

Mi colectivo: chatarreros

Somos excavadores de ruinas. Incansables y meticulosos. Silenciosos y solitarios. Vendemos nuestros hallazgos a los cronistas y luego dilapidamos las ganancias con los apocalípticos. Cobramos en letras de cambio cronistas, aunque en África lo hacen en dinares del Banco de Comercio. A veces adoptamos huérfanos, a los que llamamos “ratones” (como Nuka), que nos ayudan en los saqueos, pero en general nos sentimos muy a gusto en soledad. Empleamos marcas y runas especiales con las que nos dejamos mensajes en los lugares en los que excavamos. Es común que escondamos parte de nuestra mercancía por no poder llevar todo el botín de una sola vez a los cronistas. Dichos escondites generan multitud de leyendas. La gran meca de todos los chatarreros es Bedain, a donde hay que ir por lo menos una vez en la vida. Si alguna vez viajo allí, me gustaría que me acompañase mi hermano, el spitaliano Frantzer.

Aliados: Cronistas (solo como clientes), apocalípticos y, a veces, neolibios. **Enemigos:** Pálidos y, en ocasiones, clanes y azotadores.



Mi concepto: el mentor

La indiferencia ante las maravillas pasadas del mundo, la terquedad y la estupidez son los males de la humanidad. Solo la enseñanza y el aprendizaje han elevado a los hombres por encima de las bestias. Yo participo de esa verdad. Sé que, de alguna forma, mi misión en el mundo está íntimamente relacionada con vivir esa tradición y compartir mis conocimientos y aptitudes con el ratón que yo haya escogido. En el fondo, todo mentor se ve reflejado en su ratón. A través de su ratón, el mentor alcanza la inmortalidad al mismo tiempo que lo hace su conocimiento. Un buen mentor debe incitar la curiosidad del ratón y enseñarle activamente, aunque a menudo deba ser también estricto. Un día el ratón heredará mi trabajo y mis ruinas y el ciclo continuará. Eso es lo único que de verdad le da sentido a la vida.



Una imagen de mi pasado: la pérdida

Nuka siempre fue un ratón silencioso. Observaba todo lo que hacía a cierta distancia y con la boca ligeramente entreabierta y luego me imitaba lo mejor que podía. Se esforzaba. Tensaba sus cortos músculos y acarreaba la chatarra tras de mí. Eran demasiados kilos, y yo lo sabía, pero nunca se quejó. Cuando le llegó la muerte a manos de aquel enemi renegado fue lo mismo. No exhaló ni un suspiro. Todo me lo dijo a través de sus ojos color madera. Se marchó entre mis brazos sin decir una sola palabra. Las macabras hojas de la flor roja abierta en su pecho se expandían en todas direcciones mientras yo escuchaba cómo ella se ahogaba en su propia sangre. Su rostro resplandeció antes de apagarse del todo, y entonces solté la última lágrima de mi vida.

POTENCIAL: DURO DE PELAR. Otorga un **valor de protección igual al nivel de potencial.** **IDIOMAS:** Borcano y poleno.

RANGO: TEJÓN. Tallar o pintar la **runa personal** durante meses en los muros de las ruinas advirtiéndole de peligros hará aumentar el Renombre hasta 3.

EQUIPO: Cuerda, brújula, periscopio (+2D a AGI+Sigilo, pero solo en terreno difícil), equipo para cocinar, rifle de caza (Imp. 2), pala (Imp. 2), chaqueta de cuero (Imp. 2).

VALOR “F” e IMPEDIMENTA MÁXIMA ACTUAL (CUE+Fuerza): 4 – **IMPEDIMENTA ACTUAL:** 6 (-2D) / 4 (0) tirando la pala al suelo –

ARMAS:	Pala	Manejo (-)	Distancia 1	Daño 3+F/3	Cargas (-)	Cualidades (-)	Imp. 2	NT II	Ens. 2	Precio 40	Recursos (-)	
	Rifle de caza	Calibre .357	Manejo (-)	Distancia 30/120	Daño 6	Cargas 4	Cualidades (-)	Imp. 2	NT IV	Ens. 2	Precio 900	Recursos (-)

PROTECCIONES: **Chaqueta de cuero** Valor de protección 2 Cualidades (-) Imp. 2 NT I Ens. 2 Precio 120 Recursos (-) Colectivo (-)