



**Un escenario para Savage Worlds de  
David Gutiérrez y Alfonso García**

**HIT DE INICIO**



# ★★★ SAVAGE ARENA ★★★

## Escrito por:

David Gutiérrez y M. Alfonso García.

## Edición:

J.R. Gálvez.

## Arte y maquetación:

Miguel A. "Cable"

## Ilustraciones:

José Antonio González "Endyamar".

## Ilustraciones personalizadas:

Rolecat.

## Agradecimientos:

Albert Estrada, David Gracia, David Guallar, Masterina Sama, Carlos Barona, Gaiska Gómez, Obi Wan, Joram Pucelano.

Lo que tienes ante ti es un avance de lo que será el juego de rol *SAVAGE ARENA*. No es una versión final, pero sí se acerca mucho a su edición definitiva.

Esperamos que encuentres el juego interesante para seguir investigando y adentrarte en la megalópolis.

El Arca te espera, superviviente

**PARTICIPA EN NUESTRA CAMPAÑA DE JUEGO ORGANIZADO EN:  
WWW.SAVAGEARENA.ES**



This game references the Savage Worlds game system, available from **Pinnacle Entertainment Group** at [www.peginc.com](http://www.peginc.com). *Savage Worlds* and all associated logos and trademarks are copyrights of **Pinnacle Entertainment Group**. Used with permission. **Pinnacle** makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

Material within this product is reproduced with permission from Pinnacle Entertainment Group from *Sci-fi Companion* (Second Edition), available at [www.peginc.com](http://www.peginc.com).

# CONTENIDO

## ¡BIENVENIDO AL MAÑANA!

<b>LA ALIANZA</b>	<b>7</b>
<b>LIBRES, MEGANOS Y ELEGIDOS</b>	<b>8</b>
<b>LAS MEGALÓPOLIS</b>	<b>8</b>
<b>LAS ZONAS LIBRES</b>	<b>9</b>
<b>LAS ZONAS ROJAS</b>	<b>10</b>

## SAVAGE ARENA

<b>EL SHOW</b>	<b>11</b>
<b>LAS PRUEBAS</b>	<b>12</b>
<b>FRANQUICIAS</b>	<b>12</b>
<b>PATROCINADORES</b>	<b>13</b>

## SUPERVIVIENTES

<b>ARQUETIPOS</b>	<b>15</b>
<b>CREACIÓN DE PERSONAJES</b>	<b>18</b>
Paso uno: Cultura natal	18
Paso dos: Desventajas	18
Paso tres: Rasgos	18
Valores derivados	18
Paso cuatro: Ventajas	19
Paso cinco: Equipo	19
Paso seis: Trasfondo	19
<b>CULTURAS (O FACCIÓNES)</b>	<b>19</b>
Caníbales	20
Carroñeros	20
Códex	21
El Tridente	21
Guardianes del Conocimiento	21
Mundo Libre	22
Secta del Apocalipsis	23
Sión	23
Los Soberanos del Arca	23
Tecnócratas	24
<b>NUEVAS DESVENTAJAS</b>	<b>24</b>
Crédito reducido (menor)	24
Lodos (menor)	24
Rechazo biológico (menor)	25
<b>NUEVAS VENTAJAS</b>	<b>25</b>
Alcurnia [Trasfondo]	25
Enchufado (Social)	25
Equipo superior [Social]	25
Fotogénico [Social]	25
Madera de Campeón [Profesional]	25
Nivel de Progresión [Social]	25
Patrocinador Mejorado [Social]	26
Superhombre [Trasfondo]	26

## REGLAS DE AMBIENTACIÓN

<b>FAMA</b>	<b>27</b>
Puntos de fama	27
Las ventajas de la fama	27
Tu cara me suena	28
Patrocinador	28
Gran hermano	28
Padrino	28
Estrella del show	28
El Arca	28
<b>RIQUEZA Y POSESIONES</b>	<b>28</b>
Los niveles de crédito	29
Apostar en First Blood	31
<b>EL NIVEL DE LETALIDAD</b>	<b>31</b>

## EQUIPO

<b>ARMADURAS</b>	<b>33</b>
Peto de concursante	34
Blindaje policial	34
Armadura militar	35
<b>ARMAS</b>	<b>35</b>
Munición y saqueo	36
Armas key	36
Armas moleculares	37
Láseres	37
Porra aturdidora	38
Zapper	38
<b>EQUIPO MUNDANO</b>	<b>38</b>
Tabla de armas a distancia avanzadas	39
Precio	40
<b>IMPLANTES</b>	<b>40</b>
Mecánica	41
Bioware	41
<b>VEHÍCULOS</b>	<b>43</b>
Las zonas libres	43
Mecánica	44
La Alianza	44
Sondas urbanas	44
Sonda remota	45
Airwheels y ciclos	45
Aeronaves	46

## LISTO PARA JUGAR

<b>¡STRELKA!</b>	<b>47</b>
Reuniendo al grupo	47
Reunir información	48
Camino a Muerte Dulce	49
La llegada a Muerte Dulce	49
Se desvela el plan	50
<b>PERSONAJES PREGENERADOS</b>	<b>52</b>









# INTRODUCCIÓN

Imagina un lugar castigado por la contaminación, fenómenos atmosféricos extremos, extinción masiva de numerosas especies y una grave escasez de agua o alimentos. El planeta es un lugar inhóspito a causa de la incesante superpoblación que abarrotó la tierra. La humanidad se arremolina en los grandes núcleos urbanos, las megalópolis, porque el resto del mundo, las zonas libres, no son más que desierto. La Alianza, la unión de todas las naciones surgida durante la última crisis mundial, gobierna con mano firme, aunque no todo el mundo está contento de ello. La sociedad está dividida en tres grandes bloques: los que deben buscar sustento cada día, los que trabajan para la Alianza y los elegidos. La tecnología no ha avanzado tanto como pensábamos que lo haría y las enfermedades capaces de provocar una muerte rápida e indolora, en ocasiones, se ven más como una bendición que como una condena. Solo hay una forma de unirse a los elegidos: jugarte tu propia vida en el programa televisivo estatal más grande que jamás haya existido en el planeta, *Savage Arena*. **¡Bienvenido a nuestro mundo, superviviente!**

*Savage Arena* es un juego de rol (basado en el premiado reglamento *Savage Worlds*) que destila la esencia de grandes películas de acción y ciencia ficción, como *Perseguido*, *Rollerball*, *Blade Runner*, *Tron*, *Los juegos del hambre*, *Death Race*, *V de vendetta*, *Mad Max*, *Divergente*, *Demolition Man*, *Gamer*, *The Road*, *Juez Dredd* o *Elysium*, y las funde en una mezcla explosiva que puedes llevar directamente a tu mesa de juego. Un juego de rol en un distópico futuro, inquietantemente posible, donde el ser humano se enfrenta al mayor de sus enemigos: él mismo.





# CAP 01

# ¡BIENVENIDO AL MAÑANA!

Estamos en el año 2132, pero no se trata del colorido y avanzado mundo que predecían los futurólogos de las últimas décadas del siglo pasado.

La superpoblación, el capitalismo salvaje y los abusos ecológicos comenzaron a pasar factura al desarrollo humano, manifestándose como un severo cambio climático y el aumento de varios grados en la temperatura planetaria. Eso, a su vez, provocó el deshielo polar y un acusado aumento del nivel del mar (aderezado con todo tipo de catástrofes), así como un importante efecto invernadero, que aumentó los niveles de ácido y continuó con la extinción total de las especies animales, grandes pérdidas de cultivos y las consiguientes hambrunas.

Las numerosas crisis humanitarias y los éxodos de población masivos, huyendo de las zonas más afectadas hacia el primer mundo puso en jaque a las grandes potencias mundiales y sus naciones satélite, al borde ya del colapso por sus propias necesidades internas. Por primera vez, se recibió a los refugiados como enemigos de todo el planeta, impidiéndose su llegada por la fuerza si era necesario. Muchas naciones se hundieron en la anarquía a causa de las hambrunas, pues pronto el valor de los alimentos alcanzó precios astronómicos, con las consiguientes revueltas ciudadanas que eso siempre provoca.

Los distintos gobiernos supervivientes miraron hacia fuera de sus fronteras, con intenciones de arrebatarse a los demás lo poco que les quedaba y aprovecharse de ello. No tardaron en producirse los primeros conflictos fronterizos y la evolución más lógica era una Tercera

Guerra Mundial, un todos contra todos donde la raza humana sería exterminada del planeta o regresase a la edad de piedra. Para sorpresa de todos, nada de esto se produjo. En un movimiento insólito e inesperado, todos los líderes mundiales se reunieron en una conferencia de paz secreta el 25 de febrero del año 2087 d. C., en las costas —ya sin hielo— de la Antártida. Allí surgió la Alianza, una nueva nación a escala mundial, cuyo teórico objetivo era doble: atajar la grave crisis mundial y devolver al planeta a su estado original de verdor natural. Aquellos líderes que no quisieron colaborar fueron destituidos por sus seguidores o hechos a un lado sin ningún miramiento.

## LA ALIANZA

Los siguientes treinta años vieron como gran parte de la humanidad dejaba a un lado sus rencillas y colaboraba por la supervivencia de la especie. La Alianza estableció la Cadena de la Vida, una serie de leyes dirigidas a estabilizar la situación de crisis planetaria, y el Proyecto Edén, varios estudios científicos con el fin de devolver el estado primigenio al planeta.

La Alianza censó a toda la población, realizando numerosos estudios genéticos, y estudió el planeta, identificando los lugares más fértiles que aún quedaban. Temporalmente impuso un fuerte racionamiento e impulsó la creación de treinta y seis enormes megalópolis, repartidas por todo el mundo, allí donde las condiciones de vida eran mejores. En su construcción se canibalizaron numerosos recursos, destruyendo o usando como base otras ciudades cercanas a los puntos elegidos. El Proyecto Edén comen-



zó también a dar frutos, potenciándose el crecimiento de nutrientes artificiales para combatir la grave escasez alimentaria.

No todo el mundo colaboró de buena gana en este ciclópeo proyecto. Siempre han existido estúpidos y egoístas, incapaces de anteponer el bien de la mayoría por delante de sus intereses particulares, así como antiguos líderes enfadados por perder su cuota de poder. Así nació la primera resistencia al nuevo sistema, el Tridente, una organización de corte militarista cuyo objetivo es derrocar la Alianza e imponer su propio orden mundial.

## LIBRES, MEGANOS Y ELEGIDOS

A mediados del año 2115 se dio por finalizada la construcción de la última megalópolis y la Alianza se quitó la careta que había estado llevando hasta el momento: los auténticos señores de este nuevo mundo eran las grandes élites burguesas, quienes utilizaron todas las herramientas en su poder para estabilizar la situación planetaria en su propio beneficio.

Concluidos los treinta y seis búnkeres (las megalópolis), la Alianza expulsó de las mismas a toda la mano de obra que consideraba innecesaria, el 80 % de la población mundial, retirándoles además el magro racionamiento que disfrutaban. Aquellos que lo conservaron (los meganos), de acuerdo a la Cadena de la Vida y el Proyecto Edén, debían dedicar su esfuerzo a renovar el planeta. El resto era población sobrante que debía extinguirse por sí sola en el desierto tóxico que rodeaba las grandes urbes.

Por supuesto, los expulsados no se lo tomaron bien y no tardaron en producirse revueltas armadas para intentar recuperar las ciudades por la fuerza. La Alianza estaba preparada para ello y respondió con fuerza abrumadora, gracias a su enorme ventaja tecnológica y la poca organización de sus adversarios. Se produjeron auténticas masacres antes de que los expulsados (los libres), desorganizados, cesaran en su empeño y huyeran al extrarradio y las zonas libres (ahí su apodo).

Hay quien dice que la Alianza ablandó su corazón. Los más cínicos ven miedo en ella, ante la posibilidad de que los libres se coordinasen y derrocaran este nuevo gobierno mundial. Sea como sea, la Alianza hizo a un lado su plan original de abandonar por completo a su suerte a los libres e instauró dos vías para liberar la tensión que supuso su expulsión:

Por un lado se optó por permitir que los libres visiten las megaciudades, siempre bajo un estricto toque de queda y turnos, donde pueden hacerse con las migajas del sistema a cambio de trabajar en las fábricas y lechos de hongos del Proyecto Edén. Además, la cantidad de meganos es fija (un número calculado para optimizar los recursos de la Alianza) y, cuando baja de la cantidad necesaria, los libres capacitados para ello pueden acceder al sistema para sustituirlos.

Y, por otro, el Arca. Se trata de una comunidad a la que solo tienen acceso los mejores especímenes de la humanidad, los elegidos. Es un lugar de placer y molicie, un auténtico paraíso en la Tierra, donde los repobladores del futuro esperan a que el Proyecto Edén finalice y la tierra recupere su antiguo esplendor. Al Arca solo accede lo mejor de lo mejor... y los vencedores en Savage Arena, un programa televisivo estatal donde se compite a muerte por estar entre ellos.

## LAS MEGALÓPOLIS

Las megalópolis son en realidad fortalezas inexpugnables de cemento, acero y neón. Son un tributo a la avaricia y egocentrismo de los burgueses que coordinaron su construcción. Son grandes metrópolis, donde puedes encontrar comida, agua potable y lujos de todo tipo, si sabes dónde buscar y dispones del crédito necesario. Podrían ser el Paraíso, si las comparamos con el Infierno en que se ha convertido el resto del planeta, pero también son un reflejo oscuro de la personalidad humana, un lugar lleno de sombras y fuerzas siniestras, avaricia, depravación y miedo, mucho miedo.

Todas las megalópolis están divididas en tres grandes secciones o radios: exterior, inter-



medio y núcleo. El radio exterior forma el 80 % de la superficie ocupada y consiste en las fábricas, lechos de hongos, alojamientos y otros recursos necesarios para mantener la Alianza funcionando. El radio intermedio consiste en un enorme pulmón artificial, invernaderos y laboratorios diseñados para impulsar el Proyecto Edén. Aquí se guardan las semillas aún fértiles que se han podido encontrar, así como los últimos especímenes de muchas especies amenazadas o, directamente, extintas. Solo los meganos (y no todos) tienen derecho a visitarlo. Finalmente, el núcleo apenas es el 1 % de la megaciudad y es donde se encuentra la torre alcaldía (el centro político de la misma) y viven los grandes administradores. Las megalópolis no crecieron solo sobre la superficie, sino también bajo esta. En realidad, gran parte de las mismas son túneles y pasillos subterráneos, que pueden alcanzar cientos de metros de profundidad; lo que asoma en la superficie es solo la punta del iceberg.

La sociedad megana se estratifica en forma de una pirámide social. En teoría, cuanto mayor es tu aporte al Proyecto Edén y la restauración planetaria, mayores son los recursos que tienes a tu disposición y, también, son mayores los beneficios que obtienes por tu servicio a la especie. Ello se manifiesta a través de un nivel de progresión y un servicio de crédito (recursos que la Alianza pone a tu disposición personal) de cuatro niveles: obreros (el paso más bajo de la pirámide y más numeroso), fuerzas de seguridad, científicos y administradores. La Alianza cubre todas las necesidades básicas de los meganos (sustento, alojamiento, vestido, etc.) y el crédito se dedica a lujos y entretenimiento. A cambio, espera de ellos que acaten y obedezcan la Cadena de la Vida, así como a sus superiores jerárquicos.

Los departamentos son la forma básica de funcionamiento en las megalópolis. Cuando es necesario realizar una tarea, los administradores proponen sus ofertas y el alcalde elige entre las presentadas. La Alianza (a través de la alcaldía), proporciona un presupuesto al encargado del nuevo departamento y este se encarga de su ejecución. A todos los efectos, se maneja como una licencia pública ofertada a una empresa privada. Mientras se logren los

objetivos solicitados con los recursos ofertados, a la alcaldía (y la Alianza) le importa muy poco cómo se llegue a ellos. Un constante sistema de encuestas sobre la calidad del servicio entre todos los meganos de la urbe “valora” el servicio. Por eso, es muy importante para los distintos departamentos ganarse al público objetivo de cualquier modo, como patrocinando Savge Arena.

La realidad es que muchos meganos viven con miedo a perder lo que ya tienen y no todos son firmes partidarios (o creyentes) del sistema. Numerosas facciones y divisiones internas debilitan la pirámide social de la Alianza, buscando sus propios objetivos o, incluso, derribar el sistema desde dentro. Unas pocas desean purgar al sistema de defectos y mejorarlo o mantener el actual *estatus quo*.

