpo como un taladro. Al hacerlo, se rodea de sus aletas cuchillas y es capaz de traspasar aún con mayor facilidad cascos y otros cuerpos resistentes. A efectos de juego, si el leviatán realiza una carga tras prepararse al menos dos asaltos, en lugar de los bonos de una carga convencional obtiene un bono de +30 a su habilidad de ataque, dobla su bono de Fuerza (alcanzado un daño base de 90) y reduce un punto más (5 en total) la armadura del defensor.

Vulnerabilidad a la Magia: Como todas las tropas de La Máquina, los leviatanes poseen una vulnerabilidad absoluta a la magia. Poseen RM 10 y cualquier descarga de energía sobrenatural les produce doble daño.

CONOCIMIENTOS DE DRAVENOR

Conocimiento Genérico

En los mares y océanos hay cosas en las profundidades que destrozan y hunden los barcos.

Conocimiento Intermedio

La electricidad es el enemigo natural de los leviatanes. Dicen incluso que no suelen salir a cazar en días de tormenta para evitar los efectos de los rayos que caen sobre la superficie del mar.

Conocimiento Avanzado

Originalmente, los leviatanes tenían una forma diferente, ligeramente más parecida a las langostas con pinzas al final de las articulaciones. Aunque los modelos evolucionaron hasta tener una forma diferente, los escasos leviatanes originales que quedan son más peligrosos y corpulentos.

Pese a que todos los miembros de La Máquina son teóricamente iguales, existe un leviatán legendario que lleva en funcionamiento desde la batalla de Elciana que ha obtenido cierta fama entre los marineros. Estos lo llaman Rackham, y se dice que, de algún modo, es el más mortífero de todos.

Nivel: 2 **Clase:** Entre Mundos Especial
Puntos de Vida: 1.500 Acumulación
Categoría: Mentalista
Fue: 1 **Des:** 10 **Agi:** 5 **Con:** 8 **Pod:** 4 **Int:** 1 **Vol:** 13 **Per:** 5
RF 45 **RM** 0 **RP** 60 **RV** 45 **RE** 45

Turno: 65 Natural
Habilidad de ataque: 0 Desarmado
Habilidad de defensa: Acumulación
Daño: 0 Desarmado (Con)
TA: Natural Fil 4 Con 4 Pen 4 Cal 4 Fri 4 Ele 4 Ene 0

Proyección Psíquica: 120 **Potencial:** 100
CVs Libres: 0 **Innatos:** 0
Disciplinas Psíquicas: Electromagnetismo
Poderes Psíquicos: Manipulación Magnética, Arco Eléctrico (+30)

Habilidades Esenciales: Acceso a 1 disciplina psíquica, Desequilibrio psíquico: Electromagnetismo, Exención física, Inmunidad psicológica, Inmune al dolor, Vulnerable a la magia.
Poderes: Levitación (Tipo de vuelo místico 6), Cuerpo Metálico, Desconectados, Vulnerabilidad a la Magia.

Tamaño: 9 Medio **Regeneración:** 0
Tipo de movimiento: 2 **Cansancio:** Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 180, Buscar 120.

“Sorprendentemente similares a un Sello de Defensa místico, pero mucho más duraderos. Sinceramente, espero que esto sea debido a cómo era la tecnología que asimilaron y no a que sean capaces de imitar verdadera magia... o tendremos un muy grave problema entre manos.”

Ahanel Galanis, Investigadora

Con la apariencia de simples esferas metálicas rodeadas por venas, los orbes son un tipo de tropa defensiva de bajo poder especializados en el combate a distancia. Generalmente, flotan en el aire trasladándose a escasa velocidad mientras proyectan descargas eléctricas contra sus objetivos.

La creación de los orbes es particularmente compleja y lenta, aunque se siguen construyendo porque requieren muy poca materia prima orgánica (son prácticamente máquinas, más incluso que los drones o escarabajos). El único componente “vivo” que emplean es sangre, la cual se introduce en su interior para que corra por un complejo y preciso grupo de conductos que simula ser un sistema circulatorio y que le sirve al orbe como red nerviosa. Finalmente, en el centro de la esfera se sitúa un pequeño cristal psíquico, que actúa como fuente de energía.

