

# NEONATOS





# NEONATOS

La facción de los Neonatos surgió en Darlime motivada por el descontento de buena parte de sus habitantes hacia el gobierno instaurado por la Legión de los Cien Corazones. El rechazo absoluto hacia cualquier avance tecnológico, médico o científico por parte de los caballeros y el hecho de que cualquiera que tratase de prosperar en alguno de estos campos se viese restringido a utilizar métodos arcaicos y limitados fue lo que dio lugar a los Neonatos, cuyo principal cometido es impulsar el progreso y adquirir toda clase de nuevos descubrimientos a fin de conseguir evolucionar como pueblo. Con este fin comenzaron a trabajar con alquimia, mecánica y otras ciencias seriamente restringidas por la Legión de los Cien Corazones. Liderados por el misterioso Maestro, hombre de pasado y rostro desconocidos incluso entre sus seguidores, fueron muchos los logros conseguidos por los Neonatos con el paso de los años.

Resultaba inevitable que llegara el día en que Neonatos y Legión deberían enfrentarse, pues los ideales de esta nueva facción los convertían automáticamente en proscritos y traidores a ojos de los caballeros. Si bien en el pasado ya habían surgido facciones divergentes entre los habitantes de Darlime, tales como los religiosos Adeptos de Malesur o la Ecclesia de Saúl, hasta entonces estos grupos siempre habían optado por abandonar el continente al verse incapaces de derrotar a la poderosa Legión de los Cien Corazones. Sin embargo los Neonatos tenían intenciones muy diferentes.

Durante años permanecieron ocultos en las sombras mientras crecían cada vez más y los rumores sobre una nueva facción tecnócrata ponían nerviosos a los caballeros. Trabajaron en el desarrollo de resistentes y ligeros materiales con los que confeccionar armaduras superiores a las corazas metálicas de los caballeros, en máquinas de guerra preparadas para causar terribles daños al enemigo y en armas de pólvora capaces de penetrar en las armaduras de la Legión de los Cien Corazones, así como en numerosos artilugios e inventos menores que les aportan una ventaja añadida en la batalla. Sólo cuando consideraron que estaban preparados para derrotar a la Legión decidieron salir a la luz.

A diferencia de otras facciones rivales de los caballeros, los Neonatos no emergieron de entre las sombras para enfrentarse directamente a ellos. Dirigidos por un astuto plan provocaron primero una guerra en el continente de Golothar en la que se vieron involucrados tanto ellos como la Legión de los Cien Corazones, pero también los Vástagos de Kurgan y las Manadas de Urueh. El enfrentamiento a cuatro bandos resultó duro para todos, pero fue la Legión quien salió peor parada, pues era el objetivo de sus tres enemigos. Con el final de esta guerra, conocida como la Guerra entre los Cuatro Grandes, las Manadas de Urueh y los Vástagos de Kurgan se retiraron al darse cuenta de que habían sido engañados para ir a la batalla, pero el daño a la Legión de los Cien Corazones ya estaba hecho. Fue entonces, cuando más dañados y vulnerables se encontraban, momento que los Neonatos aprovecharon para asestar el golpe final.

Conscientes de que no todas las guerras se ganan en el campo de batalla los Neonatos habían infiltrado a hombres y mujeres leales a su causa en diversos cargos de poder de todo Darlime, por lo que llegado este momento tan solo tuvieron que emerger en el interior de las ciudades y golpear desde dentro para, con la ayuda de estos aliados, hacerse con el control. Las primeras en caer fueron las situadas más al sur, incluida Rondenía, y tan solo algunas ciudades del norte resistieron

durante algo más de tiempo. Cuando la Legión de los Cien Corazones pudo darse cuenta de lo que pasaba, los Neonatos ya dominaban más de la mitad de Darlime y se erguían como un enemigo al que los caballeros no sabían cómo detener. Después de esto, solo era cuestión de tiempo que los Neonatos formaran el nuevo gobierno de Darlime. La Legión, hostigada por un enemigo que se había preparado para derrotarles, se vio obligada a retroceder hasta el Bastión de las Mercenarias y allí formar la Alianza junto a las mujeres lideradas por Taem la Carnicera.

Por su parte, los Neonatos se hicieron con el control de Darlime y después de tantos años de trabajar desde las sombras pudieron dejar de esconderse para tomar el lugar que, según sus propias convicciones, les pertenecía por derecho. Desde entonces han continuado desarrollando su tecnología y ampliando los ya de por sí extensos conocimientos que les permitieron obtener la victoria sobre la Legión de los Cien Corazones.

Sin embargo, sus enemigos todavía no han dicho la última palabra. Los Vástagos de Kurgan y las Manadas de Urueh permanecen a la espera de poder cobrarse su venganza por el engaño con que los Neonatos los metieron en la guerra, mientras que la Ecclesia de Saúl y los Adeptos de Malesur miran con resentimiento a esta nueva facción que rechaza total y absolutamente la religión y, por tanto, todo aquello en lo que ellos creen. Por su parte la recién nacida Alianza se recupera de sus heridas mientras espera la ocasión propicia para iniciar la reconquista de Darlime, ¡una tierra que volverá a sangrar!





## RENCOR

Penrod miró los cuerpos que yacían en el campo de batalla y una lágrima corrió por su mejilla. El guerrero dejó caer al suelo la máscara con que habitualmente cubría su rostro durante la batalla y caminó entre los muertos y los heridos que gritaban a causa del dolor. Si bien los Neonatos se habían alzado con la victoria una vez más, en esa ocasión la gloria le dejaba un sabor amargo. Casi habría preferido morir en combate, con tal de no llegar a ver jamás lo que en esos momentos se desplegaba ante sus ojos.

La Legión de los Cien Corazones había luchado bien, mucho más que bien en realidad. Tal y como era habitual en ellos habían demostrado por qué estaban considerados los mejores estrategas de Darlime, sus formaciones de combate y sus técnicas los capacitaban para enfrentarse a cualquier enemigo, incluso aunque éste les superase en número o recursos. El guerrero recordaba sus tiempos como caballero de la Legión, desde el momento en que fue aceptado como Postulante hasta su ascenso a Corazón Próximo. Había dirigido pequeños grupos de combate a la batalla y en no pocas ocasiones fue su liderazgo lo que dio la victoria a la Legión de los Cien Corazones.

Pero incluso con todas sus técnicas de combate y sus inigualables formaciones, a pesar de las resistentes armaduras y de contar con los hombres más capaces de Darlime, era muy poco lo que la Legión podía hacer contra la Orden del Águila Engranada, pues estos habían sido preparados, adiestrados e incluso diseñados para derrotar a los caballeros.

¿Qué era lo que había salido mal? ¿Por qué abandonó a la Legión de los Cien Corazones para unirse a los Neonatos, cuyo principal objetivo era destruir a los caballeros? ¿Tan mala fue su etapa con la Legión? Muchas preguntas y muy pocas respuestas. Él jamás había querido llegar a eso, pero cuando incumplió las normas de la Legión de los Cien Corazones y fue despojado de su rango de caballero sintió que le arrancaban el alma. Logró salvar la vida y escapó, pero desde entonces y hasta que fue encontrado por el propio Maestro, se limitó a vivir como un vulgar mercenario que vendía su espada al mejor postor.

Pero ¿por qué le había asignado a él que dirigiese a ese ejército a la batalla? El Maestro conocía su pasado mejor que nadie y debía haber sabido lo difícil que le resultaría enfrentarse a sus antiguos aliados. ¿O quizás había sido precisamente por eso? ¿Tal vez había querido ponerle a prueba para saber hasta qué punto podía confiar en su lealtad? ¿O se trataba tan solo de que lo consideraba el más cualificado, pues nadie en los Neonatos conocía como él las tácticas de la Legión?

Fuese como fuese, el Maestro sin duda estaría orgulloso. Sus viejos compañeros yacían a sus pies, los caballeros habían muerto todos a manos de su ejército. Y con ellos Penrod podía sentir que había perdido también un trozo de su alma, una parte de sí mismo que jamás recuperaría.

-Jefe, ¿órdenes?

Penrod se obligó a regresar a la realidad y miró hacia abajo, allí se encontraba el pequeño Verner, que lo miraba con los ojos muy abiertos.

-¿Cómo?

-Órdenes, jefe. Nosotros esperar.

El guerrero miró a sus soldados y comprobó que todos lo miraban expectantes, aguardaban sus instrucciones.

-Rematad a los caballeros supervivientes -dijo, la voz apenas le tembló al dar la orden-. Después nos marcharemos, tenemos una victoria que celebrar.

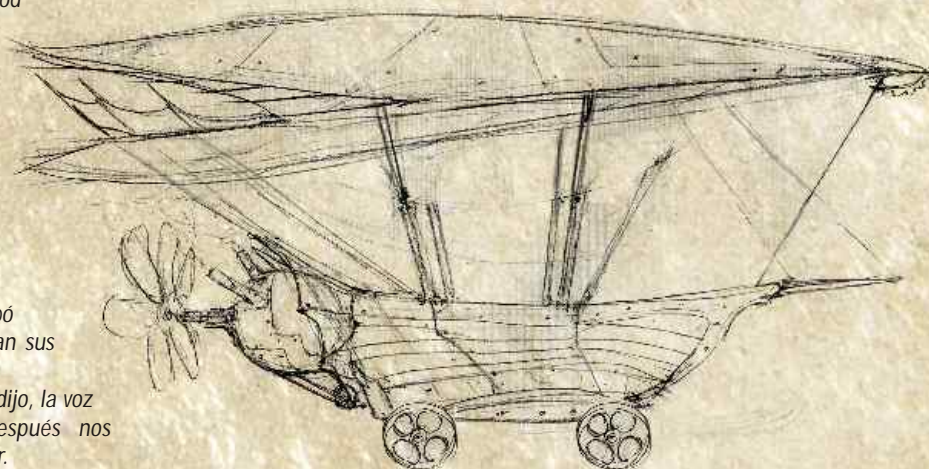
## COMO JUGAR CON LOS NEONATOS

Una de las primeras cosas que llaman la atención a la hora de jugar con Neonatos es que se trata de la única banda de las cinco disponibles actualmente en SphereWars que no dispone de magia, lo que a primera vista puede parecer una desventaja bastante considerable. Sin embargo un segundo vistazo nos hará darnos cuenta de que también es la única que dispone de una gran variedad de ingenierías de guerra (hasta seis tipos distintos). Además es con toda seguridad la mejor opción si nos gusta dirigirnos a la batalla al frente de una banda especializada en infligir daño a largo alcance, pues además de la ventaja que en este sentido suponen las ingenierías de guerra los Neonatos poseen la mayor potencia de disparo de todo el juego.

Cuando organicemos nuestra banda lo primero que tendremos que decidir es, como siempre, el líder que más nos conviene. En este aspecto contamos con cuatro posibilidades: tenemos a Penrod y Verner, que aportan una importante potencia cuerpo a cuerpo junto con un liderazgo aceptable; podemos decantarnos por Ixxen la Martillo si queremos disponer de todavía más potencia de fuego; la Doctora Jarvinia y su Séquito Kluch nos proporcionan la posibilidad de mejorar notablemente a nuestra banda con todo tipo de artilugios y ocho puntos de CA para repartir y, por su parte, Ovreuc el Último Rostro será la mejor elección si queremos a un personaje veloz y con excelentes capacidades para el combate.

Dependiendo de esta primera elección podremos encontrarnos al frente de una banda del Gremio de Ingenieros dirigida por Ixxen y que contará con un buen puñado de fusileros o ingenierías de guerra, tendremos la opción de decantarnos por el Gremio de los Alquimistas de Jarvinia y llevar a la batalla a un buen puñado de Kluch y granaderos o dispondremos de la oportunidad de formar una banda compuesta por asesinos y dirigida por Ovreuc, ideal para emboscar al enemigo y movernos tras sus líneas con total impunidad. Una cuarta opción, la más equilibrada, es formar una banda de la Orden del Águila Engranada dirigida por Penrod y Verner y que combinará de manera equilibrada las tropas de los distintos gremios.

No importa cómo decidas confeccionar tu banda, con los Neonatos siempre vas a disponer de una importante potencia de fuego y, si incluyes tropas del Gremio de Asesinos o del Gremio de Alquimistas, dirigirás combatientes más que capaces en combate cuerpo a cuerpo. Además, disponiendo de los útiles Neutralizadores Kluch capaces de contrarrestar parte de la potencia mágica enemiga, ¿quién teme a los hechiceros?





# REGLAS ÚNICAS

A continuación se detallan todas las reglas únicas que rigen a los Neonatos, debes tener en cuenta que ciertas reglas supondrán una excepción a las normas básicas del juego. Además se detallarán los artilugios que podrán utilizar únicamente los Neonatos. También se describen sus habilidades raciales, la orden única, el crítico exclusivo y el método de organización de la banda.

## ORGANIZAR UNA BANDA

Los Neonatos, en función de la grandeza de la partida, cuentan con las siguientes limitaciones por tipo de combatiente:

	Hasta 499 Avanzadilla	De 500 a 749 Escaramuza	De 750 A 999 Magna	1000 o más Épica
Líder	0	1	1	1
* Avatar	-	-	-	-
Mensajero	0	0-MAN	0-MAN	0-MAN
Regulares	1+	1+	2+	3+
Medios	1+	2+	2+	2+
Élites	0-1	0-1	0-2	0-3
Superior	0	0	0	0-1

\* Debido a su fuerte creencia en la tecnología, repudian todo acto mágico. Es por ello, que dentro de la sociedad tecnócrata de los Neonatos los avatares no tienen cabida.

## Gremios de los Neonatos

La sociedad Neonata ha vivido durante muchos años en las sombras y el abrigo de construcciones subterráneas bajo algunas ciudades. Desde sus inicios se ha dividido entre varios gremios para desarrollar campos científicos específicos. Los más importantes hasta la fecha son el Gremio de los Ingenieros, el Gremio de los Alquimistas y el Gremio de los Asesinos. A pesar de ser varios y distintos, los gremios han colaborado estrechamente para lograr un fin común: el desarrollo tecnológico.

Además de ello y gracias al descubrimiento de la QuintaEsencia han aunado tecnología y el valiosísimo descubrimiento para crear vida artificial: los Kluch.

Gracias a dicho desarrollo, son numerosos los descubrimientos que han aplicado en el campo bélico para superar a todos los enemigos de Saphir que no formen parte de la sociedad tecnócrata. Así pues, la Orden del Águila Engranada, el brazo bélico de los Neonatos, se aprovecha y beneficia de todos estos avances. Sin embargo, a pesar de que todos los luchadores forman parte de la Orden del Águila Engranada, cada uno tiene su origen en alguno de los gremios.

