



PORTADOR LEVIATÁN

LA MÁQUINA (VARNA MAYOR)

Nivel: 9 **Clase:** Entre Mundos Especial
Puntos de Vida: 6.000 Acumulación
Categoría: Guerrero Mentalista
Fue: 15 **Des:** 8 **Agi:** 9 **Con:** 16 **Pod:** 3 **Int:** 8 **Vol:** 15 **Per:** 10
RF 105 **RM** 15 **RP** 100 **RV** 105 **RE** 105

Turno: 75 Natural
Habilidad de ataque: 210 + 210 Brazos Cuchillas
Habilidad de defensa: Acumulación
Daño: 150 Brazos Cuchillas (Fil)
TA: Natural 8

Proyección Psíquica: 200 **Potencial:** 180 (+1 Grado adicional)
CVs Libres: 0 **Innatos:** 1
Disciplinas Psíquicas: Energía, Telepatía
Poderes Psíquicos: Descarga de energía, Controlar Energía, Cúpula de energía, Comunicación mental, Conexión psíquica, Área.

Habilidades Esenciales: Exención física, Zen, Inmunidad psicológica, Inmune al dolor, Características físicas divinas, Características anímicas sobrenaturales, Acceso a disciplinas psíquicas, Matrices potenciadas (Desequilibrio psíquico: Energía, Desequilibrio psíquico: Telepatía, Sin concentración), Extremidades atrofiadas.
Poderes: Portador de Leviatanes, Brazos Cuchillas (Armas naturales, Ataque adicional: Completo, -3 a la TA defensora), Barrera de daño 100, Vuelo místico 10, Portador Marino, Cuerpo artificial (Regeneración 0), Vulnerabilidad a la Magia.

Tamaño: 31 Gigantesco **Regeneración:** 0 (Especial)
Tipo de movimiento: 0 / 10 / 6 **Cansancio:** Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 120.

Esta creación de La Máquina, apodada “Kraken” por los soldados de Dravenor, es una variante especializada de los Portadores capaz de desplazarse por las profundidades marinas. Igual que sus gemelos voladores, reciben su nombre por el hecho de que transportan en su interior decenas y decenas de leviatanes, que liberan en combate cuando son requeridos.

Miden alrededor de cien metros de longitud, aunque dada su rareza hay muy poca gente que haya podido atestiguarlo. Su aspecto es similar al de un Portador convencional, pero su forma está ligeramente adaptada para el movimiento marítimo, por lo que tiene ciertos detalles que le hacen asemejarse a una especie de pez repleto de tentáculos y cuchillas.

Su construcción es muy compleja y requieren una gran cantidad de materia prima, entre la que se incluye casi un centenar de larvas y decenas de seres vivos (sobre todo de criaturas marinas de gran tamaño, como ballenas o cachalotes).

Los Krakens poseen una notable inteligencia basada en la lógica, pero no se puede decir que tengan nada remotamente parecido a una personalidad; son completamente mecánicos y jamás se comunican con nadie salvo con otros componentes de La Máquina.

Es fácil ver como una simple versión marina de un portador, más lo cierto es que las capacidades combativas de este ser están mucho más especializadas para actuar en medios acuáticos. No solo dispone de varios tentáculos que usan como efectivo método de ataque, sino que es capaz de usar sus matrices psíquicas para lanzar destructoras descargas capaces de enormes daños.

Aunque su principal función es moverse por el agua, son capaces hasta de flotar por el aire usando una versión de los generadores de ingravidez de los portadores normales con una movilidad reducida. Lo cierto es que raro que lo hagan, dado que reducen no sólo su velocidad, sino también su capacidad combativa y no pueden desplegar sus Leviatanes.

Hasta hace pocos años, muchos miembros del Imperio ponían en duda incluso la existencia de este ser, afirmando que los soldados que lo habían visto se confundían con un Portador mayor que había sido derribado en el océano y al que, víctimas del shock provocado, habían atribuido falsamente características excepcionales. Sin embargo, las dudas fueron zanjadas cuando tres años atrás uno de estos seres fue abatido. Esto permitió al alto mando desarrollar algunas tácticas para combatirlos. En primer lugar, dado que todos sus ataques comprenden un área considerable, no es recomendable atacarlos en grandes grupos, sino en pequeños equipos separados, pero bien comunicados entre sí. En segundo lugar es necesario contar o bien con un gran número de hechiceros o bien con artillería pesada. Entonces debe lanzarse un ataque coordinado y simultáneo desde todos los grupos con cuantas armas de largo alcance se dispongan. Resulta muy importante que el daño sea rápido y masivo, dado que, si no es destruido en un corto periodo de tiempo, se corre el riesgo de que la criatura se escape resguardándose en las profundidades del océano.

MODUS OPERANDI

Aunque conceptualmente son “comandantes” y “trasportes” de tropas, lo cierto es que la capacidad destructiva y resistencia de un Portador Leviatán es muy elevada. Por lo general, viajan por las profundidades del océano hasta detectar sus objetivos, momento en el que liberan su carga de leviatanes. Naturalmente, si consideran que el objetivo merece poca atención, es posible que simplemente desplieguen unos cuantos de ellos y ni se molesten en detenerse. Si por el contrario se trata de un objetivo valioso o de riesgo, emergen de las aguas y usan sus tentáculos para destrozar las embarcaciones, mientras se apoyan si lo consideran apropiados con sus poderes psíquicos.

Portador de Leviatanes: Un “Kraken” puede albergar en su interior hasta 100 leviatanes, siendo capaz de liberar hasta 20 por asalto, “disparándolos” a toda velocidad desde su boca.

Matrices Potenciadas: Los Portadores Leviatán poseen decenas de cristales psíquicos en el interior de sus cuerpos conectados entre sí que les permiten usar poderosos poderes mentales. Esta estructura es muy estable, por lo que siempre los lanzan con un potencial equivalente a una dificultad Casi Imposible, sin la necesidad de lanzar los dados. No obstante, los daños severos pueden causar una disrupción de este sistema, por lo que, si los Puntos de Vida de la criatura quedan reducidos a la mitad o menos de su total, el potencial se reduce a Absurdo.

Tentáculos Afilados: El letal método principal de ataque de los portadores leviatán son sus extremidades, a medio camino entre brazos y tentáculos afilados como cuchillas. Un solo impacto puede destrozar por completo cualquier navío mediano y hacer que se hunda en las profundidades. No solo poseen daño base 150 y reducen en 3 puntos el Tipo de Armadura del defensor, sino que, además, dado lo numerosos que son, pueden hacer por asalto hasta dos ataques sin penalizadores (aunque el tamaño de los tentáculos le impide efectuar el segundo ataque contra el mismo blanco salvo si este es de tamaño enorme o superior). Dado que el control de sus extremidades mientras vuela es más limitado que en el agua, si el Portador se encuentra volando aplica un penalizador de -40 a su habilidad ofensiva.