## LAS ZONAS LIBRES

Las zonas libres son todas aquellas partes del planeta que la Alianza considera aún habitables y fértiles pero no reclama directamente. Todos aquellos que fueron expulsados de las megalópolis procuran vivir en las zonas libres lo mejor que pueden, aunque la supervivencia diaria exige innumerables sacrificios.

La gran mayoría de libres se hacina en el extrarradio de las treinta y seis megalópolis, con la esperanza de acceder a ellas durante el día y conseguir alimentos a cambio de trabajar en ellas o trapichear con sus habitantes. La competición es fiera y la violencia está a la orden del día. Numerosas bandas controlan los accesos exteriores y chantajea a los demás libres, que pretenden ganarse el pan honradamente. Otros depredan a sus vecinos, alimentándose o abusando de ellos. En las zonas libres impera la anarquía y la ley del más fuerte.

El resto de libres viven en grupos nómadas viajando por la región, de lugar en lugar, con la esperanza de hacerse con alguno de los enclaves supervivientes, expulsando a sus antiguos dueños para ocupar su lugar. Estas ciudades de segundo orden suelen ser poblados o villas fortificadas en torno a un pozo de agua



potable, plantíos, etc. en donde puedes encontrar todo tipo de organizaciones sociales: desde tiranías impuestas con la fuerza de las armas a comunas experimentales o sectas religiosas cerradas, pasando por bases del Tridente, Mundo Libre o algunas otras facciones de carácter más organizado.

Las zonas libres son lugares habitables, pero eso no quiere decir que sea fácil vivir en ellos. La climatología planetaria está hecha un desastre, las temperaturas siguen siendo altísimas y son frecuentes lluvias ácidas, corrimientos de lodos venenosos, enfermedades letales, etc. El desierto tóxico divide las distintas zonas fértiles y a sus habitantes. Si en las megalópolis todo es nuevo, prístino y de líneas rectas, en las zonas libres se recurre a la canibalización y salvamento de recursos, de tal modo que rara vez encontrarás dos objetos iguales.

## LAS ZONAS ROJAS

Se trata de aquellos lugares tan afectados por el cambio climático que ya no son habitables para la raza humana. La mayoría se encuentran en las zonas tropicales y ecuatoriales, el corazón de África y lo que queda de Australia. Casi todas las zonas rojas son desiertos tóxicos, donde un ser humano sin protección está condenado en cuestión de días u horas. Puedes afirmar con pocas posibilidades de equivocarte de que se trata de lugares vacíos de vida humana, salvo por el ocasional eremita o lunático que se interna en ellos en busca de alguna reliquia del pasado.

La Alianza emplea también como castigo las zonas rojas, abandonando en ellas a aquellos infractores de la Cadena de la Vida que considere merecedores de la pena capital. En vez de ejecutarlos ella misma, los condena a una muerte lenta y dolorosa en estos lugares.





# CAP 02

# SAVAGE ARENA

## EL SHOW

El 6 de diciembre del año 2115, la Alianza creó un nuevo programa televisivo estatal con un formato muy novedoso: Savage Arena. Este show está dirigido a todos los públicos, sin discriminar su procedencia. Es decir, por primera vez, la televisión estatal situó pantallas holográficas hacia el exterior de las megalópolis con el fin de llegar también a las zonas libres. Así lo explicó Reinhard Domínguez, su primer presentador durante el estreno.

*Y te preguntarás en qué consiste todo esto, ¿no? ¿Estas harto de cumplir tus horarios de trabajo? ¿Tu cuerpo no se sostiene de hambre y sed? ¿No te llega el crédito para conseguir el vehículo que siempre quisiste? ¿Quieres dejar de preocuparte de verdad por el mañana? Pues no lo pienses más, jamás tendrás una oportunidad como esta para vivir en el paraíso. Jugarte la vida, como haces cada día, por fin tiene su recompensa. Savage Arena es un programa de acción extrema donde los participantes pueden alcanzar el mayor de los premios: ¡residir con todos los derechos de un elegido en el Arca!*

*El más exigente de los retos se abre frente a tus ojos. Combate cuerpo a cuerpo contra los guerreros más salvajes, esquiva varios vehículos a gran velocidad mientras tus rivales estallan a punta de ametralladora, supera complicados puzzles mentales, circuitos de agilidad y golpea con fuerza para poder marcar un tanto en el más sangriento de los deportes. Un espectáculo sin parangón, realizado sobre un escenario con tecnología punta: la arena, un generador de infinitos escenarios donde jamás una prueba será igual a la anterior.*

Pero no contentos con esto, la Alianza legalizó las apuestas integrando a los habitantes de las zonas libres (siempre y cuando se sirvan de un megano para ello como intermediario), única y exclusivamente para apostar en el gran Savage Arena. Para ello, creó un departamento específico de apuestas estatal (First Blood), donde por primera vez tanto obreros como libres tenían la oportunidad de elevar su nivel adquisitivo. Solo existe una norma: se debe apostar físicamente ya que, a causa de varios casos de suplantación de identidad, no se aceptan traspasos electrónicos. Los estadios de las megalópolis y las zonas de hologramas de First Blood se abarrotaron hasta el colapso durante los primeros eventos, causando la muerte de miles de personas en todo el planeta, en un momento histórico donde meganos y libres participaron codo con codo, dejando a un lado las tensiones de las recientes revueltas. Desde entonces, las autoridades locales no dan abasto; los alcaldes han mejorado los accesos a los estadios y han diversificado las casas de apuestas First Blood en todos los radios. Por supuesto, no encontrarás ningún First Blood fuera de las megalópolis pero eso no impide que los libres también apuesten entre ellos.

La gran acogida del programa abrió la veda para que los distintos departamentos de la Alianza trabajasen como sponsors de Savage Arena, facilitando mejores equipamientos y armas, con los que avanzar hacia su recompensa a los participantes con más potencial del show. Muchos de los supervivientes patrocinados rechazan su entrada al Arca y continúan en el programa, en esta ocasión integrados en el grupo denominado Bestias: héroes supervivientes de anteriores programas



que pasan a ser nuevos retos del mismo, desafiando con su presencia las pasiones del público. En la actualidad, tan alta es la influencia del público, que el programa introdujo el concepto de MVP (del inglés Most Valuable Player, jugador más valioso) con el que se premia al superviviente elegido por la audiencia, facilitándole un equipamiento mejor (aunque nunca superior al de los patrocinadores privados) en la siguiente prueba.

## LAS PRUEBAS

No imagines que en Savage Arena solo tienen cabida los más fuertes; la Alianza busca supervivientes completos, personas cuya fuerza, agilidad, inteligencia y astucia se combinan perfectamente para alcanzar el objetivo de mejorar la raza humana. Sin duda, para muchos de los espectadores lo más divertido son las muertes y la sangre, sobre todo si lo ven en LiveD; pero la mortalidad de cada prueba se determina de forma aleatoria (de hecho, es un representante entre el público quien la determina). Y es justo esta aleatoriedad, la que convierte a estas pruebas mortales en las mejor pagadas de todo First Blood. El programa diario se compone habitualmente de tres pruebas aleatorias. Estas son asignadas a los participantes de la liga correspondiente sin un orden específico, hasta cubrir las necesidades de las mismas. Por tanto, no todos los supervivientes de la misma liga participan el mismo día. Y, cada franquicia, tiene sus propias pruebas diarias. Savage Arena clasifica sus pruebas en cuatro grandes categorías, que pueden modificarse de mil y una formas distintas.

△ **Arena:** Los supervivientes se batan en duelo sobre un escenario dinámico, donde los obstáculos y trampas aparecen cuando menos te lo esperas. Las armas utilizadas pueden ser a libre elección, asignadas por el público, estar distribuidas por la arena o, simplemente, eliminarse por completo del juego. El número de participantes y cuándo entran en juego es toda una sorpresa, pues a menudo se determinan en base a factores aleatorios.

△ **Asfalto Letal:** Prepara tu vehículo, asigna los puestos de la tripulación y equipa

las armas adecuadas. Una carrera sobre un trazado de vértigo con curvas imposibles y sobresaltos. Atajos, obstáculos, callejones sin salida, trampas, y un sin cesar de decisiones que tomar mientras evitas los embistes de los demás vehículos y el fuego de sus armas. Todo vale para llegar el primero.

△ **Enigma:** Una prueba en donde hace falta rapidez física y mental para ir despejando cada uno de los, nunca mejor dicho, enigmas que bloquean el paso hasta el final del camino. Plataformas, tirolinas, redes, piscinas llenas de líquidos de origen desconocido, etc. Un escenario exigente que recorrer hasta llegar a la cima antes que ningún otro contrincante y donde el fin sí justifica los medios.

△ **Zona Roja:** Un deporte de equipo sangriento en donde gana quien consigue introducir más veces la bola en el marco del rival y sobrevive para contarlo. Un escenario aleatorio repleto de rampas y obstáculos donde esconderte mientras intentas alcanzar la meta.

## FRANQUICIAS

El planteamiento de Savage Arena nace desde la propia Alianza y, por ello, es de carácter totalmente estatal. Pero muchos departamentos, que participan en ella como patrocinadores, muestran un gran interés en hacerse con su dominio. La cantidad de personas que se apuntan para participar en el programa en cada megalópolis es tan gigantesca que la organización tuvo que crear diferentes ligas inferiores. La gran mayoría son libres, ansiando escapar de una vida tan dura, pero siempre hay algún megano ansioso de mejorar también sus condiciones. Las pruebas están divididas en una serie de franquicias o “niveles” de profesionalidad:

**Megasector:** Todos los participantes en Savage Arena comienzan su carrera desde el nivel más bajo: la liga a nivel de megalópolis. Cada una de las urbes posee su propia liga megasector, por lo que hay treinta y seis ligas totalmente independientes compuestas por cien participantes cada una. Cada vez que se pro-



duce una baja, la víctima es sustituida por un nuevo novato. Se trata de una forma ideal para deshacerse de la morralla y que se mantengan los grandes supervivientes, asegurando así el espectáculo. En los canales no especializados solo se retransmiten las mejores jugadas correspondientes a la liga de esa megalópolis y, en el caso de este tipo de eventos, la entrada al estadio es gratuita. Los patrocinadores cuentan con numerosos ojeadores expertos en este nivel, atentos para fichar, antes que los rivales, a los pocos participantes que destaquen.

**Sector División:** Los mejores de cada megasector ascienden hasta el sector división de su propio tercio mundial: América, Europa o Asia. Por ello, existen tres ligas independientes de división, compuestas por cien participantes cada una. Por supuesto, se nutren de los mejores participantes de los megasectores pertenecientes a esa división. El detonante de estos relevos es siempre la muerte (o incapacitación permanente) de uno de los participantes. Las cadenas locales retransmiten un resumen de las mejores jugadas de todas las divisiones de forma regular, con programas especiales dedicados a los mejores supervivientes y sus pruebas. Los supervivientes de las ligas sector división (y del arca), están en un continuo tour por las megalópolis correspondientes a su emplazamiento (el sector división, en las megalópolis de cada división y la liga arca a través de todas las ciudades de la Alianza).

**Liga del Arca:** La liga mundial, la liga de ligas, los auténticos héroes de la arena. Solo lo mejor de lo mejor asciende desde el sector división hasta la Liga del Arca. Es una competición compuesta por noventa y nueve participantes (treinta y tres procedentes de cada división) donde se vuelcan todos los patrocinadores y la audiencia es explosiva. Todo el planeta se paraliza para disfrutar de Savage Arena, sobre todo en los eventos especiales de los domingos.

## PATROCINADORES

Ser patrocinador no es solo una parte del juego, ser patrocinador es mostrar lo grande que es tu poder económico a las altas esferas y

abrirte camino hacia la dirección del gobierno. Son muchos los departamentos de la Alianza que luchan entre sí por participar como patrocinadores de la Liga del Arca en Savage Arena, pero muy pocos los que lo consiguen. Parte del presupuesto de todos los grandes departamentos se utiliza en la contratación de diferentes trabajadores (espías, mensajeros, mecánicos, científicos, piratas informáticos, seguridad privada...) con los que poder fabricar los mejores gadgets para Savage Arena, crear artimañas contra los adversarios y defenderse de las ajenas.

Muchos de los departamentos patrocinadores son nidos de facciones privadas, con sus propios intereses a favor y en contra de la Alianza. Su posición en este juego sangriento es la mejor herramienta de información con la que tramar una ofensiva y lograr sus objetivos. Tener una bestia de la arena en la fiesta que un burgués da en su mansión es motivo de envidia entre los demás; participar en las conversaciones y temas tratados en las casas de los altos mandatarios rivales de la megalópolis es un dulce que ninguna facción puede permitirse pasar por alto. Por ello, muchos de los supervivientes que participan en Savage Arena forman parte de alguna facción, con la tarea secundaria (¡o principal!) de informar a sus patrones de los entresijos del programa y sus patrocinadores.

Muchos de los departamentos patrocinadores tienen potencial a nivel megalópolis, pero pocas facciones logran infiltrarse en departamentos a nivel de la Liga del Arca por su alto coste y exclusividad. En este sentido, Cyclops es el departamento a batir en el mundo, ya que es el único que mantiene intereses en todas y cada una de las megalópolis que existen. También es quien más patrocinados tiene en la Liga del Arca.





# CAP 03

## SUPERVIVIENTES

Savage Arena te ofrece la oportunidad de interpretar un amplio abanico de personajes. Cada uno de ellos te aportará un enfoque diferente de este 2132 tan hostil, donde tienes que aprender a sobrevivir con rapidez o esperar la peor de las muertes.

### ARQUETIPOS

De manera informal, los habitantes de las megalópolis responden al término de meganos y los de las zonas libres al de libres, pero ambos utilizan los términos respectivos de papillas y lodos para hacer referencia de forma despectiva al otro grupo. El primero de estos términos se deriva de la dieta de los meganos, basada por completo en la ingesta de purés de nutrientes. Por su parte, el segundo llama la atención hacia el hecho de que los libres presentan una piel mugrienta por el continuo contacto con la tierra, tal como los cerdos se embarraban en el lodo hace muchos años, y suelen oler a orín, pues utilizan esta sustancia para lavarse. Tanto unos como otros, a pesar de ser habitantes del mismo planeta, viven el día a día de formas muy distintas. Tan solo cambia el lugar de residencia que la Alianza les ha impuesto.

En Savage Arena puedes interpretar desde el más debilucho de los habitantes de las zonas libres al más cruel de los cabecillas de una banda de delincuentes, pasando por un piloto de carreras de chatarra, un comerciante de reliquias, un burgués con ansias de poder, un obrero que trabaja en secreto para una facción o la estrella más famosa participante del gran show.

△ **Bestia de la arena:** Solo unos pocos elegidos representan los verdaderos enemigos a batir en Savage Arena. Son ejércitos de un solo hombre, asesinos, máquinas de tortura andantes, capaces de destrozar todo lo que se interponga en su camino. Su nivel de progresión (página x) es 4, pero puede verse aumentado con innumerables extras y otros privilegios si su sanguinaria letalidad apasiona a un gran número de aficionados del show.

△ **Burgués:** La burguesía está formada por grandes administradores, familias de gran poder económico, burócratas e incluso los propios ministros entre los que se elige al presidente de la Alianza. El poder económico de un burgués no se mide con el nivel de progresión laboral, sino con sus beneficios. Aportar gran capital durante los instantes claves de la fundación de la Alianza y consolidación de la organización confirió a estas grandes familias la posición que ostentan actualmente. Muchos emplean este poder para intentar gobernar la Tierra, aunque hay algunos jóvenes burgueses con otros objetivos en mente.

△ **Cazador de recompensas:** No hay rastro que no pueda seguir un buen cazarrecompensas. Como expertos en emboscadas y trampas, localizan siempre a su presa, da igual si se trata de las sombras de una megalópolis o una guarida en las zonas libres; no existe escondrijo en la tierra donde poder esconderte de estos individuos, que te llevarán consigo vivo o muerto.



△ **Chamán:** Reciben su nombre como un guiño a lo sobrenatural, ya que conseguir materiales y medicinas para curar en un lugar tan inhóspito como son las zonas libres es cosa de magos. Nadie sabe de dónde sacan sus conocimientos este tipo de personas. Viejos boticarios, ayudantes de laboratorio expulsados de la ciudad, enfermeros o médicos... estas personas usan con naturalidad lo que saben para luchar contra las enfermedades, llegando a hacer, en ocasiones, auténticos milagros. No se trata de la más rápida o eficiente de las curas, pero en el mundo libre su presencia es un recurso muy valioso.