A efectos de juego, esto tiene una incidencia importante. En función del líder que escojas, deberás organizar una banda acorde con el Gremio que profesa dicho líder.

### Orden del Águila Engranada

El líder deberá ser de la Orden del Águila Engranada. Lo cual te permitirá reclutar a todo tipo de luchadores pero con limitaciones en todos ellos.

Neutralizador Kluch	0-MAN
Fusilero Vunscher	0-4
Granadero Vunscher	0-4
Neófito de Ziech	0-4
Treuchen	0-3
Boter Kluch	0-3
Sombrío de Ziech	0-3
Hotreuchen	0-2
Drom Kluch	0-2
Ejecutor de Ziech	0-2
Ratfuten	0-1

### Gremio de los Ingenieros

El líder deberá ser del Gremio de los Ingenieros. Lo cual te permitirá reclutar a más luchadores del gremio del líder pero menos del resto de gremios.

Neutralizador Kluch	0-MAN
Fusilero Vunscher	1-6
Granadero Vunscher	0-3
Neófito de Ziech	0-3
Treuchen	2-5
Boter Kluch	0-2
Sombrío de Ziech	0-2
Hotreuchen	0-3
Drom Kluch	0-1
Ejecutor de Ziech	0-1
Ratfuten	0-1

### Gremio de los Alquimistas

El líder deberá ser del Gremio de los Alquimistas. Lo cual te permitirá reclutar a más luchadores del gremio del líder pero menos del resto de gremios.

Neutralizador Kluch	0-MAN
Fusilero Vunscher	0-3
Granadero Vunscher	1-6
Neófito de Ziech	0-3
Treuchen	0-2
Boter Kluch	2-5
Sombrío de Ziech	0-2
Hotreuchen	0-1
Drom Kluch	0-3
Ejecutor de Ziech	0-1
Ratfuten	0-1

### Gremio de los Asesinos

El líder deberá ser del Gremio de los Asesinos. Lo cual te permitirá reclutar a más luchadores del gremio del líder pero menos del resto de gremios.

Neutralizador Kluch	0-MAN
Fusilero Vunscher	0-3
Granadero Vunscher	0-3
Neófito de Ziech	1-6
Treuchen	0-2
Boter Kluch	0-2
Sombrío de Ziech	2-5
Hotreuchen	0-1
Drom Kluch	0-1
Ejecutor de Ziech	0-3
Ratfuten	0-1



El Ratfuten no forma parte de ningún gremio puesto que es la creación conjunta más importante de todos ellos, por tanto se podrá reclutar indistintamente de qué líder dirija tu banda.

Hay que aclarar que si se juega una partida avanzada se juega sin líder, por tanto, las limitaciones que regirán serán las de una banda de la Orden del Águila Engranada.

A parte de estas excepciones, por lo demás se rige por las normas básicas de organización de bandas.

## Habilidades raciales de los Neonatos

Todos o algunos miembros de los Neonatos comparten ciertas habilidades pasivas. Se detallan a continuación.

### Señales tácticas (pasiva)

Los Neonatos han desarrollado un sistema gestual para dar órdenes a largas distancias sin que el enemigo pueda entenderlas.

Al dar órdenes no se tendrá límite de distancia. El combatiente que da la orden y el que la recibe no podrán estar en combate cuerpo a cuerpo y deberán tener visión parcial o total entre ellos.

Si no se cumplen estas circunstancias se podrán dar las órdenes del modo habitual.

### Despliegue oculto (pasiva)

El gremio de los asesinos está acostumbrado a moverse entre las sombras.

Todo combatiente que tenga esta habilidad podrá, si se quiere, desplegar justo antes que los infiltrados pero después que el resto de combatientes. Si la misión no permite infiltrados, desplegarán al final. Salvo estas excepciones deberán seguir las reglas de despliegue de la misión.

## Orden exclusiva de los Neonatos

Los Neonatos tienen una orden exclusiva que podrán efectuar del mismo modo que las órdenes genéricas.

### Puntería afinada

El grito o señal que recibe el tirador le indica claramente donde debe apuntar.

Esta orden se podrá dar justo antes de una tirada de precisión. La dotación de una ingeniería de guerra no puede ser objetivo de esta orden.

El objetivo de la orden añadirá un dado en la siguiente tirada de precisión.

Hay que aclarar que los Neonatos pueden dar las órdenes con el sistema habitual y algunos combatientes con la habilidad exclusiva de los Neonatos: señales tácticas que se ha descrito en el apartado de habilidades raciales.

## Crítico exclusivo de los Neonatos

Los Neonatos cuentan con el crítico exclusivo disparo perforador.

En cualquier tirada de precisión que se haga con disparos mundanos, excepto las ingenierías de guerra, si se sacan dos o más Sphere, además del incremento habitual de potencia en la siguiente tirada de daño, causará una herida automática al objetivo.

## Arsenal de los Neonatos

Los Neonatos tienen en su arsenal armas únicas creadas por sus gremios. En el perfil de combatiente aparece quien tiene dicho equipo.

### Alfanje Vunscher

Es un arma grande pero ligera que en su empuñadura lleva una pequeña pistola. Solo algunos de los miembros del Gremio de los Asesinos las tienen.

Se considera un arma contundente y un arma de pólvora ligera.

### Armaduras de Oriccalco

El Oriccalco es un material muy difícil de encontrar. Solo en zonas montañosas dispersas por Saphir existen vetas de este fuerte mineral que, una vez tratado, se convierte en una armadura ligera, flexible y muy resistente.

Existen dos niveles de Armadura de Oriccalco:

- Parcial que incrementa un punto a la constitución contra ataques mundanos y arcanos del portador.

- Total que incrementa dos puntos a la constitución contra ataques mundanos y arcanos del portador.

En ambos casos, si se lleva la armadura de base, su incremento a la constitución ya está aplicado en el perfil de atributos.

### Daga Vunscher

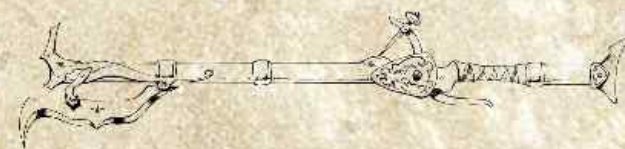
Es una daga que lleva una pequeña pistola en su empuñadura. Solo algunos de los miembros del Gremio de los Asesinos las tienen.

Se considera un arma ligera y un arma de pólvora ligera.

### Fusil Vunscher

El fusil Vunscher se una de las primeras armas de pólvora. Muy común entre los ingenieros, se ha depurado durante tiempo para hacerlo fiable y preciso.

Se considera un arma ligera y un arma de pólvora.



### Granadas Vunscher

El gremio de los Alquimistas ha desarrollado un arma que, lanzado con fuerza, al chocar contra el enemigo estalla, causando daños a su alrededor.

Este disparo especial se hará en la fase de combate del portador si no ha acelerado. Dicho portador y el objetivo no podrán estar en combate cuerpo a cuerpo.

El objetivo deberá estar a un máximo de 6". Se lanzarán 2D6, se escogerá el mejor resultado y si iguala o supera el atributo de movimiento del objetivo le habrá golpeado.

Tanto el objetivo como todos los combatientes amigos y enemigos que estén a 2", incluso si están en combate cuerpo a cuerpo, recibirán un golpe mundano de potencia 2.

Las Granadas Vunscher no se podrán utilizar contra un enemigo que quiera entablar combate contra el portador.

Esta arma no se considera un arma a distancia mundana por tanto no se trata de un disparo mundano y no se deberán aplicar los modificadores que resten o añadan dados de precisión pero sí los modificadores que disminuyan o incrementen el movimiento del objetivo.

El objetivo podrá recibir cualquier orden normalmente o utilizar cualquier habilidad que penalice a los disparos mundanos.

Tampoco se podrá realizar el crítico golpe preciso ni el crítico disparo perforador de los Neonatos.



Pica Kluch

Es una larga pica que está hecha de Oriccalco por completo. Son muy difíciles de ver, sólo los miembros del Gremio de los Alquimistas las tienen.

Se considera un arma larga con montura sin importar si el portador va a pie. Además, quita un punto a la constitución del enemigo.

## Artilugios de los Neonatos

Los Neonatos, como sociedad tecnócrata que son, rehuyen toda clase de objeto cuya naturaleza no sea puramente tecnológica. Es por ello que ningún líder de los Neonatos utilizará objetos arcanos de ningún tipo. Por el contrario, los Neonatos utilizan los Artilugios que sus gremios crean individual o conjuntamente para mejorar a sus héroes y luchadores.

Hay que aclarar que el Ratfuten no podrá portar ningún Artilugio y que las Ingenierías de guerra solo podrán tener Artilugios si así lo indica la explicación.

A efectos de juego deberás aplicar las siguientes reglas específicas:

Los líderes Neonatos no tienen Poder Arcano (PA), en su lugar tienen Control de Artilugios (CA).

Cada Artilugio pertenece a la Orden del Águila Engranada o a alguno de los gremios y tiene un nivel de Control de Artilugio que limita el máximo de Artilugios que puedes utilizar en función del Control de Artilugios de tu líder. Es decir, la suma del Control de Artilugios de todos los Artilugios que tienes en tu banda no podrá superar el atributo de Control de Artilugios de tu líder.

Los Artilugios los puede utilizar tu líder o cualquiera de tus luchadores del gremio al cual pertenezca el líder. Sin embargo, el líder puede llevar varios Artilugios y los luchadores solo pueden utilizar un Artilugio sin importar del nivel que sea.

Si tu líder es de algún gremio sólo puede llevar o dar los Artilugios de su gremio o de la Orden del Águila Engranada y, como ya se ha dicho anteriormente, a un luchador de su propio gremio.

Si tu líder es de la Orden del Águila Engranada sólo puede utilizar y dar los Artilugios de la Orden del Águila Engranada, pero puede darlos a cualquier luchador sin importar el gremio de éste.

Si tu líder es del Gremio de los Ingenieros puede dar Artilugios del Gremio de los Ingenieros a las ingenierías de guerra si el Artilugio indica claramente que sirven para las ingenierías de guerra.

Dentro de una misma banda puede haber más de un Artilugio del mismo tipo.

Los artilugios que decidas llevar al combate, no declaran hasta que los utilices.

Si en el equipo inicial de un combatiente cuenta con algún artilugio que modifique sus atributos o rasgos, ya estará incluido en el perfil.

Hay que aclarar que cualquier Kluch puede llevar Artilugios siguiendo todas las reglas descritas anteriormente. Sin embargo el Ratfuten no podrá llevar ningún artilugio.

## Orden del Águila Engranada

Engranajes reforzados ..... 1 de control de artilugios

*Solo ingeniería de guerra.* Incrementará un punto el mejor resultado que se obtenga en la tirada de fiabilidad. Este incremento se puede combinar con otros que se tengan por habilidades de combatientes y servirá para superar una tirada de fiabilidad incluso si es por un disparo indirecto, disparo en movimiento o disparo contra carga.

Estructura aligerada ..... 1 de control de artilugios

*Solo ingeniería de guerra.* Incrementa en un punto el atributo de movimiento de la Ingeniería de guerra.

Armadura de Oriccalco parcial . 1 de control de artilugios

Otorga al portador un punto más de constitución contra ataques mundanos y arcanos. Esta armadura substituirá cualquier armadura que ya lleve el portador.

Monóculo ..... 1 de control de artilugios

Otorga al portador un dado más en la tirada de precisión. Si ya tiene este equipo no podrá portarlo por duplicado.

Amplificador ..... 1 de control de artilugios

*Solo líderes.* Hace que la distancia para dar las órdenes con el sistema genérico llegue a 10".

Escafandra ..... 1 de control de artilugios

Otorga un punto más de constitución mundana y arcana. Se considera un escudo y, por tanto, puede llevarse incluso teniendo otra armadura. También se puede portar a pesar de llevar Monóculo o Binóculo pero no si se lleva la Máscara mortuoria.

Campo anti-hechiceros ..... 1 de control de artilugios

A 4" de él, cualquier hechicero que quiera realizar un hechizo si saca un doble entrará en el estado de conmoción cerebral.

Campo anti-hechizos ..... 1 de control de artilugios

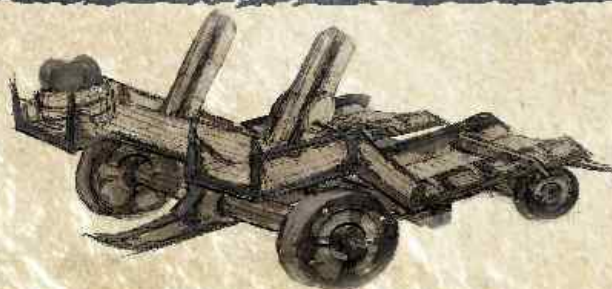
A 4" de él, cualquier hechizo cuyo efecto esté dentro incrementará en un punto el umbral que determina los dados que no son útiles para realizar el hechizo.

Armas afiladas ..... 1 de control de artilugios

Sin importar el tipo de arma cuerpo a cuerpo que lleve, el portador podrá repetir un dado fallido de cada tirada de daño que realice.

Mochila de la piel protectora .... 1 control de artilugios

Anula las runas destrozapielos y penetrapielos, las lavas abrasapielos y calcinapielos, los favores desgarrapielos y atraviesapielos y los venenos partepielos y pudrepielos.





Veneno partepieles .....1 de control de artilugios

Este veneno sólo se puede utilizar en armas contundentes.

Si el objetivo del ataque cuerpo a cuerpo que hace el portador tiene constitución 6 ó más contra ataques mundanos y/o es extremadamente difícil de matar, el portador de este veneno, al ser cargado por un enemigo que cumpla las características arriba descritas, tendrá la habilidad universal de aguerrido defensor. Además, añadirá un dado a cualquier tirada de destreza que haga contra un enemigo que cumpla las características descritas. Los críticos se harán de la manera habitual.

Este veneno queda anulado si el enemigo porta la Runa de la piel protectora, la Lava de la piel protectora, el favor de la piel protectora o la mochila de la piel protectora.

Veneno pudrepieles .....1 de control de artilugios

Este veneno sólo se puede utilizar en armas convencionales, largas y ligeras.

Si el objetivo del ataque cuerpo a cuerpo que hace el portador tiene constitución 6 ó más contra ataques mundanos y/o es extremadamente difícil de matar, le restará dos puntos a la constitución. Los críticos se harán de la manera habitual.