Nexo de Control: El Portador mantiene un lazo mental con todos los Leviatanes que lo rodean en un área de 1 kilómetro, influenciando su comportamiento e incrementando exponencialmente sus capacidades de combate. Mientras estén dentro de su zona de control los Leviatanes obtienen un +10 a su habilidad de Ataque y Defensa así como poder ejecutar complejas maniobras tácticas.

Generador de Ingravidez Acuática: Los portadores generan un campo de ingravidez que les permite desplazarse por las profundidades del agua con un Tipo de Movimiento 10 sin aplicar ningún tipo de penalizador debido a la profundidad a la que se encuentran. Este generador también les permite flotar y moverse por el aire, aunque de hacerlo, su velocidad queda reducida a 6. Esta es su única manera de moverse, pues no tienen ninguna extremidad que les permita desplazarse por sí mismos.

Cuerpo Artificial: La estructura metálica de un portador es incapaz de regenerar daños por sí sola. Sólo puede repararse manualmente por otros individuos o miembros de La Máquina.

Vulnerabilidad a la Magia: Como todas las tropas de La Máquina, los portadores leviatán 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

Existen inmensas monstruosidades en el océano que albergan en su interior cientos de “crías”. Si notan barcos cerca, salen a superficie para destrozarlos.

Conocimiento Intermedio

Dado que no quedan verdaderamente depredadores marinos, si se ve un gran banco de peces en movimiento es un signo inequívoco de que, en las proximidades (no más de dos o tres kilómetros), hay un Kraken cerca.

Conocimiento Avanzado

Lo cierto es que una de las formas más efectivas de combatir a estos seres es subirse encima de ellos cuando salen a superficie, dado que no pueden usar sus Tentáculos sin riesgo de dañarse ellos mismos. No obstante, esta táctica tiene el riesgo de que el Kraken decida sumergirse, en cuyo caso, deja en una posición muy desfavorecida a sus “asaltantes”.

PORTADOR ABISAL

LA MÁQUINA (VARNA MAYOR)

Nivel: 8

Clase: Entre Mundos Especial

Puntos de Vida: 6500 Acumulación

Categoría: Guerrero Mentalista

Fue: 15 **Des:** 11 **Agi:** 10 **Con:** 17 **Pod:** 4 **Int:** 8 **Vol:** 13 **Per:** 8

RF 100 **RM** 30 **RP** 90 **RV** 100 **RE** 100

Turno: 85 Natural

Habilidad de ataque: 200 Fauces Trituradoras / Embestida.

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 150 Fauces Trituradoras (Fil), 100 Embestida (Con)

TA: Natural Fil 10 Con 10 Pen 10 Cal 10 Fri 10 Ele 10 Ene 8

Proyección Psíquica: 20

Potencial: 120

CVs Libres: 0

Innatos: 3

Disciplinas Psíquicas: Telepatía

Poderes Psíquicos: Escaneo de zona (+20), Localización psíquica (+20), Área (+60).

Habilidades Esenciales: Exención física, Zen, Características físicas divinas, Características anímicas sobrehumanas, Inmunidad psicológica, Inmune al dolor, Acceso a una disciplina psíquica, Mantenimiento añadido, Ciego.

Poderes: Portador, Armas naturales; Fauces trituradoras (-3 a la TA defensora), Movimiento subterráneo superior, Cuerpo artificial (Regeneración 0, Barrera de daño 80, TA física 4, Reducción de daño: -20 limitada), Vulnerabilidad a la Magia.

Tamaño: 32 Gigantesco

Regeneración: 0 (Especial)

Tipo de movimiento: 12

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 120.

Los Portadores de las profundidades (o simplemente Abisales) son un modelo de transporte y comandancia especialista que tiene como finalidad mover a las fuerzas de La Máquina por las profundidades de la tierra.

Su apariencia difiere enormemente de los otros dos modelos de Portadores, pues se trata de un largo gusano metálico dividido en finas secciones que giran las unas con las otras, permitiéndole retorcerse como un gusano real sin sacrificar la resistencia de su cuerpo metálico. En uno de sus extremos se encuentra la “cabeza”, capaz de abrirse en cuatro secciones para mostrar que está compuesta en su totalidad por unas fauces repletas de sierras, colmillos y trituradoras.

Los Abisales son muy escasos, no por su indudablemente alto coste en recursos o su elevada dificultad de creación, sino por su uso limitado.

Y es que trasladarlos de una isla a otra es, si no imposible, al menos extremadamente complejo. En realidad, el único motivo por el que La Madre ha desarrollado estos modelos es probar su eficacia a largo plazo como arma que usar en su debido momento más allá de La Barrera (y lo cierto es que, de momento, las pruebas han resultado ser inconcluyentes).

Como los otros modelos de portadores, los Abisales poseen una notable inteligencia lógica, pero nada parecido a una personalidad; su comportamiento es completamente mecánico, actuando más acorde a pautas establecidas más que instinto.

Los Abisales carecen por completo del sentido de la vista. En lugar de ello, utilizan sus matrices psíquicas para detectar cualquier mente que se encuentre cerca de ellos, y las utilizan como referencia para desplazarse por las profundidades. En raros casos, también son capaces de acceder a lo que estén viendo en ese momento otros miembros de menor jerarquía de La Máquina. Sin embargo, cuando se ve obligado a utilizar este método, sus capacidades se reducen como consecuencia de una visión que no se adapta a lo que debería percibir habitualmente.

Dado que a La Máquina le resulta extremadamente complicado desplazar a los Abisales de una isla a otra, los pocos que hay están siempre en las de mayor tamaño, donde a La Máquina le resulta rentable contar con uno para asegurar la eliminación de cualquier grupo que trate de retomar el territorio.

MODUS OPERANDI

El modus operandi del Portador Abisal suele ser bastante simple. Espera pacientemente en las profundidades (o se desplaza, en caso de que esté patrullando o haya recibido órdenes concretas) hasta que detecta objetivos. En ese momento, se acerca hasta dicha posición y emerge por sorpresa desde la tierra, engullendo todo lo que haya en las inmediaciones por completo. Si puede elegir, emergerá siempre en mitad de grupos numerosos, tragándose todo y abriendo sus fauces para dejar salir de inmediato sus fuerzas.

Portador: Un portador abisal es capaz de albergar un gran número de tropas menores de La Máquina, aunque pueden ser drones, arañas o camaleones. Independientemente del tipo de tropa, puede llevar en su interior hasta 400, a los que puede liberar a ritmo de hasta 50 por asalto a través de sus fauces. Para ello debe encontrarse al menos parcialmente en la superficie, y todo asalto en que libere tropas es incapaz de atacar por sí mismo, ya que las fauces son su método de ataque.