△ **Científico:** Los salvadores del mundo actual. Su dominio de la ciencia abre un nuevo hilo de esperanza para la Tierra. Crean especies vegetales comestibles más resistentes y sustancias capaces de neutralizar el ácido vertido por las lluvias con el objetivo de repoblar el planeta y contribuir a la supervivencia de la humanidad. Existe también un pequeño grupo de científicos que se dedican a la reproducción de órganos con células madre. Su nivel de progresión es 3, aunque los jefes de laboratorio alcanzan el nivel 4.

△ **Comerciante:** Venden todo lo que puedas imaginar, tanto en las megalópolis como en las zonas libres. Muchos, si pudieran, venderían hasta a su madre. Lo más solicitado son plantas comestibles no procesadas de las zonas libres. Saben regatear como nadie en el planeta para obtener siempre la mayor ganancia posible en sus tratos.

△ **Espía:** Asesino a sueldo especializado en infiltraciones discretas, capaz de adoptar mil y una identidades diferentes o afrontar con garantías el peligro. Los espías se mueven como pez en el agua en todos los ambientes y son el principal recurso de la burguesía a la hora de obtener información clave, tanto en el interior como en el exterior de las megalópolis.

△ **Mecánico:** Son una profesión muy bien considerada fuera de las megalópolis por su capacidad para seguir haciendo funcionar no solo vehículos, sino cualquier tipo

de maquinaria. La capacidad de viajar motorizado a través de kilómetros de tierra desolada para encontrar comida es toda una ventaja a la hora de sobrevivir; la mayoría de bandas de carroñeros y grupos militares del Tridente secuestran o emplean mecánicos para disponer de ella.

△ **Mensajero:** Rara vez hay disponible tecnología de telecomunicaciones fuera de las megalópolis y no hay canal más seguro que la entrega de documentación confidencial en mano (o memorizada). Los mensajeros son pillos rápidos, escurridizos y desconfiados, además de conocer la zona donde viven como nadie. Se saben al dedillo los lugares más oscuros del anillo exterior; se camuflan con facilidad entre la población de las zonas libres y defienden la mercancía que transportan con su vida. A veces se producen auténticas batallas por evitar algunos envíos y, aunque el código de honor no escrito de los mensajeros reza que se debe dar a escoger entre la bolsa o la vida al mensajero derrotado, esto no siempre se cumple... Matar al mensajero que porta malas noticias también es otra larga tradición.

△ **Mercenario:** Exmilitares, luchadores, escoltas, sicarios y cualquier persona sin escrúpulos que ofrece sus capacidades al mejor postor. Son personas preparadas para la supervivencia y el manejo de las armas, que prestan servicio de forma individual o se integran en ejércitos rebeldes y bandas de carroñeros.

△ **Militar:** Los soldados que componen el ejército de la Alianza presentan el mejor estado de forma de toda la sociedad megana, así como la mejor dotación de equipo, armas y vehículos; ellos mismos se consideran el verdadero Arca, por ser los únicos preparados para enfrentarse al mundo. No hay cosa que asuste más a un libre que encontrarse con militares en el exterior: nunca sabes qué vienen a buscar, pero la mayoría de veces no será bueno para ti si te cruzas en su camino. Tienen nivel de progresión 2, aunque los generales alcanzan el nivel 5.



△ **Obrero:** Jardinero, informático, mecánico, electricista, servicio de limpieza, maestro, presentador... representan todas aquellas funciones y trabajos sin los que las megalópolis no podrían mantenerse en pie. Son nivel de progresión 1, aunque existen algunos obreros de superior categoría, habitualmente jefes, capataces o encargados, capaces de alcanzar el nivel 2 y 3. El verdadero poder de un obrero reside en que siempre guarda información importante para alguien, incluso si no lo sabe.

△ **Pirata informático:** Expertos en el uso de lenguajes informáticos, desde el centenario Basic hasta los algoritmos más modernos. Sus servicios son muy caros fuera de la megalópolis, sobre todo por la peligrosidad que conlleva hurgar en las superprotegidas bases de datos de la Alianza para obtener información o modificar sus censos de habitantes.

△ **Policía:** Su deber es velar por la seguridad en las megalópolis. Los habitantes libres que la visitan diariamente son su principal fuente de problemas. Los policías no pueden imponer su autoridad sobre militares y burguesía, a no ser que tengan órdenes (y el respaldo) de un superior. Poseen nivel de progresión 2. Dentro de este arquetipo puedes encontrar desde simples agentes de patrulla o detectives, hasta policía científica y judicial muy especializada.

△ **Preso:** No existen las cárceles tal y como nosotros las entendemos; para eso ya está el exterior de las megalópolis. Sin embargo, sí existen otro tipo de instalaciones, llamadas “centros de concienciación”, donde aquellos que no siguen las leyes de la Alianza son retenidos y castigados con ayunos forzosos. Normalmente suelen atender casos de rebeldía laboral: si no trabajas o te niegas a seguir las leyes, no merece la pena alimentarte. El castigo más habitual es entre dos y cuatro días de ayuno, aunque existen penas más largas donde se controla la ingesta de nutrientes convirtiendo la estancia del preso en un auténtico infierno. A este tipo de reclusos de larga estancia o reincidentes se les anima a participar en Savage Arena, a veces incluso de forma forzada.

△ **Recolector:** Eres el mejor de los exploradores, capaz de encontrar comida donde nadie lo haría. Recorres grandes distancias para despistar a los mirones y que no encuentren tus plantaciones secretas, cuyos productos vendes a cambio de objetos de valor, sobre todo armas.

△ **Seguridad privada:** Los departamentos dedicados a la seguridad privada suelen ser muy rigurosos en la selección de su personal. Suelen ser personas herméticas, que siguen a rajatabla todos los procedimientos y poseen excelente condición física. Muchos megalopolitas deben presentarse anualmente a las pruebas de selección de las diferentes empresas dedicadas al sector, pero solo un puñado logran su propósito. Nivel de progresión 2 o superior.

△ **Superviviente:** Así es como se llama a los aspirantes al Arca que logran sobrevivir a su primera participación en Savage Arena. El superviviente aúna todas las virtudes de su existencia anterior con la voluntad de superar cada prueba e ir avanzando hasta el deseado Arca, donde acaba el sufrimiento. Desde el mismo instante en el que el superviviente firma, pertenece al show: llegar al Arca, transformarse en una bestia de la arena o morir en el intento son sus únicas salidas. No te preocupes por las lesiones, las mejores clínicas están al servicio del programa. Eso sí, ten en cuenta que los productores no te curarán salvo que el público lo solicite, así que asegúrate siempre de dar buen espectáculo.

△ **Traficante:** Trafican con órganos y drogas, son especialistas en las apuestas y el ocio ilegal, y dominan el negocio más viejo del mundo en las zonas libres. Trabajan habitualmente formando grupos o bandas, temidas por su peligrosidad y agresividad desmedida; son los monstruos del presente, dispuestos a todo por controlar y mantener el negocio.



# CREACIÓN DE PERSONAJES

Crear héroes, originales y divertidos, para una campaña de Savage Arena es muy fácil. Todo lo que necesitas es una copia de la hoja de personaje y el manual de reglas básicas. Una vez tienes ambas cosas, sigue los siguientes pasos para crear tu personaje.

## 🔧 PASO UNO: CULTURA NATAL

El primer paso a la hora de crear tu héroe es escoger su raza natal. En esta campaña todos los personajes son humanos, aunque las distintas facciones permiten ajustar un poco su origen y otorgarles más variedad.

## 🔧 PASO DOS: DESVENTAJAS

Selecciona las desventajas del personaje, en la combinación que desees hasta tener los cuatro puntos por desventajas posibles. Puedes adquirir más desventajas si quieres, pero no te proporcionarán puntos. Una vez los tengas, puedes ir gastándolos en cada paso posterior para ir adquiriendo extras en cada categoría, de acuerdo a las indicaciones normales del manual básico de Savage Worlds.

## 🔧 PASO TRES: RASGOS

Después, determina los atributos y habilidades de tu héroe. El personaje comienza con d4 en cada uno de sus cinco atributos: Agilidad, Astucia, Espíritu, Fuerza y Vigor. Dispones de cinco puntos con que mejorarlos, distribuyéndolos a tu elección. Aumentar un atributo en un nivel de dado cuesta uno de estos puntos.

Recibes también cinco habilidades básicas a d4, que en esta ambientación coinciden con las indicadas en el manual básico de Savage Worlds: Atletismo, Conocimientos Generales, Notar, Persuasión y Sigilo.

Después, dispones de quince puntos con que mejorar tus habilidades básicas y comparar otras. Aumentar un nivel de dado en una habilidad (incluyendo el d4 inicial) cuesta uno de estos puntos, siempre que no supere el atributo con el que está relacionada. Cuesta dos

puntos mejorar un nivel de dado de habilidad por encima de su atributo relacionado.

Aunque las distintas facciones y culturas existentes pueden proporcionar dados extra a algunas habilidades y atributos, en Savage Arena, se consideran solo influencias: el personaje es humano y, sin emplear ventajas legendarias, implantes u otras capacidades especiales, no es posible superar el d12 en ningún rasgo, sea atributo o habilidad.

Recuerda también que puedes gastar puntos de desventaja en adquirir rasgos extras. Un punto de atributo extra cuesta dos puntos de desventajas y un punto de habilidad extra, un punto de desventaja.

**Habilidades:** En esta ambientación se emplean todas las habilidades estándar que aparecen en el manual básico de reglas.

**Idiomas:** Los idiomas más usados en las diferentes ciudades dependen mucho de las antiguas naciones que rodeaban a la megalópolis en concreto. Sin duda, los más comunes (y usados por la Alianza) son evoluciones bastardizadas del chino mandarín, español e inglés, llenas de préstamos lingüísticos de esas y muchas otras lenguas. Asume que gracias a esta mezcolanza lingüística, todos los personajes son capaces de hacerse entender, al menos a la hora de comunicar información cotidiana de acuerdo a las reglas de familiaridad, usando Conocimientos Generales para cualquier tirada apropiada. Puedes tratar idiomas específicos o las lenguas muertas mediante la habilidad Idioma, aunque rara vez tendrán gran importancia en la ambientación.

## VALORES DERIVADOS

▲ **Crédito:** Este valor (siempre se mide como niveles de dado) indica el nivel de progresión del sueldo del personaje que la Alianza le paga semanalmente y cómo puede usarlo para adquirir servicios. Consulta las reglas de ambientación y el capítulo de equipo para más detalles. Todos los personajes comienzan con d6 a no ser que una ventaja o desventaja lo modifique de algún modo.



△ **Dureza:** Es igual a dos más la mitad del dado de Vigor. Las ventajas, desventajas y armaduras pueden modificar su valor.

△ **Parada:** Su valor es igual a dos más la mitad del dado de Pelear que tengas. Las ventajas, desventajas y ciertos tipos de equipo pueden modificar este valor.

△ **Paso:** Todos los personajes tienen un valor base de 6 en su paso, a no ser que alguna ventaja o desventaja lo cambien.

△ **Tensión:** Mide la capacidad del cuerpo humano para soportar alteraciones quirúrgicas e implantes. Es siempre igual al dado de Espíritu o Vigor (el que sea más bajo) menos la tensión que provoque el bioware instalado (**página x**).

#### ◆ PASO CUATRO: VENTAJAS

Llegados a este punto, recibes las ventajas específicas que te proporcione la facción o cultura a la que perteneces, incluso si no cumples sus prerequisites normales. Si optaste por no elegir ninguna (consulta más adelante), recibirás en su lugar una ventaja de Novato a tu elección, aunque esta vez sí debes cumplir sus prerequisites con normalidad.

Recuerda también que puedes gastar puntos de desventaja en adquirir ventajas extras. Cada ventaja extra así adquirida te cuesta dos de esos puntos de desventaja.

#### ◆ PASO CINCO: EQUIPO

Cada héroe comienza el juego con la ropa de muda que lleva puesta. En función de su tarea y posición que desempeñe, puede gastar el equivalente a mil (1.000) créditos del manual de Savage Worlds en equipamiento personal.

Debes gastar también aquellos puntos de desventaja que aún no hayas usado en este paso. Cada punto te proporciona mil créditos en equipo adicional.

#### ◆ PASO SEIS: TRASFONDO

Tómate un momento para pensar sobre el trasfondo de tu personaje, rellenando cualquier historial o antecedentes que consideres apropiados. Piensa cómo decidió participar el personaje en el show, sus metas, sueños y aspiraciones. ¿Tiene algún enemigo? ¿Familia? ¿Huye de algo? ¿Cómo es su aspecto?

## CULTURAS (O FACCIÓNES)

Las distintas culturas han ido mezclándose en cada una de las megalópolis de diferentes maneras. La singularidad de cada una se ha ido fundiendo en un rico caldo de costumbres y lenguas diferentes asimiladas como propias.

Durante la creación del personaje, puedes seleccionar una, y solo una, de las siguientes culturas como propias, ganando sus beneficios, pero también sus penalizaciones. También puedes optar por no elegir ninguna, representando así los megalopolis a quien el sistema ha logrado convencer de sus bondades y libres que sean de carácter más introspectivo e independiente. En este caso, comenzarás el juego con una ventaja de novato gratuita a tu elección, aunque debes cumplir todos los requisitos que exija.

Las facciones aquí mencionadas son las existentes en la megalópolis de Madrid o su área circundante. Algunas, como el Tridente o Mundo Libre, son de escala global, mientras que otras pocas se organizan de forma local. Animamos al DJ a crear sus propias culturas y facciones si decide jugar en otro punto del globo.

Casi todas las culturas que aquí presentamos (con excepción de la Secta de Apocalipsis) tienen tonos grises; Savage Arena no es una ambientación en donde los héroes sean caballeros en resplandecientes armaduras. Sin embargo, es fácil interpretar personajes que sean miembros de una facción por interés personal, familiar o compartir sus creencias, incluso si estas son detestables. Por ejemplo, hemos dejado las mecánicas para crear PJ de la Secta del Apocalipsis solo con la idea de crear antiguos sectarios que se hayan vuelto contra sus com-



pañeros y, aun así, el DJ tiene la última palabra. Por dejarlo bien claro: los actuales miembros de la Secta del Apocalipsis son completos e irredentos villanos.

En este mundo, donde el sustento está repartido injustamente a través de una estructura social clasista e irregular, es normal que hayan surgido distintas facciones que respondan de forma diferente a los conflictos sociales entre meganos y libres. Entre ellas destacan:

## 🔴 CANÍBALES

Una de las respuestas sociales más extremas y radicales a la escasez es el canibalismo: no hay plantas, no hay animales, pero existe superpoblación de seres humanos, así pues, alimentémonos de ellos. Normalmente se suelen unir en pequeños grupos de diez o doce personas para que les sea más fácil cazar a su presa. Los integrantes de estas bandas pierden su nombre de pila y pasan a llamarse 'calavera'. Por ejemplo, "Calavera" Hopkins. Normalmente se mutilan una parte de su cuerpo para ofrecerlo como ofrenda de ingreso al grupo. Esta ofrenda suele ser habitualmente la primera falange del dedo meñique. La mayoría de caníbales son libres aunque entre los meganos existe un grupo organizado (y mucho más temible) encabezado por un antiguo científico de la Alianza: Zaik Spencer.



△ **Amigos en altos lugares:** Ganas la ventaja Conexiones (tu grupo de caníbales).

△ **'Calavera' García:** Quien sabe mirar, siempre notará tu predilección por el cerdo largo, debido a las automutilaciones que muestras. Comienzas el juego con d6 en Intimidar.

△ **Cerdo largo:** No hay nada que haga desconfiar más de ti a alguien, que saber que no tienes escrúpulos por comértelo. Ganas la desventaja Sanguinario, sin que te proporcione puntos.

△ **Lo que no mata, engorda:** Ganas +4 a todas las tiradas de Vigor contra enfermedades y venenos ingeridos.

## 🔴 CARROÑEROS

No es más fuerte el que vive en las megalópolis, sino el que más tiene. Los carroñeros son grupos nómadas de habitantes libres que recorren el mundo destruyendo poblados y ciudades de segundo orden para subsistir. Ningún grupo de carroñeros está liderado en base al carisma, solo responden ante la fuerza bruta. Es muy habitual que las diferentes bandas de carroñeros se enfrenten entre sí por el control de territorios. Cada una de estas bandas tiene un mote de guerra distinto y sus miembros llevan un elemento en común en sus vestimentas a modo de identificador.