Este veneno queda anulado si el enemigo porta la Runa de la piel protectora, la Lava de la piel protectora, el favor de la piel protectora o la mochila de la piel protectora.

Neutralizador de poder .....1 de control de artilugios

Se debe tener línea de visión con el hechicero y deberá estar como máximo a 8". En tal caso, en la fase de combate del portador, si no está en combate cuerpo a cuerpo ni el hechicero tampoco, lanzará 1D6. Con 1 se rompe el neutralizador, con 2 o 3 se quita una gema de poder de la reserva del enemigo, con 4 o 5 dos gemas y con un Sphere 3.

Collar fúnebre .....1 de control de artilugios

Otorga al portador la habilidad universal de aguerrido defensor.

Veneno de viveza .....1 de control de artilugios

Otorga al portador la habilidad universal de aguerrido atacante. Este artilugio no se puede combinar con La Guillotina de Penrod.

Armadura de Oricalko total .....2 control de artilugios

Otorga al portador dos puntos más de constitución contra ataques mundanos y arcanos. Estos refuerzos substituirán cualquier armadura que ya lleve el portador. Si el portador tiene un armadura de Oricalko parcial la armadura de Oricalko total solo costará 1 punto de control de artilugios

Hoja de Oricalko .....2 de control de artilugios

Otorga al portador un dado más en la tirada de destreza. Este efecto es adicional al que ya tenga el arma de por sí. Si el portador lleva dos armas ligeras, ambas estarán hechas con la Hoja de Oricalko de modo que se utilizará el efecto de las dos armas ligeras y se añadirá un dado más por las hojas de Oricalko, es decir añadirá un dado a la tirada de destreza por llevar dos armas ligeras y otro por estar hechas con hojas de Oricalko. Sin embargo, si un combatiente porta la Pica Kluch no podrá llevar este artilugio.

Binóculo .....2 de control de artilugios

Otorga al portador dos dados más en la tirada de precisión. Si ya tiene este equipo no podrá portarlo por duplicado. Si tiene el equipo Monóculo podrá substituirlo por el Binóculo y sólo costará 1 punto de control de artilugios

Veneno de frenesi .....2 de control de artilugios

Otorga al portador la habilidad universal de contraataque. Además, todo enemigo que deba superar una tirada de mentalidad por haber recibido sangre realizada por el portador, lo hará con el rasgo de mentalidad cobarde.

Neutralizador de poder amplificado .....3 de control de artilugios

Se debe tener línea de visión con el hechicero y deberá estar como máximo a 8". En tal caso, en la fase de combate del portador, si no está en combate cuerpo a cuerpo ni el hechicero tampoco, lanzará 1D6. Con 1 se rompe el neutralizador, con 2 o 3 se quitan dos gemas de poder de la reserva del enemigo, con 4 o 5 cuatro gemas y con un Sphere 6.

No se puede llevar el Neutralizador de poder y el Neutralizador de poder amplificado a la vez.

### Gremio de los Ingenieros

Bolas perforadoras .....1 de control de artilugios

*Sólo luchadores.* Añadirá un dado más en la tirada de daño que haga contra el objetivo del disparo mundano.

Bolas fragmentadas .....1 de control de artilugios

*Sólo luchadores.* Permite repetir un dado fallido en cada tirada de daño. Con esta repetición no se pueden obtener críticos.

Catalejo .....1 de control de artilugios

*Sólo luchadores.* Se incrementa la distancia a más de 14" para que se considere un disparo a largas. Este artilugio se puede combinar con el Monóculo, Binóculo y Tripode.

Telescopio .....1 de control de artilugios

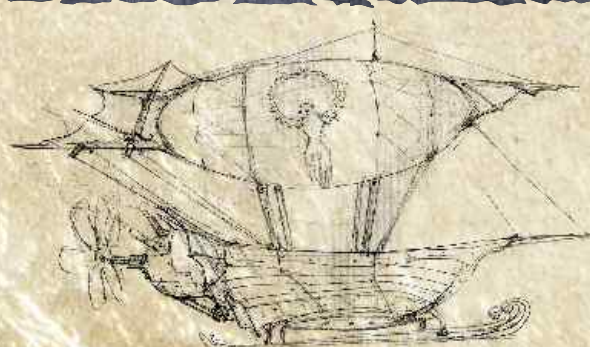
*Sólo ingeniería de guerra.* Se incrementa la distancia a más de 20" para que se considere un disparo a largas.

Estructura reforzada .....2 de control de artilugios

*Sólo ingeniería de guerra.* Incrementará un punto el nivel de heridas de la ingeniería de guerra.

Tripode .....3 de control de artilugios

*Sólo luchadores.* Otorga al portador dos dados más en la tirada de precisión. Además tendrá la habilidad universal tirador experto. El Tripode se puede combinar tanto con el Monóculo como con el Binóculo.





## Gremio de los Alquimistas

**Estructura aligerada** ..... 1 de control de artilugios  
*Sólo Boter Kluch y Drom Kluch.* Incrementa en un punto su atributo de movimiento.

**Mochila deflagración** ..... 1 de control de artilugios  
*Sólo combatientes con la habilidad Kamikaze.* Cuando utilice la habilidad Kamikaze el golpe mundano será de potencia 4 en lugar de 2.

**Dinamita corporal** ..... 1 de control de artilugios  
 Cuando el portador muera, todo combatiente amigo y enemigo que esté peana con peana sufrirá un golpe mundano de potencia 3.

**Construcción reforzada** ..... 2 de control de artilugios  
*Sólo Boter Kluch y Drom Kluch.* Evitará que se deba realizar la tirada de estructura inestable.

**Mochila debilitadora** ..... 2 de control de artilugios  
 Todo enemigo que luche cuerpo a cuerpo contra el portador restará un punto a la potencia cuando haga una tirada de dano contra el portador. Jarvinia no puede utilizar esta mochila.

**Granada Vunscher mejoradas** ... 2 control de artilugios  
 La potencia de la Granada Vunscher será 3 en lugar de 2.

## Gremio de los Asesinos

**Bolas venenosas** ..... 1 de control de artilugios  
 Si hiere a un enemigo con un arma a distancia, éste perderá un punto al movimiento en su siguiente fase de movimiento. Además reducirá la dificultad al dispararle hasta después de esa fase de movimiento. Un mismo objetivo solo se verá afectado por las bolas venenosas una vez por turno.

**Veneno paralizante** ..... 1 de control de artilugios  
 Sin importar el tipo de arma cuerpo a cuerpo que lleve, si el portador hiere a un enemigo, éste quedará en estado de paralizado si no supera una tirada de mentalidad.

**Máscara mortuoria** ..... 1 de control de artilugios  
 El portador incrementa un nivel su rasgo de temor. No se puede combinar con la Escafandra.

**Elixir de frenesi** ..... 1 de control de artilugios  
 El portador adquiere la habilidad universal incansable.

**Frasco alucinógeno** ..... 1 de control de artilugios  
 El portador adquiere el rasgo de mentalidad inquebrantable.

**Estrellas arrojadas** ..... 1 de control de artilugios  
*Sólo luchadores con atributo de precisión.* El portador adquirirá la habilidad de utilizar armas arrojadas. Se utilizará la precisión que ya tiene dicho luchador.

## Consumibles y explosivos de los Neonatos

Los Neonatos no pueden llevar todos los consumibles comunes puesto que algunos provienen de la magia. El listado de los que pueden llevar se detalla al final de este apartado.

Además de poder llevar algunos de los consumibles comunes cuentan con explosivos que el Gremio de los Alquimistas crea en pequeñas dosis que concentra en arcaicos recipientes.

Los consumibles comunes y explosivos sólo los pueden utilizar los héroes de los Neonatos y con un máximo de tres, contando tanto consumibles como explosivos.

Por lo demás, se regirán por las normas generales descritas en los Manuscritos de Saphir para los consumibles.

**Explosivo atronador** ..... 1 punto

El enemigo que va a realizar el combate cuerpo a cuerpo con el portador deberá superar una tirada de mentalidad. Si la falla quedará en el estado de temeroso hasta después del combate.  
 ¿Cuando? Antes de la tirada de destreza.

**Explosivo de humo** ..... 2 puntos

Si el portador es el objetivo directo de un disparo mundano o arcano utilizará la explosión haciendo que el tirador deba escoger otro objetivo pero no se aplicará la regla al disparar o realizar un hechizo de cambio de objetivo mundano o arcano.  
 ¿Cuando? Antes de la tirada de precisión.

**Explosivo de gas** ..... 2 puntos

El enemigo que va a realizar el combate cuerpo a cuerpo con el portador tendrá un punto menos a la destreza durante el siguiente combate que haga contra el portador.  
 ¿Cuando? Antes de una tirada de destreza.

**Explosivo tóxico** ..... 3 puntos

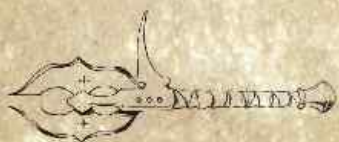
En la activación del portador se designará a un combatiente enemigo que esté a 4" de distancia y le restará un punto al atributo de movimiento hasta el final de la siguiente activación del combatiente enemigo.  
 ¿Cuando? En cualquier momento de la activación del portador.

**Explosivo de fuego** ..... 3 puntos

El objetivo deberá estar peana con peana o a 4" del portador. El combatiente recibirá un golpe mundano de potencia 1. El explosivo de fuego no se podrá utilizar a distancia si el portador está en combate cuerpo a cuerpo con otro combatiente que no sea el objetivo de la explosión.  
 ¿Cuando? En cualquier momento.

**Explosivo cegador** ..... 4 puntos

Cuando el portador vaya a ser entablado en combate, incluso si ya lo está, se lanzará 1D6 y si saca un 5 o más, el combatiente enemigo se quedará a 2" del portador y no entablará combate pero a continuación el combatiente enemigo podrá actuar normalmente pudiendo recibir órdenes, realizar su fase de concentración y combate, etc.  
 ¿Cuando? Cuando el portador es designado como objetivo de una carga o de un trabamiento.





Explosivo ensordecedor ..... 5 puntos

El portador designará un combatiente enemigo que esté a 8' como máximo. Dicho combatiente no recibirá la orden que había recibido y la orden se perderá. Tanto el portador como el objetivo podrán estar en combate cuerpo a cuerpo.

¿Cuándo? Después de que el objetivo reciba la orden.

Estos son los consumibles comunes que pueden llevar los Neonatos.

Papiro estratégico ..... 1 punto

Pócima de vigor inferior ..... 1 punto

Pócima de vigor superior ..... 2 puntos

Pócima de vigor sublime ..... 4 puntos

Pócima de resistencia inferior ..... 2 puntos

Pócima de resistencia superior ..... 3 puntos

Pócima de resistencia sublime ..... 5 puntos

Pócima de ataque ..... 3 puntos

Pócima de defensa ..... 3 puntos

Pócima de valor ..... 3 puntos

Pócima de agilidad inferior ..... 3 puntos

Pócima de agilidad superior ..... 4 puntos

Pócima de agilidad sublime ..... 6 puntos

Pócima de velocidad inferior ..... 3 puntos

Pócima de velocidad superior ..... 6 puntos

Pócima de curación inferior ..... 7 puntos

Pócima de curación superior ..... 14 puntos

Pócima de curación sublime ..... 21 puntos

Ungüento curativo ..... 14 puntos

Pócima de combate inferior ..... 7 puntos

Pócima de combate superior ..... 10 puntos

Pócima de combate sublime ..... 14 puntos





# HÉROES

## LÍDERES

### Penrod y Verner

Si bien es cierto que el líder absoluto de los Neonatos es el misterioso Maestro, Penrod es su lugarteniente y máximo responsable del ejército. Tanto el Gremio de los Ingenieros como el de los Alquimistas están bajo las órdenes directas de este líder Neonato, de manera que tanto Ixxen la Martillo como la Doctora Jarvinia siguen las órdenes de Penrod, Comandante de la Orden del Águila Engranada. La única excepción es Ovreuc el Último Rostro, que tan solo obedece órdenes del propio Maestro. Pese a esto Penrod puede disponer también de los asesinos siempre que los requiera para cualquier misión, así como de todos los recursos de los Neonatos. Es frecuente encontrar bajo sus órdenes tanto a fusileros y máquinas de guerra como a asesinos o a los pequeños Kluch y a los granaderos equipados con los inventos del Gremio de los Alquimistas.

Los rumores dicen que Penrod fue originalmente un Corazón Équite de la Legión de los Cien Corazones, un caballero valiente y experimentado cuyas habilidades en combate resultaban temidas y admiradas por igual entre sus enemigos. Lo que es cierto es que el Comandante acude a la batalla armado con un letal mandoble, arma más propia de la Legión que de los Neonatos. Equipado con una armadura de oricalco de excelente calidad, este guerrero puede enfrentarse a los mejores combatientes enemigos y derrotarlos en batalla, pues su talento marcial está fuera de toda duda.

El Comandante de la Orden del Águila Engranada utiliza en combate una máscara mortuoria diseñada por el Gremio de los Asesinos y cuyos efluvios venenosos infunden temor en los enemigos, que verán a su portador con miedo. Esta máscara fue encargada por el propio Penrod para honrar al Maestro, que siempre oculta su rostro tras una de cuero.

Penrod siempre acude al campo de batalla acompañado por Verner, el pequeño Kluch que el Maestro encargó especialmente para que fuese el compañero del Comandante. Este Kluch, el más diestro combatiente entre los suyos, supone un valioso apoyo para el líder Neonato, pues le cubre las espaldas durante la batalla y entra en combate junto a él contra sus enemigos.

#### Penrod

PB	CA	MOV	MAN	DES	POT	CON	FUR	POD
173	4	4	3	3	3	5	-	-

#### Verner

PB	CA	MOV	MAN	DES	POT	CON	FUR	POD
39	-	4	-	3-2	2	2-3	-	-

Si se lleva a Penrod se deberá llevar a Verner. Para reclutarlos, se deberán pagar 212 puntos de banda por ambos.

Sin embargo, para contabilizar los puntos de banda que consigue el enemigo se contarán como combatientes independientes siguiendo todas las reglas habituales.

Se desplegarán a la vez, como una sola opción de despliegue pero podrán estar separados.

Hay que aclarar que Verner, a pesar de estar en la sección de líderes, no lo es y por tanto se considerará como si fuera un luchador.