Nexo de Control: El Portador mantiene un lazo mental con todos los drones, arañas o camaleones que lo rodean en un área de 3 kilómetros, influenciando su comportamiento e incrementando exponencialmente sus capacidades de combate. Mientras estén dentro de su zona de control los drones, arañas o camaleones obtienen un +20 a su habilidad de Ataque y Defensa así como poder ejecutar complejas maniobras tácticas. El Abisal sólo puede hacer uso de esta habilidad mientras se encuentra en la superficie (al menos, su cabeza).

Ataque Emergente: El ataque inicial de un Abisal es siempre emergiendo a la superficie y tratando de engullir por completo a sus objetivos con sus enormes fauces. Cualquiera que esté en las inmediaciones del ataque debe de superar un control de Advertir contra Absurdo o de Buscar contra Muy Difícil, o aplicará un penalizador de -40 la defensa a causa de lo inesperado del ataque (lo cierto es que es extremadamente fácil percibir los temblores, pero no tanto darse cuenta de que algo va a salir bajo tus pies y aún menos el momento exacto). En el caso de que ya haya presenciado antes este tipo de ataques, las dificultades se reducen a Difícil y Fácil respectivamente.

El ataque emergente afecta a todos los objetivos que se encuentren en un radio de 10 metros del punto donde surge la criatura. Si los blancos son de tamaño grande o inferior, serán sometidos a Fauces Trituradoras. Si por el contrario son de mayor envergadura, sufrirán Embestida. El ataque también puede alcanzar objetivos voladores, siempre que no estén volando a más de 30 metros de altura.

Si quiere repetir un Ataque Emergente, un Abisal necesita retirarse a las profundidades (algo que normalmente le cuesta dos asaltos) y reposicionarse abajo (unos tres asaltos más) antes de poder volver a utilizarlo.

Fauces Trituradoras: El extremo de los portadores abisales es unas gigantescas fauces repletas de cuchillas que giran constantemente, convirtiéndose en una perfecta trituradora. Estas armas causan un daño masivo y disminuyen tres puntos el Tipo de Armadura de sus contrincantes. El Abisal usa este ataque cuando sus adversarios son de tamaño grande o inferior.

Embestida: En el caso de los objetivos del Abisal durante un ataque emergente sean demasiado grandes para ser engullidos por las fauces trituradoras, en su lugar reciben una embestida de considerable potencia que, en caso de impactar, provoca un embate de Fuerza 14. El Abisal usa este ataque cuando sus adversarios son de tamaño enorme o superior.

Detección Psíquica: Los portadores abisales son completamente ciegos, pero para compensar esa debilidad poseen una poderosa capacidad de detección psíquica que les permite determinar si cualquier mente se encuentra en las inmediaciones. Por ello, un Abisal mantiene en todo momento los poderes psíquicos Área en dificultad Casi Imposible (1 km de radio) y Escaneo de zona en dificultad Absurdo (160 RP). Si en algún momento sospechan de la cercanía de un enemigo al cual no han logrado detectar, o detectan un enemigo que más tarde logra zafarse de su detección, usará Localización Psíquica.

Ciego: Pese a carecer de visión, el Abisal no aplica los penalizadores de ceguera al combatir, siempre y cuando sea consciente de la posición aproximada de sus adversarios.

Movimiento Subterráneo: Usando sus descomunales fauces, los portadores abisales se abren paso bajo tierra destrozando hasta las más duras rocas. Pueden usar su tipo de movimiento para desplazarse bajo tierra, y solo los más resistentes materiales pueden llegar a ralentizar su avance.

Cuerpo Artificial: La estructura metálica de un portador abisal es incapaz de regenerar daños por sí sola. Sólo puede repararse manualmente por otros individuos o miembros de La Máquina. Sin embargo, sus resistentes aleaciones le confieren otras ventajas. No solo disponen de un elevado Tipo de Armadura y barrera de daño 80, sino que todo ataque dirigido a ellos ve reducido su daño base en 20. Esta reducción no afecta a ataques de origen mágico.

Vulnerabilidad a la Magia: Los portadores abisales poseen la vulnerabilidad a la magia inherente en La Máquina, por lo que cualquier descarga de energía mística les produce doble daño.

CONOCIMIENTOS DE DRAVENOR

Conocimiento Genérico

Hay enormes gusanos de metal recorriendo las profundidades de las islas. Si el suelo tiembla... es que van a salir a devorarte.

Conocimiento Intermedio

Uno de los planes más efectivos contra estos seres es la de "sacrificar" gente haciendo que carguen con pesados explosivos. Les atraen hasta un lugar apartado y, en el momento en el que están siendo tragados, los hacen reventar desde dentro, donde carecen de protección. Es terriblemente cruel, pero efectivo.

Conocimiento Avanzado

Si se desea evitar un ataque de uno de estos seres, la experiencia ha demostrado que la forma más eficiente es proteger las mentes de los soldados ante cualquier tipo de detección psíquica. Por supuesto, esto es muy costoso si trata de aplicarse en grupos grandes, por lo que lo mejor es un grupo reducido. Sin embargo, un sólo momento de debilidad puede significar que el Abisal esté atento a su presencia, y ser un blanco potencial de la criatura, que posiblemente enviará a alguna tropa a investigar la zona conectándose a sus sentidos.

PRETORIANO PRAEFECTUS

LA MÁQUINA (VARNA SUPREMA)

“Pretorianos mejorados, sistemas de armamento y tecnología que vuelven obsoletas todas las técnicas de guerra convencional y el conocimiento de que lo único que impide los suicidios en masa es que el público no lo sabe. Le hace pensar a uno en lo que no nos cuentan. Luego se preguntarán por qué la mitad de los oficiales de operaciones especiales acabamos en la bebida o colgándonos de alguna viga en nuestros aposentos.”

Teniente Garro

“Tal vez la cita del teniente no ayude precisamente a inspirar a los lectores del documento, pero la importancia de sus palabras no puede negarse. Así pues, se mantiene la cita, y se ordena la presentación del teniente Garro para evaluación psicológica en Nueva Elciana a la menor tardanza posible.”

Alto Consejero Vojislav

Élite entre la élite, la mera existencia de estos seres se ha puesto en duda en varias ocasiones, considerando que no es posible perfeccionar aquello que se considera el culmen de la ciencia de La Máquina. Y que, para muchos habitantes de Dravenor, la mera idea de que La Madre haya sido capaz de desarrollar algo aún más poderoso que un pretoriano... es motivo de absoluto terror.

Pero más allá de mitos y leyendas, lo cierto es que estas monstruosidades son terriblemente reales. Se trata de versiones extraordinarias de los Pretorianos, creaciones en las que no sólo se ha logrado una fusión celular de un tejido vivo y tecnología, sino que se ha llegado más allá proporcionándoles características y poderes únicos que los elevan entre el resto.