△ **Amigos en altos lugares:** Ganas la ventaja Conexiones (tu grupo de carroñeros).

△ **La fuerza da la razón:** Comienzas el juego con d6 en Agilidad o Vigor en lugar del d4 normal (elige solo una de ellas).

△ **No eres de los míos:** A poco que los demás sepan de ti, jamás confiarán de verdad en tu lealtad. Ganas la desventaja Lodos sin que te proporcione puntos, aunque su penalización a Persuadir se aplica también con libres que no sean miembros de tu banda.





## ◆ CÓDEX

Un grupo de piratas informáticos que vela por los ciudadanos de las megaciudades, descubriendo los oscuros secretos que esconden los gobiernos urbanos y la Alianza, sacándolos a la luz. El Códex dice siempre la verdad a los ciudadanos, aunque use herramientas más que indigestas para hacerse con ella. No se posiciona junto a ningún otro bando u organización, aunque sí pueda facilitar puntualmente información tanto a unos como otros, siempre y cuando la verdad esté en tela de juicio; porque la verdad es el único camino que nos lleva hacia una vida más justa. Su dogma es: Mentir es ocultar la verdad y, por lo tanto, engañar a la sociedad en beneficio propio a costa de la vida de otros es una de las peores acciones del hombre. Decir la verdad es seguir un código que nos obliga a confiar y ser justos con todos los seres humanos por igual, permitiéndonos sobrevivir juntos.

△ **Amigos en altos lugares:** Ganas la ventaja Conexiones (Códex).

△ **El fantasma de la máquina:** Comienzas el juego con d6 en Sigilo y Ordenadores.

△ **La “Verdad”:** Los miembros de Códex están, en todo momento, atentos a descubrir la “Verdad”, algo que los mete en todo tipo de situaciones desagradables. Ganas la desventaja Curioso sin que te proporcione puntos.

## ◆ EL TRIDENTE

Grupos de ciudadanos libres fuertemente armados que tienen como fin la conquista del poder absoluto derrocando a la Alianza. Tres jefes lideran esta organización, con el fin de repartirse el pastel del mundo a partes iguales. La mayoría de miembros de esta facción son antiguos señores de la guerra, políticos o criminales que han perdido su cuota de poder y desean recuperarla a toda costa. A pesar de que en las zonas libres la mayoría de vehículos militares fueron dismantelados para usarse como materiales con los que construir edificios, se sabe que el Tridente posee una buena (y mortífera) dotación de la vieja escuela de combate. Los miembros de cada grupo que forman el Tridente no suelen fiarse totalmente de sus aliados; muchos de sus miembros tienen la convicción de que su alianza solo durará hasta haber adquirido el control total del planeta.

△ **Amigos en altos lugares:** Ganas la ventaja Conexiones (El Tridente).

△ **La forja del poder:** Comienzas el juego con d6 en Disparar o Pelear (elige solo una de ellas).

△ **Sinvergüenza:** Ansías poder y la forma de conseguirlo te importa muy poco. Ganas la desventaja Canalla, sin que te proporcione puntos.

## ◆ GUARDIANES DEL CONOCIMIENTO

En este mundo tan cruel en el que vivimos no existe nadie que se preocupe por el legado histórico de nuestros antepasados. En las me-



galópolis apenas hay museos y los objetos históricos de valor pasan desde el mercado negro de los libres hasta las estanterías de los burgueses que, según la moda del momento, se deshacen de ellos como ropa vieja. Los Guardianes del Conocimiento son un grupo de gente erudita que vela porque la historia de la humanidad perdure por siempre en el tiempo. Arriesgan sus vidas para recuperar piezas antiquísimas, por muy insignificantes que parezcan, evitando así que caigan en manos de coleccionistas indeseables o sean destruidos. Los guardianes no se oponen al uso de tecnología, pero sí creen que es posible sobrevivir sin ella.

△ **Amigos en altos lugares:** Ganas la ventaja Conexiones (Guardianes del Conocimiento).

△ **Quien desconoce el pasado...:** Consideras que el legado del pasado es importante y harás todo lo posible por preservarlo, poniendo en riesgo tu propia vida si fuera necesario. Considéralo la desventaja Juramento (menor).

△ **...Está condenado a repetirlo:** Añades +2 a todas las tiradas de Humanidades relacionadas con el pasado, su historia, geografía del siglo pasado, etc.

## 🌐 MUNDO LIBRE

Un grupo formado tanto por ciudadanos libres como meganos que lucha por la igualdad de las personas. Su dogma: Estamos engordando a unos pocos (el Arca) para quitárselo a nuestra descendencia. Todos debemos vivir en libertad y con un reparto igualitario de recursos. Podemos sobrevivir con un reparto controlado de recursos y un esfuerzo en conjunto para volver a repoblar la tierra. Mundo libre es un grupo rebelde que lucha contra la actual dictadura de la Alianza, negando que vaya a conseguir la perpetuación de la especie. Sin embargo, solo unos pocos ponen en peligro su vida para defender estos principios y la mayoría de miembros son simples simpatizantes. La pertenencia a Mundo Libre está castigada con la expulsión a las zonas rojas.





△ **Amigos en altos lugares:** Ganas la ventaja Conexiones (Mundo Libre).

△ **Oculto a plena vista:** Ansías derrocar a la Alianza y esta, a su vez, eliminarte de la faz de la tierra. Ganas la desventaja Buscado (cuerpos de seguridad de la Alianza, menor), sin que te proporcione puntos.

△ **Quijotismo:** Tus creencias en la igualdad humana te proporcionan la ventaja Vínculo, sin necesidad de cumplir ninguno de sus requisitos.

## ◆ SECTA DEL APOCALIPSIS

Cuando la civilización se vino abajo, muchos fueron los que se suicidaron, pensando en que el fin de los días había llegado. Los miembros de esta secta tienen la creencia de que ellos son los elegidos por Satán para destruir el mundo que precede a su llegada. Cuando la humanidad se extinga, solo quedará un último mensajero del Apocalipsis que recibirá al dios de los Infiernos. Los “apócrifos” (los miembros de la secta) actúan tanto individualmente como en grupo, haciendo detonar gran cantidad de explosivos en grandes aglomeraciones de gente, etc. Muchos de estos apócrifos suelen inmolarse bajo el lema: *“Ha llegado el Apocalipsis. El paraíso espera a aquellos que entreguen su vida a Satán”*.

△ **Enemigos en altos lugares:** Has renegado de la secta y esta te ve como un traidor. Ganas la desventaja Enemigo (La Secta del Apocalipsis, menor).

△ **Gran Voluntad:** Para abandonar la Secta tuviste que hacer acopio de toda la voluntad del mundo, superando el lavado de cerebro al que te sometieron. Comienzas el juego con d6 en Espíritu en lugar del d4 normal.

△ **Mensajero del Apocalipsis:** Como parte de tu adoctrinamiento aprendiste numerosos trucos para pasar desapercibido y mentir a los infieles, trucos que ahora aprovechas para huir de tus viejos camaradas. Comienzas el juego con d6 en Atletismo o Persuadir (elige una de las dos) y Sigilo.

## ◆ SIÓN

Un grupo de radicales religiosos que culpabiliza a los infieles de haber provocado la ira de Dios en el mundo. Sion nace con el convencimiento de que el planeta volverá a ser la tierra prometida de paz, felicidad y eterna gloria que fue cuando desaparezcan los infieles de la faz del mundo. Solo su fe es la verdadera, las demás religiones son deformaciones de la realidad provocadas por Satán y culpables del actual deterioro. Esta religión es una extraña mezcla de influencias sincréticas monoteístas procedentes de todo el mundo, que rechaza la violencia incluso contra los infieles. Su objetivo es la erradicación de los infieles mediante la predicación y el ejemplo. El “Profeta” es el fundador y actual líder de la congregación, un individuo que solo unos pocos elegidos han visto en persona o conocen su identidad.

△ **Amigos en altos lugares:** Ganas la ventaja Conexiones (Sion).

△ **El Tao de Sión:** Comienzas el juego con d6 en Medicina o Interpretar, en función de la senda que hayas elegido para acabar con los infieles en este mundo.

△ **La violencia no es el camino:** Crees firmemente en las enseñanzas del Profeta. Ganas la desventaja Pacifismo (menor), sin que te proporcione puntos.

## ◆ LOS SOBERANOS DEL ARCA

Ciertas personas, muy bien situadas en la Alianza, creen que son los auténticos elegidos de la Tierra y que deben gobernar el planeta como soberanos la misma. Son los sucesores directos de los masones y su influencia es tan grande en la Alianza que hay quien dice que son el verdadero poder en la sombra tras ella. Obviamente, siempre se ha negado su existencia en público. Los miembros de este grupo se ven como una raza superior, por la que los inferiores deberían sacrificarse, haciendo así más fuerte y poderosa a la especie en su conjunto. Los miembros de este selecto grupo disponen de grandes recursos e influencia en la Alianza.



△ **Amigos en altos lugares:** Ganas la ventaja Conexiones (Soberanos del Arca).

△ **Lo que haga falta:** Harás cualquier cosa, lo que sea, por temible que parezca y mucho que te repugne, por mantener la existencia de los Soberanos del Arca en secreto y proteger a tu familia de cualquier repercusión de tus aliados. Comienzas el juego con la desventaja Deseo Mortal (proteger el secreto de los Soberanos), sin que te proporcione puntos.

△ **Titiritero:** Has aprendido que es mejor no actuar, sino conseguir que los demás actúen por ti. Comienzas el juego con una bonificación de +2 a Persuadir, Intimidar o Provocar (elige solo una de ellas).

## 🔧 TECNÓCRATAS

El objetivo de la humanidad es luchar por preservar la especie humana y restaurar el ecosistema de la tierra pero, ¿a qué precio? El dinero no sirve para sobrevivir, solo el conocimiento para conseguir regenerar los recursos que nos da la tierra es imprescindible. Los tecnócratas son un reducido grupo de científicos y obreros de alto nivel (más sus conocidos y simpatizantes) que rechazan el poder absolutista y capitalista que la burguesía ejerce sobre la Alianza. Sobrevivir como especie debe ser prioritario frente a todo lo demás y quién mejor que los científicos, doctos en ese conocimiento, para dirigir a la humanidad y conseguir los mejores resultados sin leyes egoístas ni divisiones sociales interesadas. La sociedad debe organizarse tan solo en base a procedimientos que aseguren un resultado óptimo. Los recursos planetarios al servicio de la humanidad y que los burgueses se mueran de hambre con sus créditos, réditos y búsqueda de beneficios. Su símbolo es un ying-yang en colores rojo y blanco, y sobre el centro del mismo, el árbol de la vida.

△ **Amigos en altos lugares:** Ganas la ventaja Conexiones (Tecnócratas).

△ **Eficiencia empírica:** Tu base de creencias exige que actúes en todo momento en

base a la argumentación racional y el pensamiento crítico. Esto te convierte en un excéntrico en esta sociedad de pasiones y arrebatos emocionales. Trátalo como la desventaja Manía.

△ **El poder de la sabiduría:** Comienzas el juego con d6 en Astucia en lugar del d4 normal.

## NUEVAS DESVENTAJAS

En una campaña de Savage Arena puedes utilizar todas las desventajas que vienen en el manual de Savage Worlds, con la excepción de Escéptico, Marginado y Pobreza (sus funciones las cubren nuevas desventajas). Eso sí, si la campaña va a girar en torno al show, ten en cuenta que normalmente al Arca solo acceden los mejores especímenes de la humanidad, de tal modo que las desventajas físicas o mentales más obvias (Ceguera, Delirios, Hábito, Cojo, etc.) podrían suponer un problema irresoluble en determinadas circunstancias y pruebas.

Puedes emplear también las siguientes nuevas desventajas, específicas para la ambientación.

### 🔧 CRÉDITO REDUCIDO (MENOR)

De algún modo, derrochas el crédito en frusterías o hay alguien en los puestos superiores de tu departamento a quien no le caes bien. Sea como sea, siempre pareces tener menos crédito de lo que sería normal según tu oficio para la Alianza. Reduce en un nivel de dado tu dado de Crédito (mínimo d4). No puedes seleccionar esta desventaja si no eres ciudadano de la Alianza.

### 🔧 LODOS (MENOR)

Eres un libre, uno de los habitantes de las zonas libres. El apodo (es despectivo) se debe a que los libres estáis en continuo contacto con la tierra, tal y como vivían los cerdos hace muchos años.

Aplica una penalización de -2 a Persuadir cuando trates con todos los meganos. Como estás fuera del sistema de créditos, debes recurrir al trueque o conseguir que algún megano pague por ti. Tu dado de crédito pasa a ser d4



y no puedes mejorarlo. Descambia automáticamente esta desventaja por otra si alguna vez pasas a ser ciudadano de pleno derecho.

### ❖ RECHAZO BIOLÓGICO [MENOR]

El cuerpo de este individuo no acepta bien los implantes. Jamás podrá tenerlos. Y, si lo hace, no funcionarán.

## NUEVAS VENTAJAS

En Savage Arena puedes emplear todas las ventajas que aparecen en el manual básico de Savage Worlds, con la excepción de las presentes en la siguiente lista (y todas las que pidan una de estas ventajas como prerequisite): Campeón, Chi, Famoso, Resistencia Arcana, Rico, Trasfondo Arcano.

### ❖ ALCURNIA [TRASFONDO]

*Req: Novato, Crédito d10+, ser megano*

Mecánicamente, funciona igual a lo que indica el manual de Savage Worlds, aunque tiene distintos requisitos.

### ❖ ENCHUFADO [SOCIAL]

*Req: Lodos (desventaja)*

Invocando el nombre de tu contacto megano, puedes desenvolverte como si también lo fueras. Esta ventaja anula la penalización a Persuadir de Lodos, pero solo con aquellos que se sientan impresionados ante tu red de contactos meganos.

### ❖ EQUIPO SUPERIOR [SOCIAL]

*Req: Veterano, Fama (70+)*

Tu patrón juega con regularidad en las grandes franquicias de Savage Arena o tiene acceso a equipo de última generación procedente de los laboratorios de la Alianza que otros no. Sea como sea, puedes crear mejoras de equipo (pág. XXX) hasta de dos puntos, en lugar de uno como es normal.

### ❖ FOTOGÉNICO [SOCIAL]

*Req: Novato*

Hay algo en tu persona que atrae a los medios. Puede ser tu trágico pasado, la pertenencia a una familia de postín o el simple hecho de que las cámaras te adoren. Sea lo que sea, sales en los medios de comunicación más de lo que sería normal y tu fama se extiende con mayor facilidad. Al adquirir esta ventaja ganas inmediatamente diez puntos de Fama (página x).

### ❖ MADERA DE CAMPEÓN [PROFESIONAL]

*Req: Novato, Espíritu d8+, Atletismo d8+, Pelear d6+*

Llevas años preparándote física y mentalmente para la gran prueba, tu participación en el show.

En términos de juego, siempre que participes en una prueba de Savage Arena y no tengas penalización por carga, puedes elegir una de las opciones siguientes: (A) una bonificación de +1 a tus tiradas de Atletismo y Agilidad; (B) mejorar la cobertura existente en un paso; (C) realizar una maniobra de truco basada en Atletismo sin que provoque penalización por múltiples acciones (pero sí cuenta para el máximo de tres acciones del turno). Debes elegir al comienzo de tu turno, como acción gratuita, qué beneficio prefieres.

### ❖ NIVEL DE PROGRESIÓN [SOCIAL]

*Req: Novato*

Debido a la función y tarea que desempeñas para la Alianza, esta te proporciona una cantidad mayor de créditos semanales de lo normal. Mejora en un nivel de dado tu valor de Crédito (página x).

Puedes seleccionar más de una vez esta ventaja, hasta un máximo de una vez por rango. Cada vez adicional que la selecciones por encima de la primera mejorarás en un nivel de dado tu valor de Crédito, hasta un máximo de d12+2.

## 🔧 PATROCINADOR MEJORADO [SOCIAL]

Req: Experimentado, Fama (30+)

Tu patrocinador dedica mayores recursos a patrocinarte en el show de lo normal. Quizás compartáis objetivos o seas su único patrocinado y sea importante para él que quedes bien. Sea como sea, mejora el nivel de dado en Esfuerzo de tu patrocinador (página x) en dos pasos.