#### HABILIDADES

##### Raciales

Orden del Águila Engranada y señales tácticas (pasiva)

##### Únicas

Ninguna

##### Universales

Aguerrido defensor, estrategia y recio.

#### EQUIPO

Arma: La Guillotina

Se trata de una enorme arma con la que Penrod dirige la Orden del Águila Engranada.

Se considera un arma contundente con los artilugios hoja de Oricalco y arma afilada.

Armadura: oricalco total.

Artilugios: máscara mortuoria.

#### RASGOS

Heridas: común (5)

Mentalidad: común y firme (3+rep)

Temor: espantoso

Altura: común (30)

#### HABILIDADES

##### Raciales

Orden del Águila Engranada

##### Únicas

Ninguna

##### Universales

Contraataque, incansable e Insignificante

#### EQUIPO

Arma: Daga Vunscher (ligera y pólvora ligera)

Armadura: cuero.

#### RASGOS

Heridas: muy fácil de matar (3)

Mentalidad: común y firme (4+rep)

Temor: común

Altura: pequeño (30)





## Ixxen La Martillo

Desde que la Legión de los Cien Corazones tomase el control de Darlime muchas han sido las cosas que han cambiado para sus habitantes, dadas las características de los inflexibles caballeros. Uno de sus rasgos más conocidos siempre ha sido el enorme desprecio que han mostrado durante toda su historia tanto por la religión como por la tecnología y el avance científico. Esto siempre ha reprimido el progreso de Darlime y por eso desde su origen los Neonatos han hecho gala de un elevado interés por todos estos avances tecnológicos que la propia Legión de los Cien Corazones considera herejía y traición.

Una de las ramas de la Orden del Águila Engranada, el Gremio de los Ingenieros, se creó con la intención de que trabajasen en el avance tecnológico, en nuevos descubrimientos mecánicos y en toda clase de inventos que les otorguen cierta ventaja sobre sus enemigos. La joven Ixxen, una mente prodigio en lo que a mecánica se refiere, fue elegida por el Maestro como líder de esta rama de los Neonatos. Muchas han sido las aportaciones que ha realizado y muchos también los ingenios creados por ella, empezando por el propio oricalco que utilizan como armadura, un material ligero y flexible pero tan resistente como las pesadas armaduras metálicas de los caballeros. La líder del Gremio de Ingenieros también ha participado en el diseño de las famosas máquinas de guerra que tanto temen los enemigos de la Orden del Águila Engranada, artefactos de gran poder destructivo y excelente precisión que suponen una de las principales ventajas sobre sus enemigos con las que cuentan en batalla.

Pero Ixxen no es sólo una mente brillante y una cara bonita, pues la joven ingeniera ha demostrado ser una excelente tiradora capaz de acertar de un disparo en el ojo de un demontre en lo más oscuro de la noche. Lo que puede hacer con el fusil pesado que ella misma ha diseñado y equipada con lentes de largo alcance y munición especial también diseñada por ella no tiene límites. Muchos enemigos de los Neonatos han caído eliminados por sus disparos antes incluso de saber que estaban siendo atacados, lo que le ha valido el sobrenombre de La Martillo: un solo disparo suyo puede destrozar a cualquier objetivo como un martillo que golpea una nuez.

PB	CA	MOV	MAN	DES	POT	CON	FUR	POD
170	4	4	3	2-3	2	3	-	-

### RASGOS

Heridas: común (5)      Mentalidad: común y firme (3+rep)  
Temor: común      Altura: común (30)



### HABILIDADES

#### Raciales

Gremio de los Ingenieros y señales tácticas (pasiva)

#### Únicas

Experta ingeniera (pasiva)

Los conocimientos de Ixxen en la tecnología de la ingeniería son extensos y profundos. Su maestría en la materia la convierten en uno de los ingenieros más importantes de los Neonatos.

Si hay una ingeniería de guerra a 4" de ella podrá incrementar un punto el mejor resultado que se obtenga en la tirada de fiabilidad.

El uso de esta habilidad puede realizarse tras la tirada de Fiabilidad pero únicamente puede ser empleada una vez por turno siempre y cuando Ixxen no esté en combate cuerpo a cuerpo

#### Universales

Dotación y tirador experto.

### EQUIPO

Arma: destornillador (ligera)

#### El Martillo

La enorme arma a distancia de Ixxen cuenta con numerosos tubos repletos de bolas devastadoras. Ella misma creó esta poderosa arma capaz de agujerear a cualquier enemigo desde la distancia.

Se considera un arma a distancia de pólvora repleta de bolas perforadoras y bolas fragmentadas.

Armadura: oricalco parcial.

Artilugios: monóculo.



## Doctora Jarvinia y su Séquito

-¡Que os estéis quietos de una vez!

El grito de la enfurecida líder del Gremio de Alquimistas llamó la atención del puñado de Kluch que se peleaban en el laboratorio y todos ellos se volvieron hacia su creadora.

-¿Tú bien, señora-maestra? –preguntó uno que destacaba sobre los demás por unas piernas muy desarrolladas y preparadas para brincar de aquí para allá.

-¿A ti doler algo? –añadió otro mientras se rascaba la cabeza, era un ejemplar algo más corpulento que sus compañeros pero no demasiado listo.

-¡Buscaré algo para curar a señora-maestra! –exclamó uno que portaba unos curiosos anteojos, mientras corría hacia un armario y empezaba a abrir cajones y puertas.

-¡Bum, bum? –Preguntó el cuarto, un individuo pequeño y con un extraño brillo de locura en los ojos.

-¡No me pasa nada, maldita sea! ¡Venid todos aquí!

Las cuatro pequeñas criaturas se apresuraron a obedecer y entre empujones y mordiscos formaron una hilera desigual ante su creadora, a la que miraron con rostros ansiosos.

La alquimista resopló disgustada y miró a los cuatro Kluch con el ceño fruncido y las manos en las caderas.

-¿Quién ha empezado?

Cada una de sus creaciones señaló a un compañero distinto, de manera que todos terminaron acusados.

-¡Mí ser el más fuerte! –exclamó el más robusto-.

¡Mí debe ser el compañero de señora-maestra!

-¡Yo soy el más listo, debería ser yo! –protestó el de los extraños anteojos.

-Así que se trata de eso –Jarvinia suspiró con resignación-. Escuchad, no es necesario que peleéis por algo así. Todos podéis ser mis compañeros, pero tenéis que prometerme que no volveréis a pelear entre vosotros. ¡Y menos en mi laboratorio!

-¡Mí prometer! –dijo el de largas piernas.

-¡Mí también! –secundó el robusto.

-¡Y yo! –añadió el de los anteojos.

Los tres miraron al último de ellos, el de mirada de loco, que comenzó a reír como un poseso.

-¡Bum bum! –dijo cuando logró sobreponerse al ataque de risa.

-Tengo algo para cada uno de vosotros, un regalo –anunció la mujer-. Número 3, tú primero.

-Para servirla, señora-maestra –dijo el aludido mientras hacía una torpe reverencia.

Jarvinia le tendió diversos cachivaches mecánicos que emitían pitidos y en los que destellaban luces rojas y azules, así como un cinturón en el que podían verse colgados destornilladores de todos los tamaños y algunas extrañas herramientas.

-Tú eres el más inteligente de los cuatro, así que me servirás como apoyo. Tu función será transmitir mis mensajes a nuestros soldados y neutralizar la magia enemiga mediante la tecnología diseñada por el Gremio de Ingenieros.

-Un honor, señora-maestra.

Número 3 cogió todos sus cachivaches y se apartó a un rincón, donde comenzó a estudiarlos con gran interés.

-Número 2, tú eres el siguiente. –El homúnculo más recio se acercó hacia ella mientras sonreía con expresión estúpida-. A ti te entrego algo que yo misma he creado, una Pica Kluch, para que la utilices en combate. Tu sitio estará a

milado, enfrentándote a nuestros enemigos.

-¡Mí gusta golpear! ¡Mí contento! –exclamó el pequeño ser mientras empuñaba el arma y se alejaba para practicar algunos golpes con ella.

-Ahora tú, Número 4.

-¡Bum!

-Para ti tengo un puñado de Granadas Vunscher, podrás arrojarlas contra nuestros enemigos y hacerlos estallar en pedazos.

-¡Bum, bum!

El diminuto loco cogió la mochila repleta de bombas que le tendía la mujer y se dirigió a otra zona tranquila del laboratorio, donde comenzó a toquetear uno de los explosivos.

-Número 1, te he dejado para el final porque el tuyo es el papel más importante de todos, pero no quiero que lo sepan tus hermanos –susurró la mujer.

El Kluch de largas piernas sonrió como un bobo y se abrazó a la pierna de su creadora.

-¡Gracias, mí feliz! ¿Cuál será mi regalo?

-Este.

Jarvinia se agachó junto a él y le dio un beso en la frente, después le puso las manos sobre los hombros. La criaturilla la miraba con los ojos abiertos de par en par y expresión de gran felicidad.

-¡Mí contento! ¡Mí tener el mejor regalo de todos!

-Escucha, Número 1. Cuando acudamos a la batalla tu sitio estará conmigo. Eres el más rápido de todos y un gran saltimbanqui, por lo que no hay nadie más adecuado para esta tarea: tendrás que protegerme, pequeño. Cuando el enemigo llegue hasta mí deberás interponerte y defender mi vida con la tuya propia, ¿lo entiendes?

-¡Sí! ¡Mí cuidará señora-maestra! –asintió con énfasis.

Una explosión azotó el laboratorio y todos los Kluch corrieron hacia Jarvinia y formaron una barrera ante ella, todos menos uno: una mancha negra en el suelo era todo lo que quedaba de Número 4.

-Menos mal que hice un buen puñado de ese modelo

–murmuró la alquimista mientras pensaba que, después de todo, podía no haber sido tan buena idea dar vida a tan extraño séquito para que la escoltase en la batalla.



Debes reclutar a Jarvinia y su séquito conjuntamente, por lo que su coste será de 180 puntos de banda.

Sin embargo, para contabilizar los puntos de banda que consigue el enemigo se contarán todos ellos como combatientes independientes siguiendo todas las reglas habituales.

La Doctora Jarvinia y su séquito cuenta como una sola opción de despliegue y se deberán desplegar juntos a 2" unos de los otros pudiendo formar una cadena.

Posteriormente, cada Kluch del Séquito, podrá actuar por separado pudiéndose alejar de la Doctora Jarvinia.

Hay que aclarar que los Kluch del Séquito, a pesar de estar en la sección de líderes, no lo son y por tanto se considerarán como si fueran luchadores.



## Doctora Jarvinia

PB	CA	MOV	MAN	DES	POT	CON	FUR	POD
120	8	4	2	2	2	2	-	-

### HABILIDADES

Gremio de los Alquimistas

Ninguna

Combatiente inexperta

### EQUIPO

Arma: daga (ligera)

Armadura: tela.

Artilugios:

Mochila de Jarvinia

Se trata de un complejo artilugio que emana gases que entorpecen a todo enemigo que quiera golpear a Jarvinia. Todo enemigo que luche cuerpo a cuerpo contra Jarvinia tendrá un punto menos en su atributo de destreza y potencia.

### RASGOS

Heridas: fácil de matar (4)

Mentalidad: común y firme (3+rep)

Temor: común

Altura: común (30)

## Número 1

PB	CA	MOV	MAN	DES	POT	CON	FUR	POD
15	-	5	-	1	1	2-3	-	-

### HABILIDADES

Gremio de los Alquimistas

Protección (pasiva)

Para utilizar esta habilidad la miniatura deberá estar a 2" (o menos) de la Doctora Jarvinia y no estar en combate cuerpo a cuerpo. Cuando una miniatura enemiga entable combate cuerpo a cuerpo con la Doctora Jarvinia, podrás realizar un salto para unirse al combate. Cuando está en un mismo combate cuerpo a cuerpo que la Doctora, ésta no podrá ser elegida como objetivo del combate, obligando a tu oponente a elegir como objetivo a un combatiente con esta habilidad o bien otro participante del combate. Tras un ¡recolócate!, aniquilación u otros modos de entablar combate que no sean por carga o trabar no se podrá utilizar esta habilidad.

Saltimbanqui (pasiva)

Cuando la Doctora Jarvinia es objetivo de un disparo mundano, si el Número 1 está a 2" (o menos) de ella, se pondrá delante y recibirá el disparo debiéndose aplicar los nuevos modificadores. Si la Doctora Jarvinia es el objetivo de un disparo arcano que requiera línea de visión y el Número 1 está a 2" de ella, también se pondrá delante y recibirá el disparo.

En ambos casos se podrá utilizar la regla de cambio de objetivo. Ésta habilidad no se podrá utilizar si el Número 1 está en combate cuerpo a cuerpo.

Insignificante e intrascendente

### EQUIPO

Arma: muelles y tuercas (ligera)

Armadura: cuero.

### RASGOS

Heridas: extremadamente fácil de matar (2)

Mentalidad: común y firme (4+rep)

Temor: común

Altura: pequeño (20)

## Número 2

PB	CA	MOV	MAN	DES	POT	CON	FUR	POD
15	-	4	-	2	2	2-3	-	-

### HABILIDADES

Gremio de los Alquimistas

Protección (pasiva)

Para utilizar esta habilidad la miniatura deberá estar a 2" (o menos) de la Doctora Jarvinia y no estar en combate cuerpo a cuerpo. Cuando una miniatura enemiga entable combate cuerpo a cuerpo con la Doctora Jarvinia, podrás realizar un salto para unirse al combate. Cuando está en un mismo combate cuerpo a cuerpo que la Doctora, ésta no podrá ser elegida como objetivo del combate, obligando a tu oponente a elegir como objetivo a un combatiente con esta habilidad o bien otro participante del combate. Tras un ¡recolócate!, aniquilación u otros modos de entablar combate que no sean por carga o trabar no se podrá utilizar esta habilidad.

Insignificante e intrascendente

### EQUIPO

Arma: Pica Kluch

Armadura: cuero.

### RASGOS

Heridas: extremadamente fácil de matar (2)

Mentalidad: común y firme (4+rep)

Temor: común

Altura: pequeño (20)

## Número 3

PB	CA	MOV	MAN	DES	POT	CON	FUR	POD
15	-	4	-	1	1	2-3	-	-

### HABILIDADES

Gremio de los Alquimistas y Señales Tácticas (pasiva)

Estratega erudito (pasiva)

Se considera un mensajero a todos los efectos pero que no cuenta contra la limitación por el mando.