Es difícil determinar con seguridad cómo se crea un Praefectus, pero requiere incluso más que la rara unión entra una Larva Reina con el cuerpo de una persona genéticamente apropiada; para que “nazcan” es necesario que el huésped tenga una voluntad excepcionalmente fuerte y un Gnosis muy elevado. Con ambas condiciones, durante su gestación La Madre puede invertir mayores recursos para crear un ser sin par, uno de los agentes supremos de La Máquina. Por ello, no es difícil imaginar que el número de Praefectus es increíblemente limitado.

Su apariencia es similar a la de otros Pretorianos, pero cada uno de ellos posee distintas peculiaridades que se reflejan en su inusual aspecto físico. Por ese motivo cada uno es un ser único que, si bien tienen similitudes entre sí, son a la vez lo suficientemente diferentes como para distinguirlos con claridad.

Como la creación más depurada de La Máquina, los Praefectus son la más alta jerarquía dentro de la Mente Colmena, justo tras la Madre y de la Sakshad. Desde esta posición cumplen el papel de estrategias y generales en las mayores batallas, o bien el de auténticas máquinas de matar con completa autonomía en su toma de decisiones.

Lo cierto es que los Praefectus conservan de alguna forma rasgos de la mentalidad y personalidad original de su cuerpo, más allá de los meros atisbos que mantienen los Pretorianos convencionales. Incluso conservan recuerdos de su vida anterior, ya que demostraron reconocer a individuos que conocieron antes de su “renacimiento”, si bien su voluntad es completamente devota a la Madre y carecen por completo de nada parecido a moralidad más allá de los estándares de La Máquina. Por todo ello, son los únicos miembros de La Máquina que tienen “nombre propio”, en lugar de referirse a ellos por su modelo.

Actualmente, existen cinco Pretorianos Praefectus en Dravenor, que actúan como generales y coordinadores especiales de las Fuerzas de La Máquina. La Madre también ha enviado más allá de La Barrera a un sexto de ellos, Donis Krieger, con el objetivo de preparar el mundo para su llegada.

ESTADÍSTICAS Y REGLAS ESPECIALES

Cada Pretoriano Praefectus es totalmente único, con no sólo personalidades propias y diferenciadas, sino con sus particulares capacidades y estilos de combate. A efectos de juego, la ficha del Pretoriano Praefectus toma como base la de un Pretoriano normal, aunque se ve modificada en los siguientes puntos:

Presencia Superior: Un Pretoriano Praefectus posee entre 1 y 3 niveles más que un Pretoriano convencional. No solo el nivel es variable, sino que también lo son a qué se destinan sus PD. Por tanto, la ficha de cada Pretoriano Praefectus siempre es completamente única y diferente del resto, pese a compartir una misma base.

Mente Singular: La mente de los Pretorianos Praefectus son únicas e individuales, seres al servicio de La Madre con pensamientos y opiniones propias. Si bien siguen siendo parte de la mente colmena y su voluntad es la de La Máquina, otorgan también un nuevos y diferentes puntos de vista que puede resultar en estrategias nunca vistas. Es también importante puntualizar que el conservar parcialmente sus recuerdos, permite que los Praefectus posean diversas habilidades, diferentes a las que poseen otros pretorianos.

Jerarquía Suprema: Un Pretoriano Praefectus está en lo más alto de la jerarquía de la Mente Colmena, sólo por detrás de la Madre y de la Sakshad, y por lo tanto cualquier otro ser de La Máquina que se encuentre cerca obedecerá sus órdenes que, dada la particular naturaleza de la mente de estos seres, pueden resultar en diferentes y novedosos usos de sus tropas.

Cristales Psíquicos Modificados: Pese a tomar como base la ficha de un Pretoriano, los poderes psíquicos de un Pretoriano Praefectus pueden ser muy distintos en cada caso. Si bien todos ellos tienen la disciplina psíquica Incremento Físico, así como los poderes psíquicos Incrementar Fuerza, Incrementar Habilidad e Incremento de Reacción, el resto de sus poderes psíquicos no tienen por qué ser también los normales de un Pretoriano.

CONOCIMIENTOS DE DRAVENOR

Conocimiento Genérico

La existencia de estos seres no es conocida por los habitantes comunes de Dravenor.

Conocimiento Intermedio

Se dice que hay líderes entre La Máquina.

Conocimiento Avanzado

De momento, la información de que dispone el Alto Consejo sobre estos seres es muy escasa, ya que solo se tienen registros de la existencia de dos de ellos; Claudia Dalca y Rom. Ninguno ha sido destruido hasta el momento para poder investigar su cuerpo; lo más cercano que se ha logrado ha sido forzar a uno de ellos a retirarse, para lo cual fue necesaria la intervención directa de miembros del Alto Consejo de Guerra.

Mejoras de Alta Tecnología

Más allá de su propia habilidad superior los Pretorianos Praefectus disponen de mejoras exclusivas de enorme poder. Armamentos de inmenso coste de producción, reliquias de Sólomon imposibles de replicar o capacidades solo aprovechables por seres con gran poder personal, son ejemplos de estas mejoras que La Máquina utiliza para incorporar a estos poderosos seres. Todo Pretoriano Praefectus dispondrá de entre 1 a 4 Mejoras de Alta Tecnología. A continuación, se exponen y explican algunas de las posibilidades conocidas, así como sus efectos. Sin embargo, esta no es una lista cerrada y exclusiva, sino que funciona como ejemplos, por lo que es perfectamente posible añadir mejoras distintas a las siguientes.

Sistema Dalila

El Disruptor por Alteración de Longitud para la Inhibición de Lanzamientos Arcanos, mejor conocido como "Dalila", es un sistema único en La Máquina. Se trata de una creación del Imperio de Sólomon para eliminar hechiceros altamente poderosos, que La Madre consiguió incorporar recientemente a su ciencia.

Cuando está apagado, se trata de un generador de forma cilíndrica, con unos veinte centímetros de longitud y diez de diámetro. Al encenderse, decenas de pequeños cristales psíquicos se extienden desde su interior, conectándose entre sí por una especie de lazo eléctrico que adopta aproximadamente la forma de un crepitante látigo de energía.

Esta "fuerza sobrenatural" se alimenta de la potencia del Vórtice del Pretoriano, otorgando al arma la extraña capacidad de crear una disrupción sobre cualquier ser con capacidades mágicas que impacte. Por lo general, el impacto permite incluso disipar hechizos y conjuros, lo que la vuelve un arma de aterradora eficacia contra hechiceros.

El sistema Dalila se incluye generalmente en el antebrazo del pretoriano, el cual se abre por la mitad (partiendo en dos la mano) en el momento en el que se activa.

Incorporada: A efecto de reglas, Dalila es un arma natural del Pretoriano Praefectus, pudiendo usarla en cualquier turno en lugar de Arma Viviente. Tiene un daño base de 120, ataca en la TA de Electricidad, puede usarse para efectuar una Presa con Fuerza 12, es capaz de dañar seres inmateriales y se considera irrompible. Si el Pretoriano Praefectus que la porta sufre un crítico de efecto superior a 50 en el antebrazo donde se encuentra Dalila, el sistema quedará inutilizado hasta que pueda ser reparado.