## 🔧 SUPERHOMBRE [TRASFONDO]

Req: Novato

Ya seas un pobre libre, al que algún departamento sin escrúpulos utilizó como conejillo de indias en sus experimentos secretos, o un

megano, con contactos y recursos suficientes para haberlo adquirido, lo cierto es que ya no eres del todo humano, eres algo más.

Comienzas el juego con bioware ya implantado por valor de dos puntos de Tensión. Estos implantes reducirán tu Tensión de la forma habitual.

Es posible seleccionar esta ventaja múltiples veces, pero solo una vez por rango. Cada vez que lo hagas, ganas bioware adicional por dos puntos de tensión extra. Estos implantes reducen la Tensión con normalidad.





# CAP 04

# REGLAS DE AMBIENTACIÓN

A parte de las reglas descritas en este capítulo, en *Savage Arena* están activas, por defecto, las siguientes reglas de ambientación. Todas ellas vienen explicadas en el manual básico de *Savage Worlds*.

- △ Convicción.
- △ Potra.
- △ Puntos de habilidad adicionales.

## FAMA

Se trata de un concepto que solo tiene importancia si el personaje participa en *Savage Arena*. Todos los demás personajes pueden ser más o menos famosos, pero su nivel de popularidad no estará tan extendido a escala global como un superviviente (por ejemplo, es raro que un alcalde o general sean parados por la calle por sus seguidores para que les firmen autógrafos, pero sería normal para una de las grandes estrellas del show).

### ◆ PUNTOS DE FAMA

Cada vez que el personaje participe en una de las pruebas televisadas de *Savage Arena* y sobreviva para contarle ganará una serie de puntos de fama, de acuerdo al esquema siguiente:

+1 punto de fama por participar en la prueba y sobrevivir.

+1 por haber sido el ganador de la prueba, ya sea de forma individual o colectiva.

+1 punto por ser nombrado el MVP de la jornada: haber dado espectáculo durante la prueba (a juicio del DJ, aunque hacer una tirada impor-

tante con varios aumentos o pifiar una tirada clave debería ser suficiente para ganar este punto).

Adicionalmente, los personajes ganan de forma automática una serie de puntos de Fama por varios logros y objetivos:

+10 puntos de Fama cuando se adquiere la ventaja Fotogénico.

+10 puntos de Fama cuando el personaje asciende a una liga de división. Esta bonificación se gana tras participar y sobrevivir a la primera prueba de la franquicia.

+20 puntos de Fama cuando el personaje asciende a la Liga del Arca. Esta bonificación se gana tras participar y sobrevivir a la primera prueba de la franquicia.

### ◆ LAS VENTAJAS DE LA FAMA

El personaje va acumulando puntos de fama a medida que va superando pruebas, de tal modo que su nombre es cada vez más y más conocido. Cuando la cantidad de puntos de fama del personaje llega a ciertos hitos, este gana una serie de capacidades especiales, de acuerdo a la tabla siguiente:

PUNTOS ACUMULADOS	EFECTOS
10	Tu cara me suena
30	Patrocinador
50	Gran hermano
70	Padrino
100	Estrella del show
130	El Arca



## TU CARA ME SUENA

El personaje empieza a ser conocido a escala mundial, aunque sigue siendo un pez pequeño del estanque. Elige una palabra o pequeña frase que dictamine tu reputación, por ejemplo, “sanguinario”, “un tipo legal”, “el de Sión” o “el zumbado de la motosierra”. Esta reputación no tiene porqué ser cierta, pero sí será lo que vendan los medios sobre tu persona y la información que llegue a las masas que ven Savage Arena cada noche. Fuera del show puedes aplicar una bonificación de +1 a Persuadir con todo PNJ que vea regularmente el programa. Sin embargo, la fama es un arma de doble filo y, cuando dicho PNJ podría verse repulsado o rechace la reputación que simbolizas, dicha bonificación a Persuadir pasará a ser una penalización (así, en vez de +1, deberás aplicar un -1).

## PATROCINADOR

El personaje ha atraído la atención de uno de los patrocinadores menores del programa. El jugador gana inmediatamente la ventaja Conexiones (Patrocinador), aunque deberá comportarse de acuerdo a los intereses del mismo o podría perderla de forma temporal, junto con las ventajas asociadas (mejor equipo, etc.).

## GRAN HERMANO

Como Tu cara me suena, pero el modificador de Persuadir pasa a ser de  $\pm 2$  en lugar de  $\pm 1$ . Esto sustituye a Tu cara me suena.

## PADRINO

Similar a Patrocinador, el personaje llama la atención de uno de los grandes sponsors de Savage Arena. Esto proporciona una bonificación de +4 a las tiradas de Esfuerzo del patrocinador y suele suponer mucho más equipo (y de mejor calidad) de lo normal.

## ESTRELLA DEL SHOW

Como Tu cara me suena, pero el modificador de Persuadir pasa a ser de  $\pm 4$  en lugar de  $\pm 1$ . Esto sustituye a Gran Hermano.

## EL ARCA

Llegados a este punto, el personaje habrá luchado suficiente en Savage Arena y será tan conocido a escala mundial que estará a punto de entrar en el pequeño grupo de elegidos. Durante una o dos semanas habrá un constante bombardeo en los medios, anunciando la hora de la verdad. El siguiente sábado noche, el superviviente se enfrentará a su prueba definitiva: el Veredicto. Es siempre una prueba letal con él en el punto de mira. Si sobrevive a la misma se unirá a los elegidos del Arca o las bestias de la arena.

## RIQUEZA Y POSESIONES

*Nota: Estas reglas sustituyen al subsistema de Riqueza presente en el manual básico de Savage Worlds. No se usa en esta ambientación.*

Todos los meganos de cada megalópolis reciben una retribución semanal en función de las tareas que desempeñan para la misma. Sus turnos de trabajo son de un mínimo de ocho horas diarias de cinco a siete veces por semana, en función del puesto específico. Sea como sea, no existe el paro entre los meganos. Los trabajos y tareas que realiza el megano pueden ser intercambiables siempre que el obrero esté capacitado para los mismos. Es decir, que un día podrías ser parte del equipo de limpieza y al turno siguiente unirse a los cámaras que graban el especial sábado noche de Savage Arena si tus capacidades mecánicas no son necesarias, siempre, eso sí, que dispongas de los conocimientos apropiados. No presentarse en el puesto de trabajo a la hora determinada puede castigarse de forma muy severa y las múltiples reincidencias incluso pueden suponer la expulsión del obrero y su pérdida de ciudadanía. Los burgueses ocupan puestos administrativos departamentales y sus turnos no son tan estrictos: otra ventaja más para ellos.

La retribución exacta se mide de acuerdo a un nivel de crédito semanal. El megano puede solicitar a la megalópolis una serie de servicios (incluyendo alimentación adicional, servicios públicos y otros lujos no cubiertos por la manutención y alojamiento diario) como recompensa.



sa por su dedicación a la misma. Este “crédito” es electrónico, pero funciona como moneda entre los propios habitantes, pudiendo transferirse a otros meganos, almacenarse o derrocharse a gusto.

Por su parte, en las zonas libres podemos encontrar personas con numerosas capacidades distintas y, a diferencia de lo que ocurre en las megalópolis, no siempre se recompensa más a los más capacitados ni se valora por igual los mismos servicios. De hecho, en muchos casos directamente no se cobra. Al no percibirse ningún tipo de salario estable, los libres suelen usar el trueque, de servicios y posesiones, como base de su economía. Por ejemplo, vendas y comida a cambio de confeccionar una camisa con unos harapos. Muchos libres, sin embargo, opinan que, donde haya comida sana, que se quite todo lo demás... y eso exige acceso a créditos. Los libres no pueden acceder directamente (al menos legalmente) al servicio de crédito establecido por la Alianza, pero eso no impide que un megano pueda solicitar un servicio y que sea el libre quien se beneficie del mismo. Esta es la auténtica causa de que los libres se apelotonen por las mañanas a la espera de poder entrar en una megalópolis, pues en su interior pueden realizar pequeñas tareas y trapicheos para los meganos, ofreciendo servicios que no pueden pagarse de forma legal mediante créditos. Todo esto se resume con una de las frases más usadas por los libres: *“Búscate la vida, que la muerte ya llega ella sola”*.

## ◆ LOS NIVELES DE CRÉDITO

Todos los personajes de Savage Arena emplean un nuevo valor derivado, el nivel de crédito (o Crédito a secas), que se mide como todos los demás rasgos, es decir, en niveles de dado.

Cuando el personaje desee adquirir un servicio o recurso a través del servicio de créditos de la Alianza, debe hacer una tirada de Crédito para ello. Es tan simple como tirar el dado apropiado, añadir el dado salvaje si el personaje es Comodín, y comprobar si se llega al VO, que suele ser 4. Es posible repetir esta tirada gastando benis si se desea y, para todos los efectos, se considera una tirada de rasgo: los dados explo-

tan, repetirla mediante Ardor proporciona una bonificación de +2, etc.

El VO por defecto, como ya se ha dicho es 4. Esto representa la dificultad de conseguir cualquier servicio apropiado para el nivel de crédito de un obrero de la megalópolis. Cuando el personaje desea acceder a un servicio que está por encima de esta capacidad, el VO aumenta en dos puntos por cada nivel de progresión superior, hasta llegar al deseado. Cuando se obtiene un uno natural en el dado de rasgo (independientemente de lo que salga en el dado salvaje, de tenerlo), el nivel de crédito baja temporalmente en un nivel de dado hasta la semana siguiente. Unos ojos de serpiente hacen que salte una alarma de seguridad y que la megalópolis bloquee la línea de crédito del megano en cuestión, quien deberá pasarse por los servicios administrativos y de seguridad de la Alianza para reactivarla. Es un mecanismo básico para asegurar el sistema y que no se trampea con el mismo. A la hora de determinar el VO, el Director de Juego puede ajustarlo de la forma normal, en función de las circunstancias específicas que rodeen la tirada.

Recuérdese también que el crédito representa lujos y gastos por encima de lo esperado. Un megano no necesita hacer tiradas de crédito para acceder a su papilla nutricional diaria pero sí deberá tirar si, tras un turno de trabajo especialmente agotador, desea papilla extra. Del mismo modo, las herramientas necesarias para desempeñar la tarea del turno se reciben al comienzo del mismo y deben devolverse al finalizarlo, no siendo tampoco necesario hacer tiradas de crédito para ello.

Para acabar, debe recordarse sin embargo, que el sistema de retribución semanal de la Alianza no permite adquirir lujos o servicios ilegales, es decir, no puedes usar directamente el crédito para adquirir una pistola láser sin número de serie o una daga molecular. Para este tipo de cosas hacen falta primero contactos (tal y como reflejan las ventajas Callejear, Conexiones, etc. y los patrones). Una vez que puedes acceder a ellos, deberás ver si puedes pagarlo mediante la tirada de Crédito, recurriendo a favores o trocando otras mercancías, pero no antes.



CRÉDITO	DESCRIPCIÓN
0 (d4)	<p><b>Libre:</b> En teoría este nivel de progresión no existe, al menos según la Alianza. Representa el nivel de crédito que un libre tiene a base de pedirle a sus conocidos y aliados meganos favores. Ello le permite adquirir una papilla nutricional de vez en cuando o conseguir pequeñas herramientas de uso habitual en las megalópolis pero que no se fabriquen en el exterior. Estos objetos (encendedores, potabilizadores, analgésicos, sintealcohol, etc.) son la principal base del trueque en el exterior.</p>
1 (d6)	<p><b>Obrero:</b> Por defecto, todos los obreros tienen este nivel de retribución, aunque la veteranía y el ascenso permiten acceder a los niveles superiores mediante el servicio fiel a la Alianza. El crédito de un obrero le permite acceder a pequeños servicios ocasionales, por ejemplo, una noche de juerga, una ración adicional de alimentos (o comida sólida), apostar en Savage Arena, etc. En líneas generales, lo mismo que buscan los libres pero sin necesidad de pedir favores a terceros.</p>
2 (d8)	<p><b>Policía/militar:</b> El nivel mínimo de retribución de las fuerzas de seguridad de la Alianza está por encima del de los obreros, una medida preventiva para asegurarse su lealtad al sistema.</p> <p>Gracias a eso, el megano puede permitirse lujos del estilo de reducción de turnos, escapaditas ocasionales de fin de semana y caprichitos regulares, del tipo de libros, servicios Premium y acceso a objetos que no son habituales entre los obreros. En líneas generales corresponde a nuestro nivel de vida de clase media.</p>
3 (d10)	<p><b>Científico:</b> Aunque algunos ayudantes de laboratorio y personal de apoyo reciben niveles de retribución inferiores, los científicos que impulsan el desarrollo tecnológico de la Alianza y el Proyecto Edén gozan de numerosos extras como recompensa por su colaboración a la supervivencia de la raza humana.</p> <p>Este nivel de retribución corresponde al de la clase media-alta actual. Incluye usufructo de un vehículo no contaminante, reducción de turnos y otras ventajas, como acceso a servicios Premium de la Alianza, acceso a restaurantes de lujo de forma regular, visitas de la prole, etc.</p>
4 (d12)	<p><b>Administrador:</b> El término que prefieren los burgueses para hacer referencia a su grupo social sin las connotaciones despectivas de “burgués”. Representa a los burócratas que ocupan los puestos superiores de los departamentos de las megalópolis y la Alianza, así como los parientes directos de los mismos.</p> <p>Este nivel de retribución corresponde al de un gran puesto corporativo actual (la ventaja Rico en Savage Worlds). Incluye el usufructo de varios vehículos no contaminantes, personal de servicio, lujos regulares, bioware y mucho cash para desperdiciar en caprichos.</p>
5 (d12+)	<p><b>Ministro:</b> El nivel de retribución 5, en teoría solo se aplica a los alcaldes de las megalópolis, el presidente y un puñado de altos puestos de la Alianza. En realidad, un puñado de burgueses, todos ellos líderes de poderosos departamentos multidivisionales, también ejercen este nivel de crédito gracias a las concesiones de la Alianza.</p> <p>Este nivel de retribución es equivalente a la ventaja Asquerosamente Rico en Savage Worlds, es decir, multimillonarios, grandes estrellas del espectáculo y los negocios, etc.</p>



## 🎲 APOSTAR EN FIRST BLOOD

Como es lógico, alguno de tus jugadores no tardará en apostar en First Blood buscando hacer fortuna y tu te preguntarás... ¿cómo se compagina esto con el sistema de créditos? Bien, primero te vamos a contar un secreto: no te vas a hacer rico apostando salvo que ocurra un milagro. Y cuando hablamos de milagros estamos haciendo referencia a tiradas de Apostar que rondan el cincuenta (por lo menos). Ello se debe a que un nivel de crédito representa una cantidad muy superior a lo que normalmente se apuesta. Compara el precio de un billete de lotería o una quiniela con el sueldo anual y verás a qué nos referimos. En el borde superior de la escala es aún más claro: con Crédito d12 tendrías un nivel de vida equivalente a un sueldo anual de 150.000 €. No notarás en gran medida incluso un buen premio.

Dicho eso, First Blood aceptará trueques si eres un libre, al igual que acepta créditos si eres megano. Deberás realizar una tirada de Apostar, modificada por la dificultad de la apuesta: no es lo mismo acertar el vencedor de una prueba entre dos supervivientes muy desequilibrados que determinar el orden completo de una carrera donde hay diez contendientes. Cuando sabes que la prueba está amañada o conoces otra información que pueda alterar el curso de la apuesta, ganarás bonificaciones a tu tirada (o las sufrirás, si lo desconoces).

El éxito en la tirada de Apostar significa que recuperas la inversión realizada (si apostastes dos mecheros, recuperas dos mecheros o su equivalente en créditos de la Alianza). Cada aumento, dobla el beneficio apostado, al igual que cada paso de dificultad que tuviese la apuesta. Así, una tirada difícil (-1) de Apostar generará el doble de la apuesta con un éxito simple, el cuádruple con un aumento, etc. Una tirada excepcionalmente buena (varios aumentos o mucha dificultad inicial) podría llegar a proporcionar una bonificación de +1 o +2 a la siguiente tirada de Crédito, si el DJ lo considera apropiado.

## EL NIVEL DE LETALIDAD

Hemos diseñado Savage Arena pensando en historias como Demolition Man o Perseguido, donde los héroes sufren innumerables penurias pero siguen dando caña hasta el final de la película. Por ello, tras muchas deliberaciones hemos optado por conservar el nivel "heroico" que ofrece el conjunto de reglas de *Savage Worlds*.