Además, mientras esté vivo, en cualquier tirada estratégica añadirá un dado. Si el líder está muerto igualmente añadirá este dado a la tirada estratégica.

Si está huyendo no se podrá utilizar esta habilidad.

Insignificante e intrascendente

### EQUIPO

Arma: destornillador (ligera)

Armadura: cuero.

Artilugios: amplificador, campo anti-hechizos, campo anti-hechiceros y neutralizador de poder.

### RASGOS

Heridas: extremadamente fácil de matar (2)

Mentalidad: común y firme (5+rep)

Temor: común

Altura: pequeño (20)

## Número 4

PB	CA	MOV	MAN	DES	POT	CON	FUR	POD
15	-	4	-	1	1	2-3	-	-

### HABILIDADES

Gremio de los Alquimistas

Kamikaze (pasiva)

En su fase de combate en lugar de realizar el combate cuerpo a cuerpo podrá autodestruirse. Todo enemigo y amigo que esté peana con peana sufrirá un golpe mundano de potencia 2.

Posteriormente se retirará la miniatura y los puntos contarán para el enemigo.

Tras autodestruirse, el enemigo no podrá hacer el movimiento de aniquilación.

Insignificante e intrascendente

### EQUIPO

Arma: cuchillo (ligera)

y Granadas Vunscher

Armadura: cuero.

### RASGOS

Heridas: extremadamente fácil de matar (2)

Mentalidad: común y firme (4+rep)

Temor: común

Altura: pequeño (20)



# Ovreuc el Último Rostro

El Gremio de Asesinos de los Neonatos es considerado por muchos en Darlme una leyenda, un cuento de viejas utilizado para asustar a los niños, meras historias narradas por aventureros borrachos en un intento de impresionar a sus semejantes. Así lo prefiere Ovreuc, el líder de dicho gremio y considerado el mejor asesino de Darlme incluso antes de su incorporación a los Neonatos.

El en persona adiestra a sus hombres en las técnicas Ziech, artes desconocidas en la mayor parte de Darlme y de las que se cree que Ovreuc es el único maestro con vida. Estas técnicas hacen de sus asesinos sombras silenciosas capaces de moverse por detrás de las líneas enemigas sin que nadie sea capaz de advertir su presencia y diestros guerreros que utilizan técnicas de combate exóticas pero efectivas. Las técnicas Ziech hacen posible que un grupo reducido de estos asesinos sea capaz de infiltrarse en cualquier fortaleza o ciudad y llegar hasta un objetivo para después asesinarlo sin hacer el más mínimo ruido y desaparecer de nuevo entre las sombras. El Gremio de los Asesinos aporta a los Neonatos un valioso elemento bélico que en la batalla se ocupa de emboscar y apuñalar a sus enemigos mientras la mayor parte de sus compañeros causan estragos desde la seguridad de la distancia.

Cuando dirige a sus hombres a la batalla Ovreuc acostumbra a llevar consigo a Rabe, un pequeño homúnculo instruido en estrategias de combate y con ciertas aptitudes para el sigilo que aporta un importante apoyo en la retaguardia a la hora de dirigir a los Neonatos, pues Ovreuc acostumbra a estar tras las filas enemigas en busca del mejor objetivo posible.

La cabeza de Ovreuc tiene precio entre los Vástagos de Kurgan, las Mercenarias de Isha, los Adeptos de Malesur y la Ecclesia de Saül, pero es la Legión de los Cien Corazones quien ofrece la mayor recompensa por el asesino. Los rumores dicen que Nirlem el Paladín y él tienen algo pendiente, un asunto que tan solo podrá resolverse con la muerte de uno de los dos. Se dice que con la excepción de Nirlem el Paladín ningún enemigo que haya visto al líder del Gremio de Asesinos ha sobrevivido para contarle, motivo por el que se le conoce como El Último Rostro.

PB CA MOV MAN DES POT CON FUR POD

176 4 4 2 3-2 2 3 - -

## HABILIDADES

### Raciales

Gremio de los Asesinos y Despliegue Oculto (pasiva)

### Únicas

Movimiento oculto (pasiva)

Ovreuc ha permanecido siempre en la oscuridad, acechando a su víctima, pasando desapercibido hasta el último momento.

### Despliegue

En el despliegue se colocarán tres peanas del mismo tamaño que la peana de Ovreuc. Una de estas peanas estará marcada debajo claramente. Esa peana será la ubicación real de Ovreuc.

Si una misión no permite utilizar la habilidad universal infiltrado tampoco servirá esta habilidad.

### Desplazarse

En la fase de movimiento de Ovreuc se desplazarán todos los marcadores uno por uno siguiendo todas las reglas genéricas para cada una de ellas. Cuando utilice la habilidad universal sigilo solo realizará una tirada que servirá para todas las peanas.

### Descubrirse

\* En cualquier momento que Ovreuc quiera podrá descubrirse. También lo hará si dispara o entabla combate.

\* Si da o recibe una orden se descubrirá.

\* Cuando un combatiente enemigo quiera disparar a Ovreuc ya sea con disparos mundanos como arcanos se realizará toda la mecánica del disparo. Si se ha tenido éxito en el disparo, se descubrirá el marcador. Si Ovreuc no está se perderá el disparo, si está se aplicará el resultado del disparo.

\* Si el marcador está dentro del efecto de un arma, hechizo o habilidad se descubrirá el marcador.

\* Si se entabla combate contra un marcador se descubrirá, si no está Ovreuc el combatiente enemigo se quedará justo donde estaba la peana. Si se hace un trabamamiento fallido no se deberá descubrir la peana.

\* Si un enemigo pasa por su área de defensa y Ovreuc decide saltar, se descubrirá.

\* Si un enemigo quiere acelerar estando a 5" o menos de Ovreuc, lo podrá hacer. Sin embargo, si Ovreuc quiere podrá descubrirse y el combatiente enemigo solo podrá correr en la dirección que quería acelerar.

En cualquiera de estos casos, al descubrirse, se retirarán todas las peanas y se situará la miniatura de Ovreuc donde corresponda.

Puñaladas (pasiva)

En el gremio de los Asesinos, son muchos los que se especializan en el arte del combate rápido y casi imperceptible.

Si se gana una tirada de destreza, por cada Sphere que se obtenga causará una herida automáticamente.

Los Sphere servirán para hacer el crítico golpe preciso.

Las heridas causadas por la puñalada no servirán para hacer superar una tirada de mentalidad al enemigo por haber perdido un combate.

Si un enemigo muere por una puñalada se podrá aniquilar siguiendo las reglas genéricas.

### Universales

Arremetida y Sigilo

## RASGOS

Heridas: común (5)

Mentalidad: común y firme (3+ rep)

Temor: espantoso

Altura: común (30)

## EQUIPO

Arma: Fusil Vunscher (pólvora)

Dos Dagas Eternas

Cuando El Maestro reclutó a Ovreuc le tenía reservadas dos Dagas extremadamente ligeras y manejables. Se trataba de dos armas realizadas por completo con Oricalco, desde el mango hasta la hoja. Ovreuc las recibió con enorme entusiasmo, se deshizo de sus antiguas y mundanas dagas. Desde ese momento bautizó a sus dos nuevas compañeras con el nombre de Dagas Eternas puesto que con ellas daría el sueño eterno a todo aquel objetivo que El Maestro quisiera.

Son dos dagas que pertenecen a Ovreuc. Son dos armas ligeras con el artillugio hojas de Oricalco.

Armadura: oricalco parcial.

Artilugios: ninguno.



## Rabe



PB	CA	MOV	MAN	DES	POT	CON	FUR	POD
33	-	4	-	2	2	2-3	-	-

Solo llevando a Ovreuc, si quieres podrás llevar a Rabe. Se deberán pagar 33 puntos de banda adicionales para reclutarlo.

Se desplegará a la vez que Ovreuc como una sola opción de despliegue pero podrán estar separados.

Hay que aclarar que Rabe, a pesar de estar en la sección de líderes, no lo es y por tanto se considerará como si fuera un luchador.

### HABILIDADES

#### Raciales

Gremio de los Asesinos, Despliegue oculto (pasiva) y Señales tácticas (pasiva).

#### Únicas

##### Estratega erudito (pasiva)

Acostumbrado a acompañar a su líder, su máximo deseo es serle útil y no hay mejor manera que ayudándole a ganar batallas.

Se considera un mensajero a todos los efectos pero que no cuenta con la limitación por el mando.

Además, mientras esté vivo, en cualquier tirada estratégica añadirá un dado. Si el líder está muerto igualmente añadirá este dado a la tirada estratégica.

Si está huyendo no se podrá utilizar esta habilidad.

#### Universales

Contrataque, incansable, insignificante, intrascendente y sigilo

### EQUIPO

Arma: Daga (ligera)  
Armadura: cuero.

### RASGOS

Heridas: extremadamente fácil de matar (2)  
Mentalidad: común y firme (5+rep)  
Temor: común  
Altura: pequeño (20)



# LUCHADORES

## MENSAJERO

### Neutralizador Kluch

De entre todas las creaciones de los Neonatos la más importante probablemente sea la de los Kluch, pequeñas criaturas humanoides a las que los alquimistas dotan de vida mediante métodos desconocidos para las demás razas. Estos seres realizan numerosas tareas dentro de los Neonatos, desde las de simples sirvientes hasta las de habilidosos combatientes, pues existen muchos tipos de Kluch diseñados acorde con los distintos cometidos que deben desarrollar.



El Neutralizador Kluch es uno de los más destacados, ya que su función dentro de la Orden del Águila Engranada resulta vital en batalla. Es bien conocido el

desprecio que esta facción siente hacia la magia, motivo por el que no hay usuarios de conjuros entre sus filas. Por esto fueron diseñados los Neutralizadores Kluch, pequeños homúnculos más inteligentes que el resto de sus hermanos a los que se equipa con diversos artilugios creados por el Gremio de Ingenieros y el Gremio de los Alquimistas a fin de neutralizar la magia enemiga. Además de esto realizan la función de mensajeros, para la que han sido severamente entrenados en el dominio del lenguaje de signos desarrollado y empleado por la Orden del Águila Engranada.

Estos dos rasgos convierten a los Neutralizadores Kluch en elementos imprescindibles en cualquier batalla, pues pese a su nula utilidad en combate aportan la única defensa de que esta facción dispone para enfrentarse a la magia, además de resultar importantes apoyos tácticos.

PB	CÁ	MOV	MAN	DES	POT	CON	FUR	POD
24	-	4	-	2	1	2-3	-	-

#### HABILIDADES

Orden del Águila Engranada y Señales Tácticas (pasiva)

Ninguna

Incansable, insignificante e intrascendente

#### EQUIPO

Arma: cuchillo (ligera)  
Armadura: cuero.  
Artilugios: campo anti-hechizos, campo anti-hechiceros y neutralizador de poder.

#### RASGOS

Heridas: extremadamente fácil de matar (2)  
Mentalidad: común y firme (5+rep)  
Temor: común  
Altura: pequeño (20)

## TROPA REGULAR

### Fusilero Vunscher

Los fusileros son importantes miembros bélicos de la Orden del Águila Engranada, pues resultan excelentes apoyos durante la batalla. Estos hombres, capaces tiradores que causan terribles heridas a sus enemigos desde lejos, van equipados con fusiles de pólvora en los que no es raro encontrar mejoras realizadas por los propios fusileros, pues además de grandes tiradores son también miembros del Gremio de Ingenieros de los Neonatos, y como tales disponen de habilidades mecánicas muy apreciadas entre los suyos.

Es frecuente encontrar algunos de estos soldados protegiendo la retaguardia cuando la Orden del Águila Engranada se dirige a la batalla. El estruendo de los fusiles, similar al estallido de un trueno, y el olor a pólvora quemada son habituales cuando se enfrentan a sus enemigos. Sus disparos, además, son capaces de penetrar en las más resistentes armaduras.



Apoyados por el característico sistema de comunicación por señales desarrollado por los Neonatos, los fusileros pueden tomar posiciones elevadas desde donde avistar mejor a sus objetivos, sin importarle alejados que queden de sus compañeros. Un solo gesto de su líder permite al fusilero saber

qué objetivo debe elegir, si debe afinar el disparo sobre un objetivo en particular o si por otro lado debe retirarse hasta una posición más segura o cubrirse para evitar ser abatido por disparos enemigos.

PB	CÁ	MOV	MAN	DES	POT	CON	FUR	POD
40	-	4	-	1-2	2	2-3	-	-

#### HABILIDADES

Gremio de los Ingenieros

Ninguna

Insignificante e intrascendente

#### EQUIPO

Arma: Fusil Vunscher (ligera y pólvora)  
Armadura: cuero.

#### RASGOS

Heridas: común (5)  
Mentalidad: común y firme (4+rep)  
Temor: común  
Altura: común (30)



## Granadero Vunscher

De entre todos los Neonatos los Granaderos son algunos de los miembros más temidos y de peor reputación entre sus enemigos, temores estos originados en la absoluta predilección de estos soldados del Gremio de Alquimistas por los explosivos, cuanto más devastadores mejor. Pero no solo es de sus habilidades para hacer detonar cosas de lo que sus enemigos deben preocuparse, pues estos granaderos son individuos desequilibrados y obsesionados por las explosiones que no dudan en inmolarse a sí mismos si es necesario. Es por esto que cuando acuden a la batalla lo hacen armados con montones de Granadas Vunscher, un peligroso invento del Gremio de los Alquimistas que posee la capacidad de causar terribles

daños en cualquier objetivo. Los granaderos arrojan estas destructivas bombas sobre aquellos enemigos que se acerquen más de la cuenta a su posición, pero eso no es todo: si la situación lo requiere los granaderos no dudan en arrojarse hacia aquellos que amenacen a los Neonatos para hacer estallar al mismo tiempo todos sus explosivos, inmoliándose y causando terribles heridas a los desafortunados alcanzados por la devastación



PB	CA	MOV	MAN	DES	POT	CON	FUR	POD
35	-	4	-	1	2	2-3	-	-

### HABILIDADES

Gremio de los Alquimistas

Raciales

Kamikaze (pasiva)

Su fanatismo por la pólvora y por las explosiones hacen de estos combatientes un peligro inminente debido a que para ellos es un orgullo morir estallando en mil pedazos.

En su fase de combate en lugar de realizar el combate cuerpo a cuerpo podrá autodestruirse. Todo enemigo y amigo que esté peana con peana sufrirá un golpe mundano de potencia 2.

Posteriormente se retirará la miniatura y los puntos contarán para el enemigo.