Disruptor Arcano: La principal utilidad de Dalila es la de romper el vínculo entre un hechicero y sus sortilegios. Cualquier lanzador de conjuros que sufra daño procedente del látigo deberá superar una Resistencia Física contra 100 más la mitad del daño sufrido (hasta un máximo de RF 220), o de lo contrario se desvanecerán todos los hechizos que estuviera manteniendo.

Inhibidora de Lanzamientos: Además de disolver conjuros, el sistema Dalila posee la capacidad de evitar que un hechicero pueda volver a lanzarlos. Cualquier persona que se encuentre apresada por el látigo sufrirá un intensísimo dolor por el mero hecho de acumular Zeon o intentar lanzar un conjuro, así como un Daño equivalente a la mitad del Nivel de Fracaso. La RF a superar depende del nivel de presa: RF 140 con Parálisis Menor, RF 180 con Parálisis Parcial, y 240 ante Parálisis Completa. De fallar este control, el personaje perderá de inmediato los puntos de Zeon acumulados.

Combate en Presa: El Pretoriano puede luchar mientras mantiene una presa con el sistema Dalila aplicando sólo un penalizador de -10 a su habilidad.

Sistema de Camuflaje Giges

Se trata de una versión altamente sofisticada del sistema que se utiliza con Sabuesos y Camaleones, dado que actúa adaptándose de un modo tan veloz a su entorno que a efectos de juego vuelve al Pretoriano prácticamente invisible en cualquier situación.

Este sistema se implementa en las zonas externas del metal que compone a Praefectus, que para poder hacerlo adecuadamente ha de ser una superficie lisa y metálica. Por tanto, aquellos que lo llevan presentan un aspecto impecable, con un cuerpo recubierto con metal totalmente pulido.

En el momento de activar su camuflaje, el sistema tiene que acostumbrarse durante unos segundos al ambiente en que se encuentre, instantes en los que es aún posible ver al Pretoriano Praefectus. Tras ese tiempo, el Giges se activa por completo, y pasa a ser prácticamente imposible localizar a quien lo está usando.

Camuflaje Perfecto: El Sistema de Camuflaje Giges vuelve en esencia invisible al Praefectus que lo utilice, aunque al momento de activarlo tarda ligeramente en adaptarse al entorno y alcanzar su utilidad máxima. En cualquier asalto, antes de las tiradas de iniciativa, el Pretoriano Praefectus puede activar el Sistema de Camuflaje Giges. En el asalto siguiente, cualquiera que no supere un control de Advertir contra Casi Imposible o de Buscar contra Absurdo, será incapaz de verle. A partir del segundo asalto y en adelante, ya adaptado el sistema al entorno, ambas dificultades aumentan a Inhumano e Imposible, respectivamente.

Alimentación Psíquica: El sistema de alimentación modificado por La Máquina permite una mayor autonomía al sistema, pero resulta psíquicamente extenuante para el Praefectus. Cada cinco asaltos consecutivos en los que mantenga activo el Sistema de Camuflaje Giges, consumirá un CV libre del Pretoriano. En caso de no poder pagar este mantenimiento, el sistema se apagará.

Cristales de Legión

Estos cristales, producidos completamente con la tecnología de La Máquina, han demostrado una eficiencia sólo comparable al descomunal coste que tiene su producción. Un Pretoriano con este sistema está equipado con cristales psíquicos únicos que conectan su consciencia con la de los seres en los que se inoculen. Por esa causa, si uno de ellos se introdujera en un miembro de La Máquina (o se clavara en un ser orgánico), el Pretoriano Praefectus podría actuar a través de dicho cuerpo, controlándolo libremente sin perder en ningún momento por ello el control de su forma original. A todos los efectos, sería una sola mente ocupando y controlando dos o más cuerpos a la vez.

Naturalmente, esto presenta algunos problemas, dado que extender la mente no es sencillo y debilita las capacidades del Pretoriano Praefectus. Aun así, las ventajas de encontrarse en varios lugares a la vez bien compensan estos problemas.

Un pretoriano Praefectus puede llevar como máximo hasta veinte Cristales de Legión, generalmente oculto en diversos compartimentos de su cuerpo. Visualmente, son largos y estilizados, similares a una aguja o un estilete hecho de cristal recubierto por completo de venas.

Mente Extendida: Gracias a los Cristales de Legión, la mente de un Pretoriano Praefectus puede encontrarse en varios lugares a la vez. Para ello no necesita más que clavar unos de sus cristales en un componente de La Máquina de menor jerarquía que él. Mientras ese miembro de La Máquina lleve el cristal, el Pretoriano Praefectus podrá ver directamente a través de él, hablar a través suyo, dar órdenes a cualquier miembro de la Mente Colmena y usar poderes psíquicos como si se encontrara allí.

Implante de Control: Si un cristal de control se clava en el cuerpo de un ser vivo sin vinculación con La Máquina, el Pretoriano puede tratar de forzar ese cuerpo como si fuera una marioneta a su servicio. Es importante puntualizar que el sistema legión no controla propiamente a la persona como tal, por lo que el Pretoriano no poseerá las habilidades del individuo dominado. Lo que hace el sistema es anular la voluntad de su objetivo, permitiendo al Pretoriano usar su cuerpo como si fuera una extensión del suyo.

A efectos de juego, cualquier ser no asociado con La Máquina en el que se clave una aguja de legión deberá superar una RP contra 160 o se convertirá en una marioneta temporal del Pretoriano.

En el caso de que se vea forzado a realizar algo completamente ajeno a su naturaleza, el individuo dominado podrá realizar un nuevo control de RP contra 160 para tratar de liberarse (esta nueva tirada está limitada a una cada 5 asaltos).

Una vez clavado en un cuerpo, la aguja de despliega generando multitud de terminaciones por el sistema nervioso de su blanco. Por eso, extraerla de un modo veloz y sin cuidado puede provocar un enorme daño físico al afectado de entre 20 y 120 puntos, dependiendo de su tamaño (los seres más pequeños sufren un daño mayor, mientras que un ser de tamaño humano podría sufrir hasta 40 puntos de Daño).

Marionetas: Aunque el enlace directo con el Pretoriano Praefectus hace que las capacidades de cualquier “marioneta” se incrementen enormemente, resulta obvio que las capacidades físicas de los cuerpos dominados no pueden igualar a la del propio Pretoriano. Aún así, cualquier criatura de La Máquina conectada con él obtiene un bono de +60 a su Habilidad Ofensiva y Defensiva (en el caso de que no tenga acumulación de daño) no pudiendo superar una habilidad final de 200. En el caso de que use un cuerpo no relacionado de la Máquina, dependerá generalmente de la capacidad natural del cuerpo, aunque generalmente, el de una persona normal le permitiría usar hasta un máximo de habilidad 140, y el del alguien increíblemente capaz hasta un máximo de 180.