Sin embargo, sabemos también que eso no es del agrado de todo el mundo. Si quieres reflejar en tus partidas un futuro aún más oscuro y desesperanzado, donde los jugadores interpreten a personas de la calle y no héroes de acción, puedes aplicar una o más de las siguientes reglas de ambientación (todas ellas son del manual de *Savage Worlds*). Eso asegura una ambientación mucho más oscura y mayores carnicerías en *Savage Arena*:

**Daño descarnado:** Cuando un Comodín sufre una o más heridas, estas se manifiestan en su cuerpo como penalizaciones y desventajas extras.

**Elecciones difíciles:** El DJ comienza sin benis, recibiendo los gastados por los jugadores y los jokers no dan benis extras. Sin embargo, a diferencia de lo que indica el manual, cuando un Comodín recibe y usa una carta de acción de dos, él y solo él recibe un beni adicional. Esta variante se denomina El hambre y la suerte esquiva, son fuentes de inventiva.

**Fallos críticos:** No se pueden repetir los ojos de serpientes con benis. Esta opción elimina potra del juego.





# CAP 05

## EQUIPO

En esta sección trataremos el equipo más habitual que puedes encontrar durante una partida de Savage Arena.

### ARMADURAS

En líneas generales, como en toda la sociedad, se puede hacer una clara distinción entre los libres arrojados al exterior de las megalópolis y los meganos, si bien entre estos últimos también debe distinguirse con claridad entre los cuerpos de la autoridad (militares y policías) y los civiles.

Fuera de las megalópolis, los libres procuran equiparse todo lo posible frente a los numerosos peligros que les acechan, sin descuidar el hecho de que una armadura pesada te hace sudar más y el agua, en el desierto tóxico, ya es un bien muy escaso. En líneas generales, casi todos los libres se habrán procurado chaquetas de motero, pantalones de cuero y otra indumentaria cómoda pero capaz de absorber algún navajazo a traición (o, al menos, reducir sus efectos). Este tipo de indumentaria proporciona un punto de armadura en todo el cuerpo excepto la cabeza. Se puede tratar como una armadura de **cuero** (+1, FUEMín d4); casi todos ellos complementarán esta equipación, cuando les sea posible, con **casco de motero** (+3, FUEMín d4), gafas de aviador, máscaras filtrantes, etc.

Sin embargo, cuando un libre espera problemas y tiene tiempo de equiparse (más los recursos necesarios) recurrirá a todo lo que tenga a mano. Esto incluye desde **armaduras medievales** canibalizadas de algún museo al material militar del siglo pasado, como **chale-**

**cos antibalas o kevlar** que hayan saqueado de algún cadáver o heredado (con numerosos remiendos) de sus abuelos, al igual que los **cascos de kevlar**.

No es necesario decir que todas estas armaduras (salvo el cuero), al igual que la artillería, les serán requisadas si intentan entrar en una megalópolis con ellas, de tal modo que suelen ocultarla en un lugar seguro antes de dirigirse a los puestos de control de acceso.

Por su parte, los meganos jamás usan armaduras, a no ser que sean contendientes de Savage Arena, militares o policías y estén ejerciendo como tales, en cuyo caso se les proporciona la equipación apropiada durante sus tareas y luego se espera que la devuelvan.

### ◆ PETO DE CONCURSANTE

Los concursantes de Savage Arena emplean una versión más ligera y de menor grosor que las armaduras policiales. Se trata de un peto gomoso que se lleva ajustado al cuerpo, con refuerzos en los hombros, pecho, bajo vientre y muslos, fabricado a base de polímeros electroactivos. Todo esto proporciona armadura +2\* en el torso y extremidades al coste de pesar solo 2 kg (FUEMín d4). Conectando el traje a un ordenador, es posible alterar la coloración del mismo, diseñando todo tipo de patrones identificadores, logos de patrocinadores, etc.

El peto incluye varios bolsillos, en donde llevar pequeños gadgets, cinturón ajustado (para colgar armas) y remaches decorativos.



Completa la equipación de los supervivientes un casco de plástiacero, que cubre tres cuartos de la cabeza, comunicador bidireccional estándar (así pueden recibir información de los jueces de las pruebas o trabajar en equipo con otros participantes) y pantalla HUD. El plástiacero no cubre la cara, que va tapada con un visor transparente; ello está ideado para que los espectadores puedan ver la fisonomía de los supervivientes en todo momento. Este casco pesa 1 kg y proporciona Armadura +4\* (75 % de proteger la cabeza). El visor transparente solo tiene Armadura +1\* contra los ataques dirigidos a la cara (el 25 % restante).

### 🔧 BLINDAJE POLICIAL

Por su parte, las fuerzas de la autoridad meganas van equipadas con trajes similares a los de los concursantes de Savage Arena, pero más densos (Armadura +4\* en el cuerpo, 6 kg de peso, incluyendo el casco, FUEMín d6) debajo de sus uniformes identificativos.

La superficie interna del blindaje policial incorpora una serie de receptores, situados sobre los puntos vitales del agente, que recopilan información sobre su estado en todo momento (temperatura, pulso, respiración y tensión arterial) y los envían los datos obtenidos al HUD del casco; cuando está conectado a una red también llegan la base operativa del agente, donde se recopilan y almacenan. El casco, además de radio bidireccional (el pinganillo tiene 1,5 km de alcance por su cuenta, pero se puede extender casi hasta el infinito conectándose a una red de comunicaciones ya establecida) y HUD, proporciona al agente visión nocturna (IR/UV), cámara (capaz de grabar todo lo que ve y oye el agente), filtro de aire, escáner visual y varios trucos más, muy útiles para su oficio a través de diversas aplicaciones informáticas. La palma de los guantes es táctil, usándose como interfaz para manipular estos receptores, aplicaciones y la información que muestra el HUD. Para evitar el mal uso, cuando la firma biométrica del usuario no es correcta, la computadora desactiva todas las funciones secundarias del traje.

El traje de ciertos agentes de élite al ser-

vicio de la Alianza es capaz de alterar temporalmente mediante pequeñas descargas el polímero electroactivo en que está formado, proporcionando capacidades camaleónicas (+2 a Sigilo) y, si hacemos caso a los rumores, auténtica invisibilidad durante periodos muy cortos de tiempo. Obviamente, para aprovecharse de estas capacidades el oficial primero debe desprenderse de su uniforme, vistiendo solo el blindaje policial.

Excepto por sus aplicaciones adicionales, el casco utilizado por las fuerzas de la ley meganas es similar al utilizado por los supervivientes del concurso aunque ambos modelos son distintos y se diferencian a simple vista.

### 🔧 ARMADURA MILITAR

Las fuerzas militares de la Alianza han evolucionado de forma distinta a las policiales, pues utilizan un traje de batalla para infantería (Armadura +6\*, 10 kg, FUEMín d8). Este emplea como base el mismo plástiacero que se utiliza en los cascos, aunque con mayor grosor y refuerzos cerámicos adicionales. Esta armadura blindada protege todo el cuerpo y, a diferencia de las anteriores no es posible combinarla con ropas o uniformes estándar.

El casco cerrado y espejado incorpora un comunicador bidireccional, pantalla HUD y las mismas aplicaciones que el blindaje policial, aunque emplea redes y canales de comunicación distintos, mejor protegidos y, por tanto, más difíciles de piratear.

Una exclusiva variante de lo anterior es la armadura pesada (Armadura +8\*, 15 kg, FUEMín d12). En ocasiones se equipa con ella a los cuerpos de operaciones especiales o se emplea a la hora de proteger los puntos más vitales de la Alianza. No llega a ser una armadura asistida, pero sí da pasos claros en esa dirección. Emplea una serie de miómeros piezoeléctricos, que facilitan el movimiento del usuario y reducen en gran medida su peso efectivo, casi como si fuera un exoesqueleto. Esto último, además, mejora en dos niveles de dado la Fuerza del usuario cuando la lleva puesta.



## ARMAS

A la hora de hablar de las armas usadas por los libres, nos encontramos ante la misma mezcolanza caótica que ocurre con las armaduras personales. Los libres utilizarán cualquier cosa que se pueda emplear como arma para defender sus miserables vidas en el día a día. Esto quiere decir que muchos de ellos emplean el armamento típico de finales del siglo XX y comienzos del XXI, incluyendo porras policiales, navajas, cuchillos, puños americanos, etc. Tampoco es infrecuente el uso de armas medievales, sacadas de los museos o fabricadas con materiales de desecho, de tal forma que en el típico grupo de carroñeros siempre habrá uno o dos que lleven mazas, hachuelas, lanzas o simples dagas. La imaginación de los libres es inagotable a la hora de armarse y defender sus personas, de tal modo que muchos de ellos conocen la ventaja Improvisación, utilizando con maestría cosas como señales de tráfico caídas, motosierras, palos explosivos y cócteles Molotov caseros con igual facilidad que lo que entendemos por armas más convencionales.

Es necesario explicar una serie de consideraciones especiales a la hora de hablar del uso de armas de fuego entre los libres. Por un lado, las armas de fuego están muy extendidas entre ellos; casi es imposible encontrar a alguien que no lleve una. Aunque inicialmente en Europa los controles de armas privadas eran muy estrictos, durante el caos previo a la formación de la Alianza, los movimientos migratorios hacia Europa provenientes de África, Oriente Medio y, sobre todo, las revueltas libres de los años 2114-15, al finalizar la construcción de las megalópolis, se propagó este tipo de armamento por todo el mundo. También debe tenerse en cuenta que la munición es un bien escaso y muy valorado. No hay tiendas donde puedas abastecer tus armas, así que muchas veces ese flamante rifle de asalto puede servirte para poco más que amenazar con él a los desconocidos. Solo hay tres formas de conseguir munición en las zonas libres: encontrar un caché de armas abandonado (algo ya muy raro), trocársela por otra cosa al puñado de expertos que saben cómo fabricarla (o traficantes de armas) y, lo más habitual de todo, recoger-

la de los cadáveres de otros libres a los que hayas matado.

Algunos grupos de libres, como el Tridente, tienen acceso a pequeñas reservas de armamento avanzado, robado o saqueado directamente a la Alianza, que atesoran como oro en paño hasta el día en que las usen para derrocarla. El Tridente también posee algunas impresoras 3D de última generación, que pueden emplear para crear armas simples con polímeros sintéticos. Por su parte, las fuerzas militares de la Alianza, aunque suelen mirar a otro lado cuando se trata de conflictos entre libres, también tienden a actuar con extrema violencia cuando detectan el uso entre ellos de armamento avanzado. Quizás un caníbal con una daga molecular no les importe, pero una banda equipada con armas key, sí provocará una intervención armada. La Alianza sabe que los libres cuentan con una ingente ventaja numérica y el monopolio armamentístico y tecnológico es una de las pocas cosas que tiene para contrarrestar ese hecho. Para ella es vital conservar esta ventaja.

Por su parte, la Alianza espera que los meganos no vayan armados, en especial si son civiles. Solo las fuerzas de la ley y el ejército de la Alianza emplean armas con regularidad y, aun así, solo durante acto de servicio. Es una restricción que se lleva a rajatabla, comprobando de forma estricta que se devuelve el material cuando acaba el turno de guardia. La posesión ilegal de un arma dentro de una megalópolis es uno de los billetes más rápidos para perder la ciudadanía de la Alianza (en caso de tenerla) o un viaje solo de ida a las zonas rojas (para los libres). Dicho eso, en una gran ciudad existen numerosos objetos de aspecto inocente que pueden usarse como armas, así que un megano rara vez está completamente desarmado. Los cuchillos de cocina, las llaves inglesas y los picadores de hielo sirven igual de bien que cualquier hacha o lanza para matar a una persona en un momento de arrebató pasional. Eso cuando no se es un experto en artes marciales, combate desarmado, etc.



## ARMAS KEY

El nombre de este armamento proviene de un chiste realizado por uno de los generales de la Alianza durante su presentación oficial. Estas armas se presentan como la *clave* (*key* en inglés) para superar el grueso blindaje de fortificaciones o los vehículos con blindaje improvisado que pudiera utilizar cualquier fuerza hostil libre contra la Alianza. En realidad, se trata de armas girojet. Emplean como munición pequeños cohetes autopropulsados en vez de depender de la combustión de la pólvora tradicional para impulsar el proyectil.

Existen numerosas cabezas distintas, con funciones tácticas diferentes (perforante, ataque de área, termo-guiadas, etc.), proporcionando a la Alianza gran cantidad de variantes estratégicas en su uso:

△ **Cohete estándar:** Causa 3d6 de daño y se considera arma pesada.

△ **Cabeza explosiva:** 5d6 en una plantilla de área grande y es arma pesada. Debido al tiempo que tarda en armarse la cabeza (por cuestiones de seguridad), la distancia mínima de uso son cuarenta metros (20 pasos). Cuesta el doble de lo normal fabricar esta munición.

△ **Cabeza perforante:** Causa 2d6 de daño, con PA 10. Se considera arma pesada.

△ **Cabeza termo-guiada:** Causa 3d6 de daño y es arma pesada; usa las reglas de **misiles** del manual de *Savage worlds*, enfrentando la habilidad de Electrónica del atacante contra la Agilidad del potencial objetivo del ataque. Si se tiene línea de visión remota del objetivo (como acceso a cámaras, etc.), se puede guiar estas cabezas para colarlas por ventanas, dar giros de hasta 90° en su trayectoria y, en líneas generales ignorar la línea de visión convencional. Cuesta el doble de lo normal fabricar esta munición.

Diez cohetes, independientemente de su cabeza, pesan 0,5 kg.

## MUNICIÓN Y SAQUEO

Cuando emplees grupos de personas libres fuera de las megalópolis como adversarios, puedes equiparlos con la combinación de armas de fuego y armas cuerpo a cuerpo que quieras, usando las tablas de armas medievales, pólvora negra y contemporáneas del manual del *Savage Worlds*.

No te preocupes demasiado de la munición que usan los PNJ en cualquier combate pero, cuando llegue la hora del saqueo, tus jugadores obtendrán 3d10 “balas” en caso de pistolas, revólveres, etc. 2d6 “balas” cuando hablemos de armas largas (rifles de asalto, escopetas, ametralladoras, etc.) o 1d3 “usos” cuando hablemos de armamento pesado, como granadas, cohetes, etc. Y recuerda, el calibre importa a la hora de usar esta munición. Solo los PJ deberían preocuparse por contar las balas que llevan encima.

Opcionalmente, si no quieres estar a contar bala a bala, puedes usar las reglas de niveles de munición (consulta Aliados en el manual de *Savage Worlds*) o Munición cinematográfica (GG: Ciencia Ficción) para hacer la experiencia más salvaje en tu mesa de juego.

## ARMAS MOLECULARES

Gracias a sus avances tecnológicos, la industria armamentística de la Alianza es capaz de recubrir con una fina capa diamantina la hoja de un arma cuerpo a cuerpo, cortante o perforante, para proporcionarle un filo insuperable. Esto mejora en dos puntos el daño base



del arma y la dota de un valor de PA igual a la mitad del dado base de daño. Así, una daga molecular causa FUE+d4+2 de daño y tiene PA 2.

Excepto para algunas pruebas específicas de *Savage Arena*, la Alianza rara vez se molesta en fabricar armas de este tipo de mayor tamaño que una daga, pues se consideran armas secundarias frente al armamento a distancia.

## ◆ LÁSERES

Dada la política de escasez e inestabilidad de los primeros años de la Alianza, es muy lógico comprender por qué los avances tecnológicos en armamento de la organización se dirigieron en esta dirección, haciendo a un lado las armas tradicionales y basadas en la pólvora de los últimos siglos. Las mejoras en fabricación de baterías y capacitadores han permitido reducir el tamaño de las primeras hasta algo similar al de los viejos cargadores, facilitando el uso de los primeros modelos de láseres personales en el campo de batalla. El uso de baterías, por otro lado, reduce el caos logístico de docenas de calibres distintos y, dada la potencia de las células solares actuales, proporciona un suministro de munición casi ilimitado.

Los láseres personales utilizados por la Alianza representan el culmen tecnológico de la misma. Son relativamente ligeros, tienen gran potencia de fuego y baterías capaces de proporcionar al arma un uso continuado decente. A la hora de usar estas armas en una partida de *Savage Arena*, usa las reglas especiales para láseres indicadas en el manual de *Savage Worlds*, con la siguiente excepción:

**Sobrecarga:** Es posible “sobrecargar” el láser, aumentando en +1d6 el daño que causa, al coste de duplicar el consumo de batería en el disparo. Sin embargo, esto puede dañar sus frágiles mecanismos internos: un uno natural en el dado de Disparar provocará un cortocircuito y la destrucción de la batería (los ojos de serpiente provocan además que el arma estalle, causando 3d6 de daño al usuario).