Tras autodestruirse, el enemigo no podrá hacer el movimiento de aniquilación.

Universales

Indisciplinado, insubordinado e intrascendente

### EQUIPO

Arma: hacha de mano (ligera) y Granadas Vunscher

### RASGOS

Heridas: común (5)  
Mentalidad: inquebrantable  
Temor: respetable  
Altura: común (30)

## Neófito de Ziech

Todos los miembros del Gremio de los Asesinos sin excepción son reclutados en persona por el propio Ovreuc, líder del gremio. Este escoge a sus hombres de entre aquellos ladrones y asesinos con mayor reputación de Darlime y los entrena personalmente a fin de convertirlos en miembros valiosos para los Neonatos. Cualquier recluta del Gremio de Asesinos comienza como Neófito, el rango más bajo de los tres establecidos por Ovreuc entre sus hombres.

Los Neófitos son reclutas que aspiran a convertirse en Sombrios o Ejecutores, dependiendo de sus habilidades. Acuden a la batalla con la intención de demostrar su talento y sus capacidades a fin de ser ascendidos a un puesto de importancia entre los suyos y están equipados bien con una Daga Vunscher (una peculiar arma que lleva incorporada una pistola de pólvora) y una daga común o bien con uno de los temidos Alfanes de los Neonatos, mucho más peligrosos en combate que las dagas pero también de más difícil manejo.

En el campo de batalla los Neófitos acompañan a los Sombrios y Ejecutores y les apoyan a la hora de enfrentarse a sus enemigos, sus habilidades en combate los convierten en valiosos miembros de la Orden del Águila Engranada.



PB	CA	MOV	MAN	DES	POT	CON	FUR	POD
36E	-	4	-	2-1	2	2-3	-	-

### HABILIDADES

Gremio de los Asesinos y Despliegue oculto (pasiva)

Raciales

Ninguna

Únicas

Insignificante, intrascendente y sigiloso

Universales

### EQUIPO

Arma: Daga Vunscher (ligera y pólvora ligera) y Alfange (contundente +6) o daga adicional (dos ligeras +10)  
Armadura: cuero

### RASGOS

Heridas: común (5)  
Mentalidad: común y firme (4+rep)  
Temor: común  
Altura: común (30)



## TROPA MEDIA

### Treuchen

-Vayamos despacio, paso a paso –dijo el joven ingeniero al que Ixxen había encargado el adiestramiento de los kluch que debían manejar los ingenios mecánicos-. Lo repetiremos las veces que haga falta, ¿de acuerdo?

-¡Sí, jefe! –chilló una voz aguda.

Una multitud de pequeñas criaturas asintieron frenéticamente y con cara de ilusión, habían sido creados para que se ocupasen de las ingenierías de guerra de la Orden del Águila Engranada durante la batalla y primero debían aprender bien el funcionamiento de estas.

-Muy bien –el ingeniero suspiró, no estaba seguro de que esos diminutos seres fuesen a servir para semejante función pero comprendía que esa era la manera de minimizar las bajas entre los soldados-. Vamos a empezar. Primero hay que limpiar bien el cañón del ingenio mecánico para retirar los restos que puedan quedar de la pólvora del disparo anterior. No olvidéis revisar también el habitáculo del proyectil.

La muchedumbre de criaturillas se apresuró a obedecer instrucciones, correataron de aquí para allá en busca de trapos para limpiar los cañones y palos para introducirlos en los largos tubos, varios de ellos chocaron entre sí y dos cubos de agua se derramaron por el suelo. Al final uno de ellos consiguió asomarse al cañón e introdujo su flaco y largo brazo para limpiarlo.

-¡Yaaaaa! –gritó al cabo de un momento, cuando extrajo el brazo manchado de negro.

-Bien, supongo –rezongó el ingeniero-. Ahora hay que proceder a cargar el nuevo proyectil.

Todos los Kluch echaron a correr como locos hacia un pequeño montón de esferas diseñadas para dispararlas con los ingenios mecánicos y que hicieran explosión al impactar contra su objetivo. Al ver la estampida el joven Neonato saltó detrás de un banco de trabajo y se cubrió la cabeza con las manos a la espera de la explosión que provocaría el choque de los diminutos seres, sin embargo esta no llegó. El joven abrió un ojo y vio que uno de los Kluch estaba agachado a su lado y lo miraba con curiosidad.

-Hecho –dijo-. ¿Qué ahora hacer nosotros? ¿Tú bien?

-Eh... sí, solo buscaba algo que se me había caído –respondió mientras se ponía en pie y se sacudía los pantalones tratando en vano de recuperar la dignidad perdida-. Estoy bien, no os preocupéis.

-¿Órdenes?

Los Kluch miraban a su maestro con expectación, se encontraban a la espera de nuevas instrucciones.

El ingeniero echó un vistazo al ingenio de guerra, uno de los Treuchen de los Neonatos, y advirtió que tan solo faltaba cargar la pólvora. Después miró de nuevo a los alborotados pequeños y tragó saliva, no estaba seguro de qué podía llegar a pasar si daba semejante orden. Comenzó a pasear arriba y abajo por la estancia mientras los Kluch le seguían con la mirada cargada de ilusión, después de un par de vueltas sus pasos le llevaron hasta la puerta de manera que pareciese una coincidencia.

-Ahora cargad la pólvora –ordenó, después abandonó la sala de pruebas y cerró la puerta blindada a su espalda.

Los Kluch se miraron sin entender nada, pero unos instantes después ya peleaban unos con otros por llegar hasta la pólvora y cargar la máquina de manera que esta finalmente quedase lista para disparar.

El ingeniero esperaba en el pasillo recostado contra la pared mientras lanzaba miradas preocupadas hacia la puerta.

-¿Qué estás haciendo aquí?

El joven estuvo a punto de caerse al suelo de la impresión, pero consiguió recomponerse a tiempo y se cuadró ante Ixxen la Martillo, su superiora.

-Estoy enseñando a los Kluch a utilizar los ingenios mecánicos –explicó con una sonrisa nerviosa.

-¿Y cómo va? –preguntó la mujer.

Una atronadora explosión resonó en la sala de pruebas y el pasillo quedó cubierto por un humo oscuro y un penetrante olor a quemado.

-Regular –respondió el ingeniero muy serio-. Ahora si me disculpas tengo que volver al trabajo.

Este abrió la puerta de la estancia donde había dejado a los Kluch y entró, después cerró de nuevo.

Ixxen parpadeó confundida, le había parecido ver fuego en el interior de la sala de pruebas.

Cada ingeniería de guerra Treuchen cuenta con dos artilleros Kluch. El coste completo de la dotación y la ingeniería de guerra será de 60 puntos de banda.

Se desplegarán a la vez, como una sola opción de despliegue y todos los miembros de la dotación se deberán desplegar tocando la ingeniería de guerra.

Como máximo se podrá reclutar un artillero Kluch adicional por cada ingeniería de guerra. Se deberán pagar 10 puntos de banda. El Artillero Kluch adicional se deberá desplegar junto con la ingeniería de guerra con la que ha sido reclutado siguiendo las reglas descritas anteriormente.

### Artillero Kluch

Los Treuchen son manejados por una dotación compuesta por dos o tres Kluch, pues en caso de que el enemigo consiga llegar hasta la ingeniería de guerra tan solo podrá eliminar a algunos pequeños Kluch, bajas más que aceptables para los Neonatos.

PB	CÁ	MOV	MAN	DES	POT	CON	FUR	POD
10	-	4	-	1	1	2-3	-	-

#### HABILIDADES

Gremio de los Ingenieros

Raciales

Apoyo de artillero Kluch (pasiva)

Los miembros de una dotación son expertos ingenieros capaces de hacer funcionar sus pesadas creaciones, sin embargo no son duchos en el combate. Por cada dos artilleros Kluch que estén apoyando en un combate cuerpo a cuerpo se sumará un apoyo.

Únicas

Universales  
Aguerrido defensor, contraataque, dotación, insignificante e intrascendente

#### EQUIPO

Arma: daga (ligera)  
Armadura: cuero.

#### RASGOS

Heridas: muy fácil de matar (3)  
Mentalidad: común y firme (4 + rep)  
Temor: común  
Altura: pequeño (20)

Hay que aclarar que a pesar de existir distintas miniaturas de Artilleros Kluch, todas ellas se rigen por las mismas reglas descritas anteriormente.



Son muchos y muy variados los inventos contruidos por los expertos mecánicos del Gremio de Ingenieros, y de entre todos ellos destacan las ingenierías de guerra tan temidas por sus enemigos. Los Treuchen son el modelo más básico y sencillo de estas, y pese a eso siguen siendo artefactos capaces de infligir terribles daños entre sus enemigos.

Existen tres variedades de ingenierías de guerra desarrolladas por los Neonatos y cada una cuenta con una función específica: las perforadoras disparan gruesas bolas diseñadas para dar muerte a aquellos enemigos más duros y resistentes; las lanzadoras arrojan proyectiles que caen sobre el objetivo y explotan, generando así un área expansiva que afecta a diversos objetivos al mismo tiempo; las fragmentadoras son capaces de arrojar una lluvia de disparos a corta distancia sobre varios enemigos. En los tres casos estos Treuchen suponen una seria amenaza para sus adversarios, que desde el principio de la batalla se verán hostigados por una tormenta de proyectiles efectuados desde la retaguardia de los Neonatos.

Hay que aclarar que las reglas de juego de las ingenierías de guerra no se detallan en el Manuscrito de los Neonatos. Se encuentran en el apartado de Ingenierías de guerra de la ampliación del Manuscrito de Saphir.

## Lanzadora



PB	FIA	PRE	MOV	CON
40	3	3	3	4

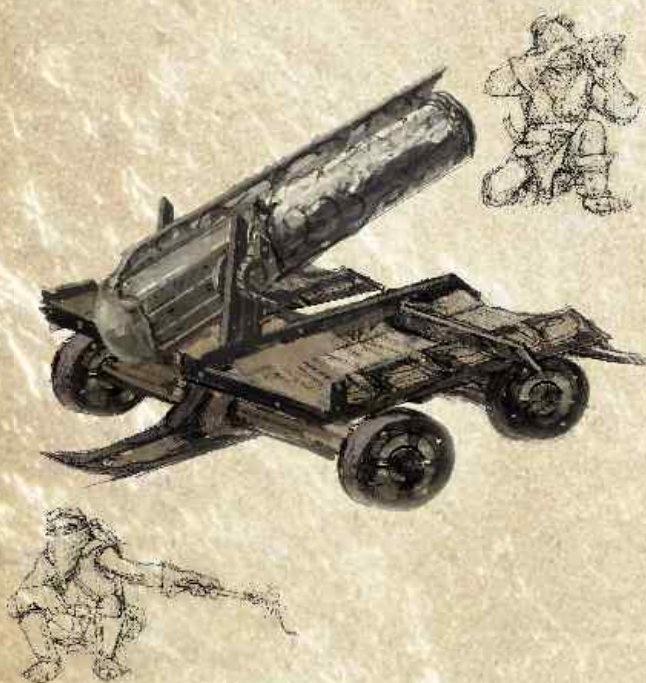
### CARACTERÍSTICAS

Distancia: desde 4" hasta 20"  
Potencia: 3 centro y 1 lateral  
Plantilla: 3" diámetro  
Constitución: -1 afectados

### RASGOS

Heridas: fácil de matar (4)  
Altura: común (40)

## Perforadora



PB	FIA	PRE	MOV	CON
40	3	3	3	4

### CARACTERÍSTICAS

Distancia: hasta 20"  
Potencia: 4 al objetivo  
Plantilla: único  
Constitución: -1 objetivo

### RASGOS

Heridas: fácil de matar (4)  
Altura: común (40)

## Fragmentadora



PB	FIA	PRE	MOV	CON
40	3	3	3	4

### CARACTERÍSTICAS

Distancia: hasta 10"  
Potencia: 2 centro y lateral  
Plantilla: 4" ancho  
Constitución: -1 afectados

### RASGOS

Heridas: fácil de matar (4)  
Altura: común (40)



# Boter Kluch

PB CA MOV MAN DES POT CON FUR POD

64 - 4 - 2 2 3 - -

## HABILIDADES

Raciales

Gremio de los Alquimistas

Únicas

Asalto terrestre (pasiva)

Los Boter Kluch están diseñados para recorrer la superficie del campo de batalla en busca de objetivos a los que aplastar.

Cuando entabla combate, ya sea cargando o trabando, el enemigo automáticamente recibe un golpe mundano de potencia 2. Si entabla combate con más de un combatiente enemigo a la vez realizará esta habilidad contra cada uno de ellos. En cada tirada que haga por el asalto terrestre si saca uno o varios 1 recibirá una herida el Boter Kluch.

Si sufre su última herida hará igualmente el asalto terrestre pero morirá contando sus puntos para el enemigo y ya no hará el combate cuerpo a cuerpo.

Con esta habilidad se pueden obtener críticos.

Estructura inestable (pasiva)

Los engranajes, mecanismos y uniones del Boter Kluch no son del todo estables, sin embargo los tripulantes lo saben y les gusta.

Cada vez que corre, carga, acelera o trava se lanza 1D6, si sale 1 sufre una herida. Si pasa por elementos de escenografía con espesor ligera o densa si sale 1 o 2 sufrirá una herida.

Si es su última herida no moverá y morirá contando sus puntos para el enemigo.

Estructura rígida (pasiva)

El Boter Kluch no es precisamente muy manejable a pesar del empeño que los tripulantes ponen.

No puede aniquilar ni ejercer área de defensa. Además, al huir o perseguir se restará un punto al atributo de movimiento.

Universales

Incansable

## EQUIPO

Arma: Picas Kluch y Granadas Vunscher  
Armadura: ninguna

## RASGOS

Heridas: común (5)  
Mentalidad: común y firme (4+rep)  
Temor: respetable  
Altura: grande (40)

-¡Allá vamos!

Los demontres se volvieron al escuchar el agudo grito y para su sorpresa vieron un estrafalario carro de combate que rodaba veloz hacia ellos con dos pequeñas criaturas chillonas pilotándolo...o intentando hacerlo.

-¡Corred! -gritó uno de los pequeños de las Manadas de Urueth, al instante él y sus compañeros echaron a correr como si los persiguiese el mismísimo Kurgan.

-¡Los frenos no funcionan! -exclamó uno de los homúnculos que conducían el Boter Kluch.

-¿Y para qué quieres frenar? -preguntó el otro-. ¡A por ellos!

-¡Podemos estrellarnos!

-¡Déjate de lloriqueos!