Dada la tensión que implica dividir su mente, el número de marionetas activas reduce las capacidades del Pretoriano, por lo que aplica un penalizador de -10 a toda acción (que se aplica también a las marionetas) por cada una que tenga activa por encima de dos.

Calidad: Si se quieren lanzar sobre un ser vivo, las agujas cuentan como un estilete de calidad +15 si se usan con poderes psíquicos como balística, y para calcular su resistencia.

Sistema Monofilos

Este sistema de La Máquina es un intento artificial de simular el estilo de combate de Monofilos Cáncer. El Pretoriano tiene a su disposición una masificación de finos hilos que surgen de cabellos o dedos y controla con absoluta precisión. Afilados como diamantes, al momento de atacar, no son más que veloces filos que cortan y despedazan carne y huesos a la velocidad de un pensamiento.

Presa: El aguante de estos monofilos es descomunal, lo que permite atrapar a sus enemigos con gran fuerza. Además, al moverse con ese fin, lo hacen como una sola oleada muy difícil de evitar. Cuando el Pretoriano Praefectus escoge la cualidad de Arma Viviente “Cola Prensil” puede usar los Monofilos, obteniendo un bono de +40 a su habilidad y usando una característica de Fuerza 14 para apresar, aunque reduce su Daño Base a 20.

Monofilos: Al ser usados como medio de ataque directo, los monofilos pasan a moverse de forma independiente y atacan desde varios lugares a la vez. A efectos de juego, a las cualidades de la habilidad Arma Viviente se añade la opción “Monofilos”, que permite realizar cinco ataques en el mismo turno aplicando un penalizador de -30 a la habilidad de todos ellos, aunque reduce su daño a la mitad (es decir, daño 70). Cada ataque puede ser dirigido a un objetivo diferente, o todos al mismo. Por cada objetivo que esté siendo presado, el Pretoriano reduce en uno el número de ataques que puede realizar con esta técnica.

Pseudo-Invisibles: Cuando el pretoriano usa los monofilos para atacar o presar, es necesario superar un control Muy Difícil de Advertir o Difícil en Buscar para no aplicar el penalizador de Cegado. Los seres con un atributo de Percepción de 12 o más no requieren realizar este control.

Núcleo Lambda

Este sistema imita, de un modo similar al que usan los Hecatondies de Solomon, las habilidades de Ki de un ser vivo. De ese modo, los Pretorianos Praefectus son capaces de emular los efectos del Ki en combate, incrementando considerablemente las capacidades de aquellos que los posean.

Simulación de Ki: Pese a las capacidades que otorga un Núcleo Sobrenatural Lambda, los Pretorianos siguen sin disponer realmente de Ki propio, por lo que son incapaces de recuperar los puntos gastados por mucho tiempo que descansen. Por el contrario, estos puntos deben ser recargados en una base de La Máquina.

Generador Artificial: Independientemente de sus características, un Pretoriano con este sistema posee los siguientes atributos de Ki;

Puntos Genéricos de Ki: 85

Acumulaciones de Ki

Fue 3, Des 3, Agi 2, Con 3, Pod 2, Vol 3

Técnicas: Los Pretorianos Praefectus que disponen de esta Mejora son capaces de utilizar las técnicas expuestas a continuación:

PROTOCOLO OFENSIVO

Nivel: 1

CM: 20

Cargándose de la energía del Núcleo Lambda, el Pretoriano Praefectus se impulsa a gran velocidad en un ataque tan veloz que resulta difícil de seguir incluso por el ojo más entrenado. Con poco tiempo para reaccionar, pocos son los que logran evitar que la cuchilla metálica se clave en su carne.

Coste: DES 5, FUE 5, VOL 4

Efectos: +75 Habilidad de Ataque

PROTOCOLO DESTRUCTIVO

Nivel: 1

CM: 25

El Pretoriano Praefectus concentra la energía del Núcleo Lambda en una de sus cuchillas. Tras clavar su arma en el enemigo, esta energía es liberada de forma súbita, provocando graves daños internos, lo cual convierte este ataque en un impacto enormemente dañino.

Coste: CON 5, DES 5, FUE 5

Efectos: Multiplicador al Daño x2

PROTOCOLO DE AUTOCONSERVACIÓN

Nivel: 2

CM: 55

De sentirse amenazado, el Pretoriano Praefectus es capaz de destinar la energía del Núcleo Lambda a sus armas para crear un campo repulsor. Gracias a esto, los ataques dirigidos a él se desvían con la mera cercanía a las armas del Pretoriano, sin necesitar llegar a bloquearlos.

Coste: DES 5, FUE 5, VOL 5

Efectos: +50 Habilidad de Parada Completa, Reducción de Ki 2

Cronosistema

Usando una masiva cantidad de energía psíquica, este sistema permite al Pretoriano percibir el paso de tiempo de un modo mucho más lento, permitiéndole actuar y responder a todo con una velocidad inusitada.

Reacción Expandida: El Pretoriano aplica un bono especial de +30 a su turno y reduce los penalizadores por sorpresa a mitad.

Focus Enfrentado: Si el Pretoriano centra sus sentidos en un blanco determinado, puede aplicar un bono de +20 a todas las acciones enfrentadas contra él. No puede hacer uso del Focus Enfrentado y el Focus Defensivo a la vez.

Focus Defensivo: Si el Pretoriano centra sus sentidos en defenderse, aplica un bonificador de +30 a su habilidad de defensa, siempre y cuando sea consciente de que va a recibir un ataque. No puede hacer uso del Focus Enfrentado y el Focus Defensivo a la vez.

Consumo Psíquico: Cada tres asaltos que el Pretoriano mantenga esta habilidad activa debe de gastar un CV libre.

Sistema de Reestructuración Automática

Los Pretorianos que poseen este sistema están continuamente reestructurando su cuerpo y reparándolo a gran velocidad de cualquier daño que hayan podido sufrir.

Recuperación de Daño: El Pretoriano posee el equivalente de Regeneración 16 a la hora de calcular los puntos de Vida que recupera (es decir, 10 PV por asalto), y puede recuperar cualquier miembro amputado en un máximo de 5 turnos.

Enjambre Abaddon

Esta mejora está basada en una versión ofensiva y altamente destructiva de las Nanomáquinas de La Máquina. El cuerpo de un Pretoriano que la posea se convierte en el contenedor (aunque quizás sería más apropiado decir “colmena”) de un enjambre de minúsculos drones. Estas criaturas forman parte de él, pues están conectados directamente a mente y se alimentan de su energía psíquica, por lo que a todos los efectos se consideran una extensión de su cuerpo. A voluntad el Pretoriano puede liberarlos, generando una aterradora nube de destrucción a su alrededor. El enjambre no puede alejarse mucho de él ni puede realizar acciones concretas, pero su poder destructivo es tal que arrasa en pocos segundos con todo cuanto le rodea.