Lo cierto es que los orbes son las criaturas más “lejanas” a La Máquina en cuanto a conexión, dado que su sistema nervioso no se vincula directamente a la Mente Colmena salvo cuando recibe órdenes a corta distancia. Este hecho, muy poco habitual en un sistema generalmente tan enlazado como es La Máquina, se especula que se debe a un problema de diseño motivado por el uso reducido de materia orgánica. Sea como sea, lo único cierto es que esta desvinculación juega en su contra ya que, si no hay ningún miembro de alta jerarquía de La Máquina cerca (a no más de doscientos metros), los orbes se limitarán a atacar a cualquier ente cercano hasta matarlo o ser destruido sin usar ningún tipo de estrategia.

Dada sus limitaciones cuando carecen de mando, La Máquina no suele utilizar los orbes a la hora de realizar ofensivas. Su uso más común es por el contrario el de ser apostados en instalaciones o fábricas como medida defensiva.

MODUS OPERANDI

Bajo el mando de un Tecnócrata o Pretoriano, estos seres pueden ser realmente efectivos, aprovechando su capacidad de vuelo para mantenerse constantemente fuera del alcance del enemigo mientras atacan con sus arcos eléctricos a blancos selectos. No obstante, cuando actúan por su cuenta, su capacidad táctica se limita a elevarse a una cierta altura y atacar de forma errática a todo enemigo que se acerque.

Inmune al Dolor: Los orbes son prácticamente máquinas, del todo incapaces de sufrir cualquier tipo de dolor (natural o sobrenatural), así como cualquier posible perjuicio derivado del mismo.

Cuerpo Metálico: Al estar hechos en su práctica totalidad de metal, su cuerpo demuestra ser realmente resistente, lo cual les otorga una cierta cantidad de Tipo de Armadura contra cualquier ataque no basado en Energía. Sin embargo, también hace que sean incapaces de regenerarse de los daños por sí mismos, pues requieren reparaciones externas para recuperarse.

Levitación: En su interior se encuentran unos pequeños generadores que, si bien a no mucha velocidad, le permiten levitar por el aire. Los orbes poseen por ello Tipo de Vuelo Místico 6.

Arco Eléctrico: El único método de ataque de que disponen es el poder psíquico Arco eléctrico, que lanzan constantemente contra sus enemigos usando el equivalente a un potencial base de 130 con un incremento en el grado alcanzado. Consecuentemente, un efecto capaz de anular matrices de ese Potencial sería capaz de impedir que se realizara el disparo.

Percepción por Movimiento: Los orbes no perciben el mundo de un modo convencional, sino que determinan cuales son las amenazas y sus objetivos usando una especie de detector de movimiento. Si algo se desplaza a menos de 300 metros de ellos, las criaturas pueden tratar de detectarlos usando sus habilidades de Percepción independientemente de si hay o no línea de visión hacia ellos (aunque no pueden hacerlo a través de paredes selladas sobrenaturalmente o con energía). Del mismo modo, son completamente incapaces de “percibir” cosas que se quedan quietas o aquellas intangibles que no tienen una verdadera forma material.

Desconectados: Dada su desconexión con la Mente Enjambre, necesitan la dirección de un miembro de alta jerarquía de La Máquina (Tecnócrata o superior) o se limitarán a atacar al objetivo más cercano de forma errática. Para dirigirlos es necesario encontrarse a, como máximo, 200 metros del orbe.

Vulnerabilidad a la Magia: Como todas las tropas de La Máquina, los orbes poseen una absoluta vulnerabilidad a la magia. No solamente tienen RM 10, sino que cualquier descarga de energía sobrenatural les produce doble daño.

CONOCIMIENTOS DE DRAVENOR

Conocimiento Genérico

Hay esferas de La Máquina capaces de generar relámpagos a distancia.

Conocimiento Intermedio

Estas criaturas sólo pueden detectar cosas que se estén moviendo. Si te quedas quieto, no pueden verte.

Las bajas temperaturas congelan el sistema nervioso de los orbes haciendo que reaccionen más lentamente.

Conocimiento Avanzado

En raras ocasiones, se ha visto a los orbes atacar a otros miembros de La Máquina.