El vehículo saltó al pasar sobre una brecha y sus peculiares tripulantes estuvieron a punto de caer al suelo, pero consiguieron aferrarse con fuerza al extraño carro. Con un fuerte golpe chocaron contra uno de los demontres, lo derribaron y pasaron por encima, las ruedas del ingenio mecánico trituraron al pobre desafortunado.

-¡Socorroooooo! -gritó otro de los hijos de Kazag, que saltó hacia un pequeño árbol cercano y se abrazó con brazos y piernas a su tronco, después comenzó a escalarlo torpemente.

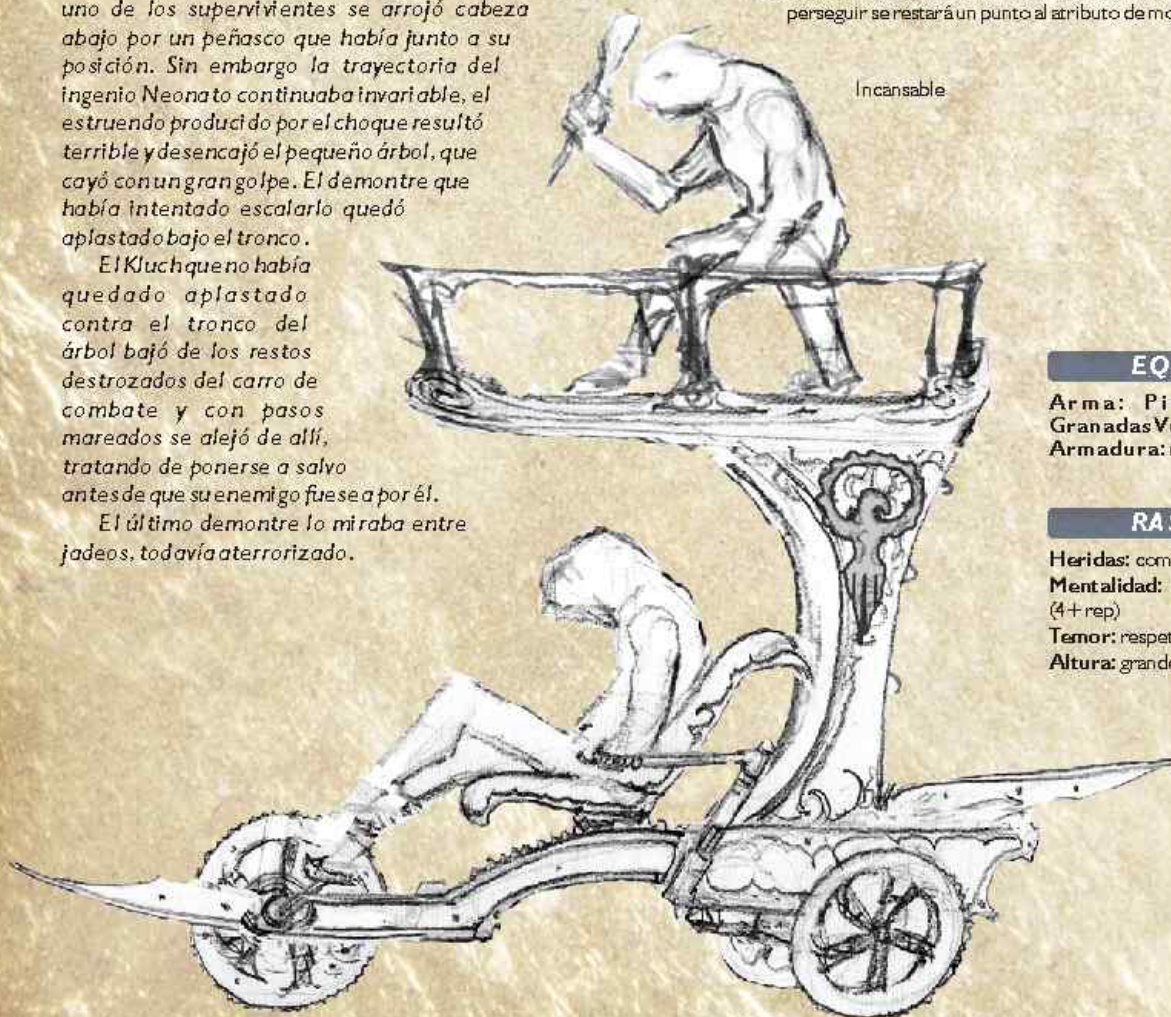
-¡Esquívalo! ¡Esquívalo! -los chillidos del Kluch alteraron a su compañero, encargado del timón que permitía controlar la dirección del vehículo.

El Boter Kluch comenzó a oscilar y a moverse en zig-zag, otro demontre resultó aplastado por la máquina y

uno de los supervivientes se arrojó cabeza abajo por un peñasco que había junto a su posición. Sin embargo la trayectoria del ingenio Neonato continuaba invariable, el estruendo producido por el choque resultó terrible y desencajó el pequeño árbol, que cayó con un gran golpe. El demontre que había intentado escalarlo quedó aplastado bajo el tronco.

El Kluch que no había quedado aplastado contra el tronco del árbol bajó de los restos destrozados del carro de combate y con pasos mareados se alejó de allí, tratando de ponerse a salvo antes de que su enemigo fuese a por él.

El último demontre lo miraba entre jadeos, todavía aterrorizado.





## Sombrío de Ziech

Mientras que los Neófitos son los aspirantes y los Ejecutores los guerreros, los Sombríos son las sombras de la Orden del Águila Engranada, como bien refleja su nombre. Cuando sus líderes precisan acabar de manera rápida, efectiva y silenciosa con algún luchador enemigo que les causa problemas, son los Sombríos quienes se ocupan.

En la batalla son invisibles, sombras que se deslizan sin ser vistas y que rodean las líneas enemigas para golpear en los objetivos más vulnerables e importantes que puedan encontrar. No en vano una puñalada en la espalda es capaz de terminar con el enemigo más duro sin que este tenga siquiera ocasión de defenderse.

Los Sombríos prefieren utilizar armas cortas y afiladas, fáciles de ocultar y con hojas capaces de asesinar de un solo golpe, siempre que este sea rápido y certero. Pese a que sus habilidades marciales no están al nivel de las de los Ejecutores, habitualmente emboscan a sus enemigos y les golpean a traición antes de que estos tengan ocasión de defenderse. Además, una de las armas cortas con que van equipados es una Daga Vunscher que lleva acoplada una pistola de pólvora con la que pueden hostigar al enemigo a distancia.

Estos experimentados y sigilosos agentes no sólo resultan útiles durante la batalla, sino que además realizan labores de espionaje y asesinato para los Neonatos. Frecuentemente se hacen cargo de eliminar a aquellos que resultan una molestia para el Maestro, así como de adentrarse en fortalezas o ciudades para conseguir información solicitada por sus líderes. Los Sombríos son por tanto experimentados combatientes, pero también letales asesinos y espías invisibles.

Si un enemigo muere por una puñalada se podrá aniquilar siguiendo las reglas genéricas.

Universales

Insignificante y sigilo.

PB	CA	MOV	MAN	DES	POT	CON	FUR	POD
74	-	4	-	2-2	2	3	-	-

### HABILIDADES

Gremio de los Asesinos y Despliegue oculto (pasiva)

Raciales

Puñaladas (pasiva)

En el gremio de los Asesinos, son muchos los que se especializan en el arte del combate rápido y casi imperceptible.

Si se gana una tirada de destreza, por cada Sphere que se obtenga causará una herida automáticamente.

Los Sphere servirán para hacer el crítico golpe preciso.

Las heridas causadas por la puñalada no servirán para hacer superar una tirada de mentalidad al enemigo por haber perdido un combate.

Únicas

### EQUIPO

Arma: una daga y una Daga Vunscher (dos ligeras y una pólvora ligera)  
Armadura: oricalco parcial

### RASGOS

Heridas: común (5)  
Mentalidad: común y firme (4+ rep)  
Temor: respetable  
Altura: común (30)





## TROPA ÉLITE

### Hotreuchen

-¡Disparad!

A la orden de la Recaudadora las Oteadoras que la escoltaban arrojaron una lluvia de virotes sobre los Neonatos, que se apresuraron en responder con sus armas de pólvora. Una de las ballestas murió en el acto cuando un proyectil le atravesó la cabeza, pero las demás mantuvieron la posición.

-¡Nos superan en potencia de fuego! –exclamó una de las tiradoras.

-¡Tenemos que resistir, hay que dar tiempo a las amazonas para que tomen su retaguardia! –dijo la hechicera mientras montaba una flecha en su arco y lo tensaba-. ¡Disparad!

Otra andanada de virotes surcó el aire hacia los Neonatos, y esta vez uno de los fusileros murió atravesado por dos de los proyectiles. De pronto una figura surgió de entre los demás y corrió hacia las mujeres mientras gritaba enloquecido, en las manos llevaba dos Granadas Vunscher listas para ser detonadas.

-¡Derribadlo! –bramó la Recaudadora, sus compañeras dispararon y el atacante fue abatido y explotó sin causar daño.

-¡Ahí están! –gritó una oteadora mientras señalaba a tres figuras a caballo que galopaban veloces hacia el flanco enemigo.

Al ver la amenaza los fusileros retrocedieron hacia una nueva posición mientras un Kluch hacía señales a algunos de sus hermanos. Al verlo estos arrastraron dos extrañas máquinas que habían permanecido ocultas hasta ese momento y comenzaron a manipular palancas y botones.

Una de las amazonas advirtió el peligro y se desvió para dirigirse hacia allí, pero las otras dos mantuvieron el rumbo hacia los fusileros que retrocedían para tratar de mantenerse fuera del alcance de las mujeres mientras disparaban.

De pronto uno de los Hotreuchen pareció rugir y una esfera voló directa hacia las dos amazonas que permanecían juntas, explotando en el mismo momento en que impactó en el suelo ante ellas.

La superviviente miró horrorizada los cuerpos mutilados de sus hermanas y clamó un grito de batalla mientras instaba a su caballo a correr más rápido, debía alcanzar



los ingenios mecánicos. Pero tan absorta estaba en conseguir llegar hasta su objetivo que no advirtió que la otra máquina de guerra le apuntaba directamente a ella.

Una única bola surcó el aire y la atravesó, arrancándola de la grupa de su montura para dejarla clavada en el suelo como un siniestro muñeco roto.

Cada ingeniería de guerra Hotreuchen cuenta con tres artilleros Kluch. El coste completo de la dotación y la ingeniería de guerra será de 95 puntos de banda.

Se desplegarán a la vez, como una sola opción de despliegue y todos los miembros de la dotación se deberán desplegar tocando la ingeniería de guerra.

Como máximo se podrá reclutar un artillero Kluch adicional por cada ingeniería de guerra. Se deberán pagar 10 puntos de banda. El Artillero Kluch adicional se deberá desplegar junto con la ingeniería de guerra con la que ha sido reclutado siguiendo las reglas descritas anteriormente.

### Artillero Kluch

Los Hotreuchen son manejados por una dotación compuesta por tres o cuatro Kluch, pues en caso de que el enemigo consiga llegar hasta la ingeniería de guerra tan solo podrá eliminar a algunos pequeños Kluch, bajas más que aceptables para los Neonatos.

PB	CÁ	MOV	MAN	DES	POT	CON	FUR	POD
10	-	4	-	1	1	2-3	-	-

#### HABILIDADES

##### Raciales

Gremio de los Ingenieros

##### Únicas

Apoyo de artillero Kluch (pasiva)

Los miembros de una dotación son expertos ingenieros capaces de hacer funcionar sus pesadas creaciones, sin embargo no son duchos en el combate. Por cada dos artilleros Kluch que estén apoyando en un combate cuerpo a cuerpo se sumará un apoyo.

##### Universales

Aguerrido defensor, contraataque, dotación, insignificante e intrascendente

#### EQUIPO

Arma: daga (ligera)  
Armadura: cuero.

#### RASGOS

Heridas: muy fácil de matar (3)  
Mentalidad: común y firme (4+rep)  
Temor: común  
Altura: pequeño (20)

Hay que aclarar que a pesar de existir distintas miniaturas de Artilleros Kluch, todas ellas se rigen por las mismas reglas descritas anteriormente.



Son muchos y muy variados los inventos contruidos por los expertos mecánicos del Gremio de ingenieros, y de entre todos ellos destacan las ingenierías de guerra tan temidas por sus enemigos. Los Hotreuchen son el modelo más potente y complejo de estas, convirtiéndose en peligrosos artefactos capaces de infligir descomunales daños entre sus enemigos.

Existen tres variedades de ingenierías de guerra desarrolladas por los Neonatos y cada una cuenta con una función específica: las perforadoras disparan gruesas bolas diseñadas para dar muerte a aquellos enemigos más duros y resistentes; las lanzadoras arrojan proyectiles que caen sobre el objetivo y explotan, generando así un área expansiva que afecta a diversos objetivos al mismo tiempo; las fragmentadoras son capaces de arrojar una lluvia de disparos a corta distancia sobre varios enemigos. En los tres casos estos Hotreuchen suponen una seria amenaza para sus adversarios, que desde el principio de la batalla se verán hostigados por una tormenta de proyectiles efectuados desde la retaguardia de los Neonatos.

Hay que aclarar que las reglas de juego de las ingenierías de guerra no se detallan en el Manuscrito de los Neonatos. Se encuentran en el apartado de Ingenierías de guerra de la ampliación del Manuscrito de Saphir.

## Lanzadora



PB	FIA	PRE	MOV	CON
65	3	4	2	4

### CARACTERÍSTICAS

Distancia: desde 4" hasta 28"  
Potencia: 4 centro y 2 lateral  
Plantilla: 5" diámetro  
Constitución: -2 afectados

### RASGOS

Heridas: común (5)  
Altura: grande (50)

## Perforadora



PB	FIA	PRE	MOV	CON
65	3	4	2	4

### CARACTERÍSTICAS

Distancia: hasta 28"  
Potencia: 5 al objetivo  
Plantilla: único  
Constitución: -2 objetivo

### RASGOS

Heridas: común (5)  
Altura: grande (50)

## Fragmentadora



PB	FIA	PRE	MOV	CON
65	3	4	2	4

### CARACTERÍSTICAS

Distancia: hasta 14"  
Potencia: 3 centro y lateral  
Plantilla: 6" ancho  
Constitución: -2 afectados

### RASGOS

Heridas: común (5)  
Altura: grande (50)



# Drom Kluch

La gran mayoría de los menudos y débiles Kluch resultan un tipo de tropa demasiado vulnerable para actuar como soldados, esto fue algo que los Neonatos descubrieron después de tratar de equiparlos con fusiles y armas de combate para enviarlos a la batalla. De esta manera decidieron que tenían que encontrarle otra utilidad a estas criaturas y fue mediante la colaboración entre el Gremio de Ingenieros y el Gremio de Alquimistas como optaron por prepararlos para hacerse cargo del manejo de los distintos ingenios mecánicos de los Neonatos. Desde entonces los también llamados homúnculos son puestos al frente de las distintas máquinas de guerra y de los extravagantes carros de combate llamados Boter Kluch, pero todavía hay algo que causa más desconcierto si cabe entre los enemigos de los Neonatos: el Drom Kluch, una máquina voladora pilotada por tres Kluch que resulta de gran utilidad en la batalla.