Cada categoría de láseres emplea un modelo de batería distinto, de tal modo que no

es posible usar una batería de pistola en un rifle y viceversa. La batería de pistola pesa 125 gr, la batería de subfusil, 250 gr, la de rifle 250 gramos también y el tambor de energía de las ametralladoras láser 2 kg. Cambiar una batería es una acción completa.

Las ametralladoras láser son capaces de realizar fuego de reacción cuando están instaladas a bordo de un vehículo y bajo el control de su IA.

La Alianza, sin embargo, teme que este tipo de armas se hagan comunes entre los libres, por miedo a perder su ventaja tecnológica sobre ellos. Por ello, ha tomado varias medidas de seguridad para evitarlo. Existen modelos sin ellas, pero no son habituales.

△ 1º - Prácticamente todas estas armas vienen equipadas de serie con lectores de la firma biométrica del usuario, impidiendo así que personas ajenas al propietario puedan usarlas (al menos, sin el proceso de piratear antes el sistema y exponerse a dañar el arma en el proceso).

△ 2º - Las baterías no siguen los modelos estandarizados de conector, con la idea de dificultar todo lo posible su uso fuera de las instalaciones autorizadas. Es posible saltarse este mecanismo de seguridad mediante una tirada de Reparar y las herramientas adecuadas.

## ◆ PORRA ATURDIDORA

Esta arma es parte del equipo estándar de las fuerzas de la ley de las megalópolis. Se trata de un tonfa policial equipado con una batería interna, cuyo peso es de 1 kg. Causa el daño normal de una porra (FUE+d4) pero, además del daño causado por el impacto, la víctima debe superar una tirada de Vigor (0) o caerá al suelo conmocionada debido a la descarga eléctrica que genera. Normalmente, el agente aprovecha el tiempo que tarda en recuperarse para esposar e inmovilizar al sospechoso.

La batería que alimenta la porra funciona hasta que el usuario saque un uno natural en su dado de Pelear (da igual el resulta-



do del dado salvaje en caso de ser Comodín). La batería no es extraíble y debe recargarse en la estación.

## ⚡ ZAPPER

El zapper recibe su nombre a causa del ruido onomatopéyico que causa al dispararse (zap, zap, zap). Se trata de una pistola, combinación de arma láser y aturdidor, que las fuerzas de la ley meganas utilizan como armamento estándar.

El zapper funciona como una pistola láser convencional en todos los aspectos pero, además, puede disparar en modo aturdidor. Cuesta una acción cambiar la modalidad de disparo, a no ser que se emplee una APP específica, como la incorporada en el blindaje policial (en este caso es una acción gratuita). Un disparo aturdidor consume cinco cargas de la batería de la pistola, pero no causa daño; en su lugar, deja conmocionada a la víctima que no supere una tirada de Vigor (-2).

El zapper también se utiliza en muchas pruebas de *Savage Arena*, en especial cuando se desea equipar a los participantes con armas no letales capaces de atacar a distancia. En este caso, suele proporcionarse a los supervivientes un zapper con seguridad computarizada, de tal forma que no puedan usarlo como pistola láser letal a no ser que cambien las condiciones de la prueba (momento en el que se ajusta de forma remota vía conexión *wifi*).

## EQUIPO MUNDANO

En líneas generales, y siempre dentro de las indicaciones que marca la sección de Tecnología (pág. XXX), en el mundo de *Savage Arena* puedes encontrar casi cualquier pieza de equipamiento contemporáneo que se mencione en el manual de *Savage Worlds*, las guías de género y otras ambientaciones situadas a finales del siglo XX y comienzos del XXI. Obviamente, el equipo manufacturado en las megalópolis es muy superior a las herramientas improvisadas o canibalizadas que utilizan los libres del exterior, sobre todo en cuanto a estética y modernidad.

En este apartado describiremos algunos artefactos y utensilios relacionados con el día a día cotidiano a los que se hace referencia en otros puntos de este libro, en especial si es necesario hacer alguna aclaración mecánica de su funcionamiento o uso.

△ **Agenda personal de datos (PDA):** Uno de los gadgets más comunes entre los meganos son las PDA; han desplazado a los teléfonos móviles y comunicadores por completo pese a su vulnerabilidad a la intrusión informática. En el siglo XXII, estos instrumentos cumplen las funciones de telefonía, agendas personales y GPS. Esencialmente, es un todo en uno de esas tres cosas. Gracias a los avances tecnológicos tiene gran capacidad de almacenamiento y memoria. Puede proyectar la información holográficamente sobre una superficie cercana, si no se desea consultar su pequeña pantalla. La batería y célula solar aseguran su largo uso sin constantes recargas. La conexión wifi permite a la PDA comunicarse con numerosos programas remotos y la constante actualización de aplicaciones; sin embargo la PDA no es un buen instrumento para la piratería informática (aplica una penalización de -4 a los intentos de usarla de este modo). Además de como teléfono inalámbrico, GPS y agenda personal, si se está conectado a la red, las consultas proporcionan una bonificación de +4 a las tiradas de Conocimientos Generales. Pesa 100 gr y deben equiparse para su correcto uso.

△ **Ciberterminal:** Se trata de un ordenador portátil (del tamaño de un maletín) diseñado expresamente para la piratería informática. Incluye programas avanzados de todo tipo, ideales para las funciones de intrusión informática. Pesa en torno a 1 kg, según el modelo específico (aunque todos ellos suelen ser caseros entre los libres).

△ **Contador Geiger:** Se trata de un dispositivo capaz de medir el nivel de radiación. Permite detectar su presencia a niveles a niveles dañinos superando una tirada de Electrónica (+2). Se lleva en una mano y emite un característico pitido, en función de la presencia e intensidad de la radiación. Usando esta misma plantilla se pueden crear otros tipos de sensores específicos,



## **TABLA DE ARMAS A DISTANCIA AVANZADAS**

NOMBRE	DISTANCIA	DAÑO	CDF	MUN.	PESO	FUE. MÍN.	NOTAS
<b>Láseres</b>							Ver notas
Pistola	15/30/60	2d6	1	50	1	-	PA 2
Subfusil	15/30/60	2d6	4	100	2	-	PA 2
Rifle	30/60/120	3d6	3	100	4	d6	PA 2
Ametralladora	50/100/200	3d6+4	4	800	10	d6	PA 2
Rifle key	24/48/96			30	5		Arma pesada
Cohete		3d6	1				-
Explosiva		5d6	1				PAG, Mín. (20 pasos)
Perforante		2d6	1				PA 10
Termo-guiada		3d6	1				Misiles
<b>Zapper</b>				40	1,5	-	Ver notas
Aturdidor	5/10/20	--	1				Conmoción (-2)
Láser	15/30/60	2d6	1				PA2

como detectores de movimiento, gases tóxicos, etc.

△ **Comunicador:** Estos objetos, similares a pinganillos, permiten la comunicación de radio bidireccional con un alcance funcional independiente de kilómetro y medio. La batería solar asegura cientos de horas de uso asegurado sin necesidad de recarga. Puede conectarse, vía wifi, con una red de comunicaciones por satélite, PDA, etc. proporcionando alcance casi infinito, al coste de la vulnerabilidad que supone ante el pirateo y las escuchas en la red. Pesa 30 gr.

△ **Esposas/grilletes:** Es posible esposar con este objeto las manos a la espalda o los tobillos de un prisionero. Cuando se esposan las muñecas, la víctima pierde el uso de ambas manos, mientras que ve reducido el Paso a 2 cuando se le esposan los tobillos. Tienen Consistencia 12 y debe aplicarse una penalización de -2 a los intentos de forzar su cerradura. Cada juego de esposas pesa 1 kg.

△ **Gafas protectoras:** Muy semejantes a las gafas de aviador o buceador de toda la vida. Muchos libres las llevan para proteger sus ojos contra el viento, que puede arrastrar partículas tóxicas en el exterior.

△ **Juego de herramientas:** Se trata de una entrada genérica para describir un tipo

específico de herramientas relacionadas con un oficio, profesión o habilidad. Todas las tiradas de habilidad relacionadas con dicha tarea/profesión sufren una penalización de -2 si no cuentan con las herramientas apropiadas. Considera que el maletín y herramientas pesan en torno a 2,5 kg.

△ **Kit de evaluación del agua:** Se trata de una serie de pruebas químicas, fáciles de llevar en un estuche del tamaño de una cartera. Permiten medir los niveles de cloro, nitratos, nítridos, cantidad de mineral presente y la dureza del agua mediante una tirada de Conocimientos Generales. Así se puede determinar la cantidad de contaminantes que tiene el agua y si es o no potable. Pesa 100 gr.

△ **Nutrientes sintéticos (NS):** También llamadas papillas nutricionales, son unos compuestos químicos que recrean fielmente los nutrientes naturales, tan difíciles de encontrar en la actualidad. Los laboratorios guardan bancos de muestras de nutrientes naturales en criogenización, aunque de baja calidad, pues, a pesar del tratamiento, estuvieron en contacto con la lluvia ácida antes de su recogida. Aunque la estructura del NS es prácticamente idéntica a los nutrientes naturales, y aporta la energía suficiente para sobrevivir, en su estado básico su sabor es tristemente insípido. Gracias a



los colorantes y añadidos artificiales es posible alterar el estado y sabor del NS: lo encuentras líquido en forma de latas, bricks, e incluso, cócteles; espeso para hacer sopas y purés; sólido en barritas energéticas; gomoso (similar a chicles) y, en los restaurantes más lujosos, como perlas de gel. Muchos laboratorios producen papillas con diferentes olores y sabores, añadiendo extractos de plantas y hongos procedentes de las zonas libres o el Proyecto Edén.

△ **Respirador:** Una máscara facial que cubre la nariz y boca; permite filtrar los gases dañinos del aire y proporciona una bonificación de +2 a las tiradas de Vigor contra sustancias inhaladas. No permite respirar bajo del agua. Pesa 0,5 kg.

## IMPLANTES

Los grandes avances médicos realizados a lo largo del siglo pasado y el primer tercio de este han supuesto una auténtica revolución en muchos campos relacionados con la salud. Sin duda alguna, de todos ellos el más llamativo son los implantes. Aunque a muchos autores famosos de ciencia ficción nacidos en los siglos anteriores les gustaba imaginar el resultado del cromo y el metal implantado en los cuerpos humanos, lo cierto es que la medicina y los implantes no han ido en esa dirección. En la Alianza, cuando se habla de “implantes” se quiere hacer referencia en realidad a las mejoras biónicas, el denominado bioware.

De acuerdo a esta ciencia, los seres vivos no son sino máquinas complejas, dotadas de gran variedad de capacidades y capaces de responder con coherencia ante los estímulos exteriores. El bioware es la forma de imitar de forma artificial estas capacidades y usar sus recursos para mejorar el modo en que funciona el cuerpo de los seres vivos. A través del estudio de las células madre, el genoma humano, la ingeniería robótica y otras ciencias relacionadas, los científicos de la Alianza son capaces de cultivar sustitutos artificiales de diversas glándulas y partes del cuerpo e implantar-

## PRECIO

La mecánica ideal a la hora de adquirir estos objetos durante el juego es emplear el nivel de crédito o el trueque. Sin embargo, necesitarás un “coste” base para adquirir este equipo durante la creación de los personajes.

Ciberterminal	1.000 Cr.
Comunicador	100 Cr.
Contador Geiger	500 Cr.
Esposas/grilletes	15 Cr.
Gafas protectoras	5 Cr.
Juego de herramientas	200 Cr.
Kit de potabilidad	100 Cr.
NS (ración diaria)	5 Cr.

las en cuerpo de un ser humano sin provocar su rechazo.

Los obreros megalanos rara vez tienen acceso a estos implantes, pues el crédito necesario (d10) supera en varios cientos de miles de veces el coste de sus retribuciones semanales. Esto deja su uso casi con exclusividad a los burgueses más pudientes, quienes lo utilizan para mejorar sus propias capacidades físicas o, al menos, combatir los efectos de los accidentes y el envejecimiento. Ocasionalmente algún superviviente de Savage Arena con patrocinadores muy poderosos también se beneficia de ellos.

Algunos de los científicos y tecnócratas encargados del Proyecto Edén y dirigir Savage Arena tienen ciertas dudas morales y éticas sobre lo lícito que puede ser participar o no en el concurso con implantes de este tipo. Al fin y



al cabo, se busca enviar al Arca a *seres humanos* y hay quien considera estos implantes una forma, por cara que sea, de hacer trampas. Por otro lado, también hay quien se ha enamorado de la idea de “fabricar” al superhombre artificialmente, acelerando así la evolución de la propia naturaleza en nuevas direcciones. Por ahora, las leyes de la Alianza prohíben por completo la clonación humana, pero no dicen nada de su mejora artificial. Siempre que la Alianza ha tratado este tema (o la ilegalización de los implantes en Savage Arena) de forma oficial, las reuniones han acabado aplazadas sin llegar a un acuerdo claro. Mientras tanto, los departamentos y burócratas interesados en su desarrollo continúan avanzando día a día con nuevos progresos.

## ⚙ MECÁNICA

En el juego, la mecánica concerniente a los implantes se basa en las reglas sobre **Cibernética** que aparecen en la *GG: Ciencia Ficción*. Todos los implantes son invasivos y alteran el correcto funcionamiento del cuerpo humano. Por ello, los personajes tienen un nuevo valor secundario denominado Tensión, que mide lo bien que puede soportar su cuerpo estas operaciones. El valor inicial de Tensión de un personaje es igual a su dado de Espíritu o Vigor (lo que sea más bajo). Así mismo, cada implante tiene también un rasgo denominado tensión. Se debe reducir la Tensión del personaje por el valor de tensión de cada implante utilizado.

Mientras el valor de Tensión del personaje sea positivo, no pasará nada. Cuando baje por debajo de cero, el personaje sufre un nivel permanente de fatiga por cada punto negativo (o fracción) y, si esto le lleva a incapacitado, muere en la mesa de operaciones durante el proceso de instalación del implante.

## ⚙ BIOWARE

Actualmente los médicos de la Alianza son capaces de realizar las operaciones quirúrgicas siguientes e instalar estas mejoras en el cuerpo humano. De acuerdo a los rumores, algunos departamentos serían capaces de realizar otras intervenciones, pero su uso no es público y, probablemente, la Alianza los rechace

por las serias connotaciones morales y éticas que suponen sobre el paciente.

La mayoría de operaciones son muy intrusivas y dañinas para el cuerpo. Por ello, el paciente sufre dos niveles de fatiga si, a juicio del DJ, debe pasar por el quirófano y sufrir una operación seria para recibir el implante. El paciente recupera estos niveles a un ritmo de un punto de fatiga por semana. Puedes asumir que en condiciones normales (una clínica de última generación de la Alianza, la operación no se ve interrumpida, el paciente no sufre enfermedades o heridas inusuales, el paciente tiene suficiente Tensión, etc.), la operación se desarrolla con éxito sin realizar ningún tipo de tirada. Si no es así puede resolverse con una tirada de Medicina (-2) o, incluso, como una tarea dramática, según las circunstancias que rodeen la operación.

El número entre paréntesis tras el nombre indica cuántas veces puede adquirirse dicho implante.