Enjambre: El pretoriano genera un campo de destrucción a su alrededor, rodeándose de un enjambre de minúsculos drones que destrozan por completo todo cuanto le rodea. Cualquier individuo que se encuentre en un radio de 25 metros de él sufre automáticamente al inicio de cada asalto un ataque de habilidad final 250 (es decir, no es necesario lanzar los dados) y un Daño Base de 50 (Pen) capaz de dañar energía. Este ataque cuenta como un disparo a la hora de defenderse. El Pretoriano no es capaz de designar blancos dentro de este espacio.

En el momento de su activación el ataque del Enjambre tiene lugar cuando le corresponde actuar al Pretoriano, pero en turnos posteriores usa las reglas de Ataques Mantenidos (es decir, salvo en el caso de Sorpresa atacan al inicio del asalto, independientemente del turno de los contendientes).

Coste: Activar esta habilidad tiene un coste de 1 CV para el Pretoriano y el enjambre permanece en funcionamiento durante 5 asaltos.

Sistemas Comandante

El Pretoriano posee un sistema que le permite incrementar exponencialmente su capacidad como coordinador y comandante de otras fuerzas de La Máquina, convirtiéndolo en un Nexo de control móvil superior incluso a los Portadores.

Nexo de Control: El Pretoriano mantiene un lazo mental con todos los miembros de La Máquina de Varna Menor, Intermedia y Mayor que lo rodean en un área de 3 kilómetros, influenciando su comportamiento e incrementando exponencialmente sus capacidades de combate. Mientras estén dentro de su zona de control, todos los miembros de La Máquina obtienen un +20 a su habilidad de Ataque y Defensa, así como la capacidad de ejecutar complejas maniobras tácticas.

Este sistema es equivalente al Nexo de Control que poseen los Portadores, por lo que los miembros de La Máquina no se benefician de ambos bonos en el caso de encontrarse dentro de dos zonas de influencia a la vez.

Consumición Psíquica

Este sistema permite al Pretoriano consumir las energías psíquicas de miembros de La Máquina para recuperar y potenciar sus propios poderes. Los cuerpos consumidos no son destruidos, ni siquiera reciben daño; simplemente “se apagan” para siempre, como una máquina que ha fundido su fuente de energía.

Absorción: El Pretoriano puede destruir a voluntad a cualquier miembro de La Máquina cercano para recuperar sus CV libres perdidos, hasta un máximo de 2 puntos por asalto. Cada CV que quiera recuperar le obliga a consumir diez miembros de una casta menor o un miembro de una casta intermedia.

PRAEFECTUS CLAUDIA DALCA

LA MÁQUINA (VARNA SUPREMA)

Nivel: 10

Clase: Entre Mundos Especial

Puntos de Vida: 275

Categoría: Guerrero Mentalista

Fue: 13 (15) **Des:** 13 (15) **Agi:** 12 **Con:** 13 **Pod:** 4 **Int:** 12 **Vol:** 16 **Per:** 10
RF 100 **RM** 35 **RP** 110 **RV** 100 **RE** 100

Turno: 135 (200) Natural

Habilidad de ataque: 250 (255) Arma Viviente

Habilidad de defensa: 250 (255) Arma Viviente

Daño: 140 (145) Arma Viviente (Fil/Pen)

TA: Natural Fil 6 Con 6 Pen 6 Cal6 Fri 6 Ele 6 Ene 0

Proyección Psíquica: 200 (205)

Potencial: 140

CVs Libres: 7

Innatos: 5

Disciplinas Psíquicas: Telepatía, Telequinesis, Incremento Físico

Poderes Psíquicos: Ilusión psíquica, Lectura mental, Localización psíquica, Área (Telepatía), Escudo telequinético, Presa telequinética, Balística, Vuelo telequinético, Incrementar fuerza, Incrementar habilidad, Incremento de reacción.

Habilidades Esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Características Anímicas Sobrenaturales, Exención Física, Tamaño Innatural, Acceso a Disciplinas Psíquicas, Zen, Mantenimiento Añadido, Consumición Psíquica, Extenuación Psíquica.

Poderes: Armas Naturales; Arma Viviente (+20 al Daño, -5 a la TA Defensora, Variable), Mente Sistemática, Vórtice, Reestructuración, Armadura Física 6, Transformación Completa, Núcleo, Mejoras de Alta Tecnología, Vulnerabilidad a la Magia.

Habilidades Naturales: Tabla de Proyección Psíquica.

Tamaño: 22 Medio

Regeneración: Especial

Tipo de movimiento: 12

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 180, Buscar 80, Rastrear 40, Ciencia 200, Táctica 280, Memorizar 280

Las habilidades secundarias en cursiva deben su puntuación a su pertenencia a La Máquina, o bien al poder de Pretoriano Praefectus “Mente Singular”. Las puntuaciones que aparecen entre paréntesis son las que utiliza cuando mantiene los poderes psíquicos innatos que usualmente mantiene activos.

“El informe es muy preciso, pero... ¿En serio? Es una máquina de matar, un arma de guerra. No le haces ningún favor a nuestros hombres presentándola con un aspecto tan... Tan de niña.”

General Phorcys

Claudia Dalca nació en tiempos de una Dravenor aún pacífica. Primogénita de una renombrada familia de militares, fue entrenada para honrar su apellido desde que pudo ponerse en pie. En cuanto alcanzó la edad necesaria, Claudia entró en el ejército, demostrando no solo buenas habilidades de combate, sino un don para leer las intenciones del enemigo en batalla y contrarrestarlas por completo con estrategias arriesgadas basadas en tender trampas. Esta habilidad le valió una serie de rápidos ascensos, alcanzando el rango de comandante a una edad sorprendentemente temprana. Pero mientras esto ocurría, La Máquina se preparaba para la guerra.

Nada más iniciarse la Década del Alzamiento Claudia fue destinada a uno de los frentes para tratar de frenar a aquel enemigo desconocido, cuando éste aún no era considerado la amenaza de cataclísmicas proporciones que realmente era. El trabajo de la joven (acababa de cumplir veinte años) fue realmente ejemplar y, aunque sus tropas perdían terreno, eran de las pocas que lo hacían lentamente y con escaso número de bajas. En aquellos días logró lo imposible; ralentizar notablemente el avance del enemigo. Por desgracia, este “milagro” no

duró demasiado. En cierto momento La Máquina simuló una retirada para reorganizarse, estrategia que Claudia fue capaz de vislumbrar y ordenó mantener posiciones. No obstante, no muy lejos de allí, varios comandantes del ejército cayeron de lleno en la trampa. La masacre fue brutal, y las tropas de La Máquina penetraron la línea con el Imperio de Dravenor. Desconociendo esos últimos acontecimientos, Claudia no esperó verse súbitamente rodeada. Pese a todo, logró plantar batalla hasta el final y sus enemigos pagaron cada vida que se llevaron en aquella batalla... hasta que lo inevitable tuvo lugar.