El Drom Kluch vuela mediante unas hélices impulsadas por complejos mecanismos y frecuentemente es utilizado por sus tripulantes para arrojar sobre cualquier enemigo desprevenido, al que aplastan mediante la fuerza del choque antes de que los Kluch utilicen sus armas para ensartar a quien que se ponga a su alcance.

PB CA VOL MAN DES POT CON FUR POD

94 - 4 - 3 3 4 - -

## HABILIDADES

Raciales

Gremio de los Alquimistas

Únicas

Asalto aéreo (pasiva)

Los Drom Kluch están diseñados para recorrer desde los aires el campo de batalla en busca de objetivos a los que aplastar.

Cuando entabla combate, ya sea cargando o trabando, el enemigo automáticamente recibe un golpe mundano de potencia 3. Si entabla combate con más de un combatiente enemigo a la vez realizará esta habilidad contra cada uno de ellos. En cada tirada que haga por el asalto aéreo si saca uno o varios 1 recibirá una herida el Drom Kluch.

Si sufre su última herida hará igualmente el asalto aéreo pero morirá contando sus puntos para el enemigo y ya no hará el combate cuerpo a cuerpo.

Con esta habilidad se pueden obtener críticos.

Estructura inestable (pasiva)

Los engranajes, mecanismos y uniones del Drom Kluch no son del todo estables, sin embargo los tripulantes lo saben y les gusta.

Cada vez que corre, carga, acelera o trava se lanza 1D6, si sale 1 sufre una herida. Si pasa por elementos de escenografía con espesor ligero o denso si sale 1 o 2 sufrirá una herida.

Si es su última herida no moverá y morirá contando sus puntos para el enemigo.

Estructura rígida (pasiva)

El Drom Kluch no es precisamente muy manejable a pesar del empeño que los tripulantes ponen.

No puede aniquilar ni ejercer área de defensa. Además, al huir o perseguir se restará un punto al atributo de movimiento.

Universales

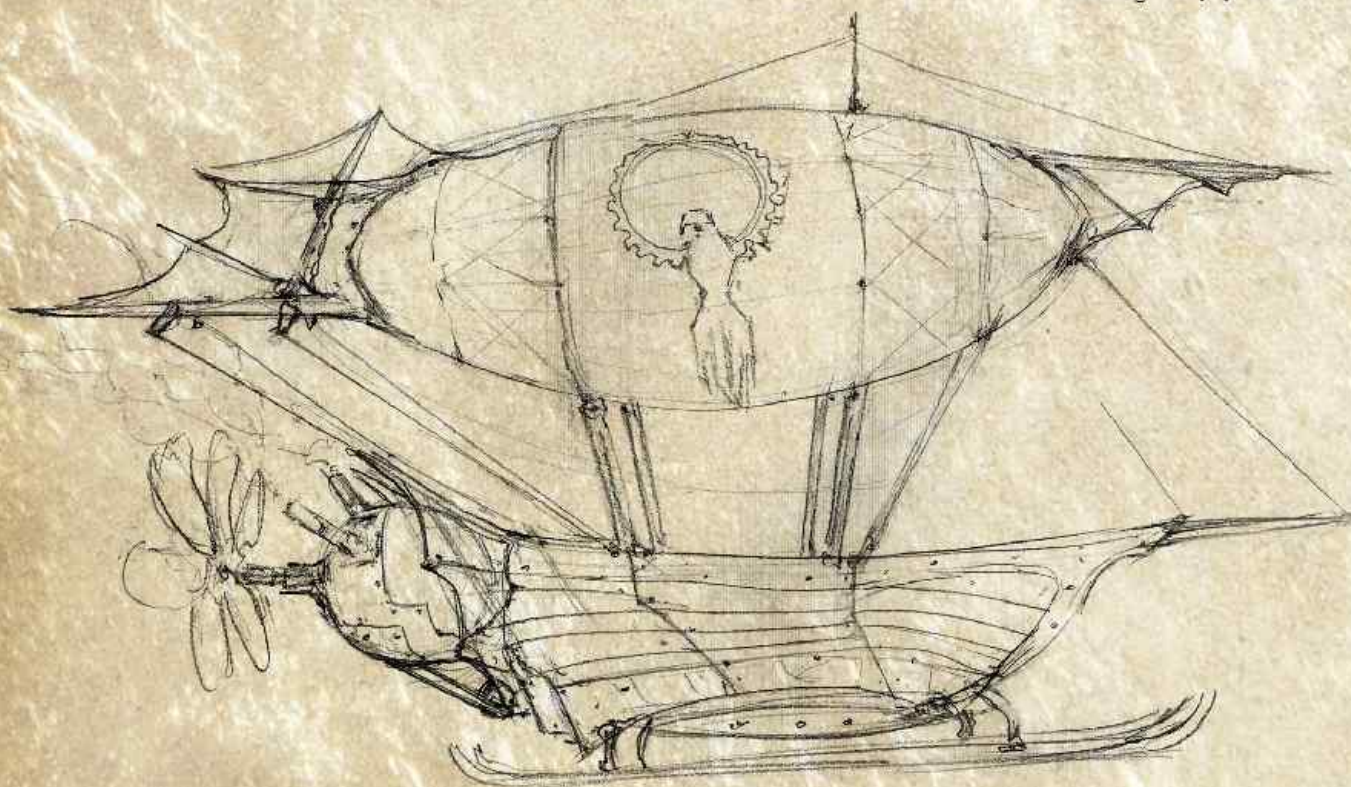
Incansable

## EQUIPO

Arma: Picas Kluch y Granadas Vunscher  
Armadura: ninguna

## RASGOS

Heridas: difícil de matar (6)  
Mentalidad: común y firme (4+rep)  
Temor: respetable  
Altura: grande (50)





## Ejecutor de Ziech

Los gritos resultaban ensordecedores. La avanzadilla de la Orden del Águila Engranada se había visto sorprendida por una emboscada y en esos momentos combatían por sus vidas contra las terribles criaturas depredadoras que los rodeaban. El estallido de los fusiles y el penetrante olor a pólvora impregnaban el ambiente mientras los Fusileros Vunscher se atrincheraban tras improvisados parapetos y disparaban sus armas sobre los regor que trataban de superar sus defensas. Un granadero echó a correr hacia los feroces seres y lanzó un grito, después estalló en una explosión que envolvió a sus enemigos y les hizo arder como teas vivientes.

En la retaguardia de la horda regor el veterano Chamán Woz'lak observaba todo con ojos inquisitivos mientras sus guerreros destrozaban a uno de los fusileros con garras, colmillos y colas letales. La criatura alzó los brazos e invocó el poder de la magia, sintió que esta comenzaba a envolverlo y la canalizó hacia el báculo que sostenía con sus zarpas.

-Ni se te ocurra, bestia –gruñó alguien a su espalda.

El Chamán se volvió en redondo y asestó un golpe con el robusto cayado, pero una figura envuelta en ropajes oscuros se agachó y el arma pasó sobre su cabeza sin causar daño. La criatura gruñó y su rival, que cubría un rostro marcado por tatuajes con una capucha oscura de cuero blando, esbozó una sonrisa feroz.



-Humanoooo... morir...

-No te esfuerces, animal –replicó el Ejecutor, que blandió una espada de extraño aspecto. El arma fue interceptada por el báculo del Chamán, pero este no vio venir la patada que le rompió la rótula. Cuando cayó al suelo entre gritos de dolor el hombre le pateó a fin de evitar que se incorporase.

-Matar... ¡matar! –bramó la criatura.

-Si insistes... –respondió el Ejecutor, después hundió la hoja de la espada en el cuello de la criatura.

-¡Necesitamos ayuda aquí! –gritó un fusilero-

-¡Estoy en camino! –respondió mientras utilizaba la capa del Chamán para limpiar la hoja de su arma.

El asesino se volvió hacia los regors que comenzaban a superar las defensas de sus compañeros y apuntó con la pistola integrada en su arma, diseñada por el Gremio de los Ingenieros. El estallido del disparo resonó en el campo de batalla.

PB	CÁ	MOV	MAN	DES	POT	CON	FUR	POD
78	-	4	-	3-1	3	4	-	-

### HABILIDADES

Gremio de los Asesinos y Despliegue oculto (pasiva)

Ninguna

Sigilo

Raciales

Únicas

Universales

### EQUIPO

Arma: Alfanje Vunscher (contundente y pólvora ligera)

Armadura: oricalco total

### RASGOS

Heridas: común (5)

Mentalidad: común y firme (4+rep)

Temor: respetable

Altura: común (30)



# SUPERIOR

## Ratfuten

-¡Señora, no se están masacrando!

Ixxen la Martillo miró al fusilero que acababa de informarle de lo obvio y se llevó una mano a la sien, fatigada. Llevaban horas combatiendo contra los Adeptos de Malesur, pero por más que trataban de imponerse a sus enemigos estos parecían recuperarse de sus heridas de manera casi milagrosa, y además parecía que estaban por todas partes. La líder del Gremio de Ingenieros miró de nuevo hacia la batalla que se desplegaba ante ella y advirtió que el hombre morena que tantos problemas le estaba causando embestia en esos momentos contra el Ejecutor que el propio Ovreuc había puesto bajo las órdenes de Ixxen. Pese a que el asesino combatió con coraje, las poderosas mandíbulas de la bestia se cerraron sobre su brazo y el guerrero dejó escapar un terrible grito de dolor, después las garras del ser mitad hombre y mitad animal destriparon a su enemigo mientras un hombre lince pasaba corriendo junto a ellos y se dirigía hacia la líder.

-¡Proteged a nuestra señora! –gritó alguno de sus subordinados, al instante una lluvia de proyectiles de plomo acribilló al felino.

De pronto el suelo pareció temblar bajo los pies de los combatientes mientras un incesante sonido de pitidos y silbatos de vapor comenzaba a escucharse primero como algo lejano y poco después mucho más próximo.

-Ya era hora –murmuró Ixxen mientras buscaba con la mirada la mayor obra de arte creada por la ingeniería Neonata.

Cuando emergió de entre los árboles lo hizo como si de un dios se tratase. La criatura, una titánica mole construida de oricalco, se aproximó a la batalla con pasos pesados mientras observaba atentamente lo que allí sucedía.

El primero en tratar de detener al Ratfuten fue un insensato hombre cabra, que lo embistió con su cornamenta solo para estrellarse contra él sin causar el menor daño. El Golem de Oriccalco miró al agresor como si se tratase de un mero insecto y descargó sobre él un terrible golpe con uno de sus grandes puños metálicos, el hombre cabra quedó reducido a una pulpa sanguinolenta mientras el ingenio Neonato continuaba adelante, imparable.

Al ver lo que le había sucedido a su compañero el hombre morena se abalanzó contra el Ratfuten mientras gritaba enfurecido. Sus feroces mandíbulas se cerraron en torno a una de las piernas del Golem de Oriccalco, pero este se limitó a golpear a la bestia con la pierna libre como si de una pelota se tratase, de manera que lo estrelló contra un árbol cercano donde el Adepto de Malesur quedó más muerto que vivo.

Un bramido llamó la atención de la criatura mecánica, que se volvió hacia el nuevo desafío para advertir que un colosal hombre toro lo miraba desafiante, presto para cargar contra él.

-Estos sí que van a ser interesantes –murmuró Ixxen.

Cuando los dos titanes se estrellaron el uno contra el otro, todo el bosque tembló.

PB	CA	MOV	MAN	DES	POT	CON	FUR	POD
185	-	3	-	2-2	5	8	-	-

### HABILIDADES

#### Raciales

Orden del Águila Engranada

#### Únicas

Explosión de oricalco (pasiva)

El Ratfuten es la creación más poderosa de todas las que los Neonatos realizan. Es por ello que han desarrollado un mecanismo de protección para que el Ratfuten explote en el caso de ser abatido, de tal manera que no se pueda plagiar la tecnología utilizada.

Cuando muera, todo combatiente amigo y enemigo que esté peana con peana recibirá un golpe mundano de potencia 4. Esta tirada incluso se deberá hacer si el Ratfuten muere por la inestabilidad interna.

Estructura pesada (pasiva)

El enorme amasijo de metales, maderas y mucho oricalco hace que el Ratfuten sea lento y pesado.

No puede cargar, es decir al entablar combate siempre lo hará trabando incluso si se ha desplazado 3 o menos pulgadas.

Inestabilidad interna (pasiva)

A pesar de que el Ratfuten tiene vida propia, su origen está en la tecnología. Sin embargo, aplicar dicha tecnología en una bestial criatura hace que no sea del todo precisa.

En cada activación del Ratfuten, incluso si permanece quieto, tira 1D6. Con un 1 o 2 sufre una herida automática.

Orgullo Neonato (pasiva)

Que un Ratfuten se sitúe en frente infunde pavor entre los enemigos, sin embargo ocurre todo lo contrario con cualquier miembro de los Neonatos.

Todo neonato que esté a 8" de él tendrá el rasgo de mentalidad valiente, si ya la tienen no tendrá ningún efecto adicional.

Estructura rígida (pasiva)

El Ratfuten no es precisamente muy ágil a pesar del empeño de los Kluch que recorren su superficie reparando desperfectos.

No puede aniquilar ni ejerce área de defensa. Además, al huir o perseguir se restará un punto al atributo de movimiento.

#### Universales

Incansable, indisciplinado, intimidación y recio

### EQUIPO

Arma: puños de oricalco (contundente) y dos pistolas (dos pólvoras ligeras)  
Armadura: ninguna

### RASGOS

Heridas: extremadamente difícil de matar (8)  
Mentalidad: inquebrantable  
Temor: terrorífico  
Altura: enorme (60)