Claudia fue derrotada y capturada con el menor daño posible; lo cierto es que aquellos combates habían logrado que la joven despertara el interés de Mazikeen. Quien, valorando sus capacidades, decidió hacer buen uso de ella y transformarla en una de sus más letales armas. Fue así como la joven pasó a ser la tercera Pretoriana Praefectus, adoptando el título de La Estratega.

Durante décadas tras su “renacer”, Claudia permaneció en las sombras, muy apartada de la mayoría de campos de batalla mientras ayudaba a organizar las fuerzas de La Máquina y perfeccionaba sus estrategias. A veces se veía su silueta en la lejanía, por lo que se convirtió en un rumor dentro de un rumor, una leyenda entre los soldados a la que no se le dio demasiada veracidad. Hubo incluso quienes, irónicamente, pensaron que se trataba de La Madre.

Fuese como fuese, Claudia no fue vista de nuevo hasta la batalla de Xeros. Allí, irónicamente, se enfrentó a los batallones que lideraban su padre y su hermano.

Todos fueron masacrados.

Desde entonces, las apariciones de la Pretoriana han sido muy escasas, y cada una de ellas siempre ha representado grandes derrotas para Dravenor. La única excepción fue el momento en que dirigió un asalto a Carre, donde el general Phorcys fue capaz de hacerla retroceder con un ataque frontal dirigido por él mismo. Puede que, por primera vez en su existencia, Claudia menospreció la fiereza y capacidad de su rival, que conllevaría la que hasta la fecha ha sido su única derrota.

La apariencia de la Praefectus tiene muchas similitudes a la que tenía en vida, pues sigue teniendo la apariencia de una adolescente atlética con facciones aniñadas y grandes ojos oscuros. Posee una larga cabellera negra, hechas de centenares de cables y finas fibras metálicas que brillan con un tenue resplandor oscuro. Las piezas de metal de su cuerpo simulan una especie de traje o toga, lo que le da un aspecto refinado y diferente a la de cualquier otro Pretoriano. Además, tiene una estatura bastante reducida y estilizada, lo que le da a su vez un aire casi infantil.

Aunque era altiva en vida, vanagloriándose de su don natural, el sentimiento de soberbia se ha exacerbado al carecer de limitaciones morales. Incluso en su absoluta frialdad contempla todo cuanto la rodea, incluso otros miembros de La Máquina (de los que es completamente consciente de que carecen de sentimientos), con absoluto desdén.

Actualmente Claudia se encuentra en el corazón de las Zonas Asimiladas, pero viaja continuamente de un lugar a otro preparando posibles escenarios de combate y diseñando (y a veces probando) nuevas estrategias. En ocasiones, incluso está presente (eso sí, siempre a cierta distancia) mientras organiza pequeñas escaramuzas contra las fuerzas de Dravenor, que utiliza para medir la efectividad de sus tácticas.

MODUS OPERANDI

Pese a sus brutales capacidades de combate, Claudia no es tanto una guerrera como una estratega. Prefiere quedarse a distancia en las batallas, planificando y controlando los movimientos de sus tropas desde una posición segura. Va normalmente acompañada de dos Sabuesos Alfa, que por regla general son más que suficiente para acabar con cualquier amenaza cercana. Aún así, Claudia está preparada en todo momento para luchar si es necesario, ya sea ante un ataque inesperado o porque se vea forzada a ello. Por esa causa suele mantener activos los poderes psíquicos Incrementar Fuerza, Incrementar Habilidad e Incremento de Reacción, lo que le permite enfrentarse a cualquier posible amenaza con rapidez y brutal contundencia.

Aunque al igual que otros Pretorianos su cuerpo entero es un arma viviente, en combate suele dar preferencia al uso de su cabello, que actúa como una maraña de eficaces monofilos. Cuando se enfrenta a grupos, su táctica más habitual es la de presar a varios enemigos con su pelo y hacer que sus sabuesos los rematen, o usar los monofilos para encadenar decenas de ataques.

Claudia es extremadamente planificadora y astuta. Sopesa cualquier amenaza y calcula todos los medios posibles para neutralizarla, así como las estrategias que pueden usar en su contra, y lo cierto es que en muy rara ocasión se equivoca. Por tanto, es extremadamente complicado conseguir que caiga en una trampa, y quien trata de hacerlo suele encontrarse que ha sido él quien ha acabado siendo víctima de la manipulación de la Pretoriana.

Pretoriana: La Estratega es una Pretoriana de La Máquina, y como tal, posee las habilidades Arma Viviente, Vórtice, Transformación Completa, Mente Sistemática, Reestructuración, Núcleo y Vulnerabilidad a la Magia descritas en Los Que Caminaron con Nosotros.

Mejoras de Alta Tecnología: Claudia se beneficia de los efectos de las Mejoras de Alta Tecnología Sistemas Monofilos y Sistema Comandante.

NOTAS CURIOSAS

- Era originariamente humana.

- Claudia tiene un extraño tic residual de cuando estaba “viva”: cuando piensa algo importante gesticula con la mano derecha, igual que si estuviera escribiendo.

- Aunque no le gustan demasiado los otros Praefectus, pues los considera “conceptualmente” inferiores a ella, detesta particularmente a Rom, quien le genera un rechazo natural. A veces, se ha encontrado a sí misma “pensando” que, si éste fuera destruido, La Máquina sería un “poco mejor”. Quizás se deba a que Rom estuvo directamente involucrado en la muerte de sus soldados y su captura.

- La única excepción a la anotación anterior es Itanium. La Estratega siente admiración por el Praefectus, al que considera el primero entre iguales.

- Le gustan los libros. Los considera un sistema de conocimiento obsoleto, pero conocimiento, al fin y al cabo. Nunca los destruye, si puede evitarlo.

- Siente algo parecido a “respeto” hacia Phorcys, considerando que, con sus limitados recursos, ha logrado retrasar lo inevitable más de una vez.

- Tras su derrota en Carre se quiere asegurar de que sea ella, personalmente, quien tome finalmente la fortaleza cuando llegue el momento. Hasta la fecha, tiene más de un centenar de planes para hacerlo.

- Aunque en teoría sólo los Pretorianos poseen denominaciones diferentes, Dalca siempre llama Alfa y Beta a los dos sabuesos que la acompañan.

- Dalca tiene una extraña relación con Mazikeen. Aunque es una extensión de la voluntad de su señora, lo cierto es que a la Pretoriana no le gusta demasiado pensar en ello.

- Los soldados de Dravenor la temen particularmente, pues dicen que es más espectro que máquina, y la llaman la Mujer de Negro.