△ **Ajuste retinal (1):** Instala un tapetum lucidum en la retina del paciente, similar al que poseen los gatos u otros animales con excelente visión nocturna. Esto permite aumentar la cantidad de luz que entra en el ojo, reduciendo a cero la penalización por iluminación de penumbras (-2) y oscuridad (-4). *Tensión: 1.*

△ **Brazos biónicos (∞):** Se clona un brazo del paciente (o los dos), cultivándolo artificialmente, y luego se implanta, sustituyendo al original. Este implante permite descambiar la desventaja Manco. Cada nivel reemplaza un brazo. *Tensión: 1 por extremidad.*

△ **Cirugía estética (2):** No se trata de pequeños ajustes cosméticos, sino de una reconstrucción facial completa. El personaje avanza (o empeora) su belleza de acuerdo a la siguiente escala en un paso: Feo (desventaja) <=> normal (sin ventajas o desventajas) <=> Atractivo (ventaja) <=> Muy Atractivo (ventaja). Esto permite descambiar la desventaja o adquirir ventajas sin necesidad de gastar avances. Opcionalmente,



en vez de cambiar un paso de belleza, el personaje podría cambiar por completo su aspecto dentro de la misma categoría. Esto permite cambiar su perfil biométrico relacionado (retina, huellas dactilares, etc.) por completo. *Tensión: 2/nivel.*

△ **Descarga adrenal (1):** Cuando el paciente sufre daño, las glándulas suprarrenales liberan grandes cantidades de adrenalina para reducir el dolor y ayudar a sobreponerse al mismo. El personaje gana +2 a sus tiradas para recuperarse del aturdimiento. Se apila con Reflejos de Combate. *Tensión: 2.*

△ **Filtros respiratorios (1):** Una serie de filtros artificiales en la nariz, ojos, garganta, etc. purifican el aire de toxinas y ayudan a respirar mejor. El personaje gana una bonificación de +4 a las tiradas de Vigor para evitar enfermar o envenenarse por vector aéreo. *Tensión: 1.*

△ **Mejora de atributo (Agilidad, Astucia, Fuerza, Vigor, 4):** Se pueden reemplazar los motores neuronales con células sintéticas más rápidas o sustituir músculos con versiones clónicas más resistentes. El efecto real es una mejora en un nivel de dado del atributo correspondiente. Esto permite superar el límite máximo racial. Solo puede aumentarse de este modo una vez cada atributo y no es posible aumentar Espíritu. Se trata de un aumento de característica normal (afecta a la capacidad de hacer daño, Dureza, etc.). *Tensión: 2/atributo mejorado.*

△ **Ojos biónicos (∞):** Se clona un ojo del paciente (o los dos), cultivándolo artificialmente, y luego se implanta en la cara, sustituyendo al original. Este implante permite descambiar las desventajas Tuerto o Cegueira. Cada nivel reemplaza un ojo. *Tensión: 0,5 por ojo.*





△ **Piernas biónicas (∞):** Se clona una pierna del paciente (o las dos), cultivándola artificialmente, y luego se implanta, sustituyendo a la original. Este implante permite descambiar la desventaja Cojo. Cada nivel reemplaza una pierna. *Tensión:* 1 por extremidad.

△ **Tratamiento anagático (∞):** Combate los efectos generales del envejecimiento y alarga la esperanza de vida del paciente sustituyendo los órganos internos afectados por reemplazos de cultivo más jóvenes. Cada nivel aumenta la esperanza de vida (como si el cuerpo del paciente tuviera cuarenta años) en diez años. Este implante no permite descambiar la desventaja Anciano, pues asumimos que el cuerpo en ese caso está más allá de los efectos del tratamiento. *Tensión:* 1/diez años adicionales.

△ **Tratamiento inmunológico (1):** Nanitas internas ayudan a sanar el cuerpo cuando sufre daño. El usuario no solo realiza tiradas de curación natural al día (en vez de cada cinco días), sino que añade +2 a sus tiradas para resistir el desangramiento. También proporcionan una bonificación de +4 a las tiradas de Vigor para evitar enfermar o envenenarse por vector de contacto o ingestión. *Tensión:* 2.

## VEHÍCULOS

Una vez más, a la hora de hablar sobre los vehículos utilizados en el distópico futuro de Savage Arena, conviene diferenciar con claridad lo que se usa en las megalópolis frente a cómo se las apaña la gente en las zonas libres.

### ◆ LAS ZONAS LIBRES

Como ocurre con las armas y armaduras, los libres procuran canibalizar aquello que ha quedado del viejo mundo, usando en su provecho todo tipo de vehículos terrestres abandonados por sus antiguos dueños.

Dadas las actuales condiciones climáticas del planeta, el uso de navíos y aeronaves es muy raro entre los libres. Esto no quiere decir que

sean desconocidos, pero sí que las excepciones se cuentan con los dedos. Se dice que el Tridente conserva varios vehículos aéreos (incluyendo helicópteros de ataque y cazas), pero los mantiene ocultos hasta que llegue el momento de atacar con fuerza a la Alianza. Por su parte, la nueva acidez de los océanos y mares (capaz de corroer con el tiempo hasta el metal), combinada con la desaparición de la fauna marina, reduce el interés que los libres puedan tener por estas enormes manchas de veneno líquido. No es de extrañar que, con excepción de los habitantes de islas cercanas entre sí y algunos grupos sociales en Asia, de tradición nómada, ¿quién querría navegar en las actuales circunstancias?

Además, los libres tienen dos grandes problemas a la hora de usar vehículos, incluso si son vitales para desplazarse por las zonas tóxicas: la falta de combustible y de piezas de repuesto.

Empecemos primero por el problema del combustible. Al principio no pasaba nada, podías obtener gasolina de cualquier otro vehículo abandonado, las gasolineras o, si eso fallaba, quitársela a otro panoli que andase cerca. Pero poco a poco, tras tantos años se agotó. Sí, hay un puñado de refinerías y pozos petrolíferos abandonados por ahí... pero no dan para compensar tanto consumo. Ahí entró en juego la imaginación humana: durante un tiempo se vieron motores impulsados por alcohol, biodiesel, carbón... vapor... y, finalmente, incluso esclavos. Al final se impuso la lógica y los avances en baterías y paneles solares han desechado muchos de estos métodos alternativos para hacer que la gran mayoría de vehículos del exterior sean ahora mismo, al menos, híbridos eléctricos. Los paneles solares y capacitadores permiten al vehículo avanzar a un ritmo de crucero (pues sol y calor hay más que de sobra), reservando el escaso combustible para aquellos momentos en donde sea realmente necesario el punch de velocidad extra que proporciona. Porque sí, los capacitadores eléctricos habrán reducido el consumo de gasolina, pero también ha bajado correspondientemente el rendimiento funcional al 80 % de la velocidad máxima que se consigue usando combustible fósil. Ante la opción de sacrificar en autonomía o sacrificar en velocidad punta, sabiamente se optó por lo segundo.



Luego tenemos el asunto de las piezas de repuesto. En los últimos cincuenta años no ha habido producción de repuestos y, de hecho, por no haber, no ha habido ni producción de nada. Eso quiere decir que los vehículos usados ahora mismo por los libres son amalgamas móviles, auténticos monstruos de Frankenstein mecánicos que no respetan en absoluto los modelos originales que salieron al mercado. ¡Qué demonios! ¡No es probable ni que haya dos automóviles iguales! Cada vehículo aún funcional ha sido parchado innumerables veces, usando repuestos que no correspondían, chatarra, imaginación y chapuzas de todo tipo para mantenerlo en la carretera. A eso hay que añadirle los refuerzos blindados y alguna que otra arma, necesaria para sobrevivir fuera del extrarradio. Que aún funcionen tantos es un testimonio viviente del genio de los mecánicos que se han ocupado de ellos.

## MECÁNICA

A la hora de representar los vehículos usados en las zonas libres durante una partida de Savage Arena, no necesitas hacer grandes ajustes. Tan solo tienes que seleccionar una categoría de vehículo (motocicleta, SUV, familiar, etc.), tal y como aparece en las tablas correspondientes del manual básico de Savage Worlds y añadir estas notas de equipamiento:

△ **Anómalo:** Aplica una penalización de -2 a Reparar hasta que lleves, al menos, un par de meses trabajando con él de forma regular, pues cada vehículo es único. A los seis meses lo conocerás como la palma de tu mano y podrás aplicar, en su lugar, una bonificación de +2 a las tiradas para arreglarlo.

△ **Chapado:** Aumenta en dos puntos su Armadura (ajustando la Dureza como corresponde).

△ **Motor híbrido:** El vehículo tendrá dos modos de locomoción distintos. Cuando consuma combustible fósil utilizará la VM indicada en el manual; si emplea el motor eléctrico para desplazarse, reduce en un 20 % esta cantidad.

Por su parte, la Alianza desde el mismo instante de su creación apostó por los motores eléctricos, con la idea de evitar que la contaminación planetaria fuera a más. Con el paso de los años renovó todo su parque móvil, hasta tal punto que ahora mismo ningún vehículo de la Alianza utiliza derivados del petróleo como combustible.

Los meganos necesitan desplazarse constantemente en el interior de las megalópolis. Para ello utilizan, casi siempre, el transporte público, pues los créditos necesarios para la asignación de un vehículo propio no son fáciles de ahorrar con el sueldo de un obrero.

Casi todos los vehículos empleados en las megalópolis son sondas, controladas de forma remota mediante transpondedores por diversos programas y reguladores de los departamentos correspondientes (por ejemplo, el SIGV –Sistema Informatizado de Guía para Vehículos– en Madrid). Las sondas también tienen la opción de conducirse de forma manual, pero rara vez se emplea esta capacidad salvo en el caso de vehículos particulares que así lo deseen o cuando la sonda debe desplazarse fuera de la red SIGV (en este último caso, el regulador asignará un conductor para hacerse cargo de ella). La red SIGV cubre todas las calles principales de la megalópolis, aunque no los callejones secundarios, aparcamientos privados o las áreas peatonales (el interior de las zonas industriales, minas, aeropuertos, etc.) donde no se espera un tráfico regular de vehículos. La sonda dispone de autonomía propia (unas doce horas de uso continuado) aunque rara vez se les exige tanto.

Existen dos grandes categorías de transportes públicos: los maglevs y las sondas urbanas. Los maglevs son similares a metros y se desplazan a gran velocidad entre diversas paradas situadas por toda la megalópolis gracias a una serie de placas magnéticas. Por su parte, las sondas urbanas son vehículos semejantes a pequeños autobuses (entran entre seis y veinte personas, en función del modelo), quienes realizan constan-



temente distintos recorridos fijos dentro del distrito, cada uno con sus propias paradas. Para desplazarse por la ciudad, los obreros usan las sondas urbanas hasta llegar a la parada del maglev más cercana. Allí utilizan este para cambiar de distrito y, una vez en él, recurren de nuevo a la red de sondas urbanas para llegar hasta su destino final. Al principio puede parecer complicado tanto transbordo, pero gracias a las PDA, donde se reciben constantes actualizaciones de la red de transporte, el proceso es en realidad muy sencillo.

## ◆ SONDAS URBANAS

Allá donde los vehículos de los libres son feas amalgamas de metal oscuro, las sondas de la Alianza son immaculados vehículos plateados, de líneas suaves y estéticas, en especial los modelos para uso privado. Casi todos tienen colchones de aire que les permiten desplazarse a unos centímetros por encima del suelo.

A la hora de representar mecánicamente estos vehículos, puedes usar las siguientes plantillas. Puedes ajustarlas según tus necesidades para reflejar distintos modelos. El as-

terisco indica que normalmente la función de conductor la realiza la propia sonda, aunque con los permisos adecuados una persona podría dirigirla de forma manual:

△ **Sonda pública:** Tamaño 5 (Grande), Maniobra 0, VM 116 km/h, Dureza 14 (2), Trip 0\*+20; Notas: Colchón de aire, sonda remota (d6).

△ **Sonda privada:** Tamaño 4 (Grande), Maniobra 0, VM 136 km/h, Dureza 11 (2), Trip 0\*+4; Notas: Airbags, colchón de aire, sonda remota (d6).

△ **Sonda privada de lujo:** Tamaño 4 (Grande), Maniobra +1, VM 231 km/h, Dureza 10 (2), Trip 0\*+4; Notas: Airbags, colchón de aire, equipamiento de lujo, sonda remota (d6).

## ◆ AIRWHEELS Y CICLOS

Las fuerzas de seguridad de la Alianza no son partidarias de dejar las motos y otros vehículos semejantes en manos civiles, pues prefieren que estos deban usar sondas urbanas, lentas y de gran tamaño, facilitando así las persecuciones en caso de ser necesario. Aun así, existe un puñado de ciclos, vehículos semejantes a motocicletas, diseñados para transportar un único pasajero y/o una pequeña carga. La teoría es que fueron diseñados para facilitar el desplazamiento a mensajeros y paquetes por el interior de la megalópolis, realizando aquellas tareas donde un vehículo de cuatro plazas, más grande, no es eficiente. En la práctica, algunos meganos (casi siempre de buena posición social) obtienen permisos privados para conducirlos. Los ciclos comparten los mismos transpondedores que otras sondas urbanas y pueden conectarse, del mismo modo, a la red SIGV. A la hora de manejarlos, se usa la habilidad Conducir.

Los *airwheels*, por su parte, son los vehículos utilizados por las fuerzas policiales en el interior de las megalópolis. Son semejantes a ciclos en cuanto forma y funciones pero el colchón de aire generado es de mayor potencia, lo que les permite ascender hasta los cinco metros de altura sobre el suelo. Esto tiene dos utilidades prácticas: la

### NUEVO EQUIPAMIENTO PARA VEHICULOS: SONDA REMOTA (D6)

Considera que el programa que dirige la sonda en caso de necesidad es un extra con Conducir, Navegar o Pilotar d6 (según sea apropiado). Algunos modelos específicos podrían tener valores superiores o inferiores, según su programación. Cuando la sonda abandona la red SIGV, debe conducirse de forma manual, ya sea desde el propio interior o guiándola de forma remota a través del transpondedor.



primera es pilotar la máquina por encima de las sondas urbanas convencionales, además de entre ellas, facilitando el desplazamiento del agente en cualquier persecución. La segunda es “saltar” de calzada en calzada, amortiguando el impacto de la caída con una tirada de Pilotar (-2). Como en muchas megalópolis las calzadas por donde se desplazan las sondas tienen distintos niveles de altura, el agente puede usar una serie de rampas para ascender a las calzadas superiores o saltar desde ellas a las inferiores en aquellos puntos donde se superponen. Es peligroso, pues un fallo puede provocar un accidente, pero esta capacidad de nuevo facilita el desplazamiento en el entorno tridimensional de la megalópolis. A diferencia de los ciclos convencionales, se utiliza Pilotar a la hora de conducir un airwheel. Los vehículos utilizados por la policía, como medida de seguridad adicional, suelen comprobar la ID del blindaje policial del usuario; si este no lleva la armadura funcional apropiada, el vehículo no arranca. Eso evita su mal uso por parte de cualquier malhechor.

En Savage Arena también utilizan ciclos y *airwheels* en diversas pruebas, para disfrute general del público.

△ **Ciclo:** Tamaño 1 (Normal), Maniobra +1, VM 132 km/h, Dureza 8 (0), Trip 0\*+2; Notas: 50 % de que los ataques al vehículo golpeen al conductor, colchón de aire, sonda remota (d6).

△ **Airwheel policial:** Tamaño 2 (Normal), Maniobra +1, VM 175 km/h, Dureza 10 (2), Trip 0\*+1; Notas: Techo máximo de vuelo (5 m), 50 % de que los ataques al vehículo golpeen al conductor, estabilizador, sonda remota (d6). Armas: Rifle láser fijo frontal (30/60/120, 3d6, CdF 3, Mun. 100, PA 2).

## ✪ AERONAVES

La Alianza también cuenta con una numerosa flota de vehículos aéreos. Además de los grandes reactores que mantienen interconectadas regularmente las megalópolis, entran en esta categoría los vehículos de uso militar (un puñado de cazas para asegurar la supremacía aérea y capacidad de interceptación y, sobre todo, VTOL) y unos pocos más destinados al transporte de personal VIP.

Aunque estos vehículos disponen de pilotos automáticos, que mantienen estable el vuelo y facilitan su uso, es necesario un auténtico piloto para maniobrar los mandos de tal modo que, técnicamente, no son sondas.

El modelo **Lóng tiejūn** (Dragón de hierro) es el equivalente de la Alianza a los BRT actuales. Similar a un VTOL blindado, el ejército lo utiliza para el transporte de personal y despliegue en zonas donde se espera conflicto (como al realizar patrullas por las zonas libres o el extrarradio). También desempeña funciones de apoyo ligero cuando la patrulla necesita potencia de fuego adicional.

Más convencional es el modelo **Yuǎn chǎng** (Campo lejano), diseñado para el transporte de tropas o cargamento. Aunque es de un tamaño semejante al anterior (y también un VTOL), su blindaje y armamento es inferior, pues lo cambia por espacio de carga.

Finalmente, el modelo **Yǔtiān** (Día de lluvia) es de mucho menor tamaño y no va armado. Básicamente es un VTOL, que los ministros y grandes burgueses de la Alianza utilizan para viajar por el interior de las megalópolis desde la torre alcaldía hasta el aeropuerto u otros lugares que despierten su interés sin necesidad de someterse a los vaivenes del tráfico local.

△ **Campo lejano:** Tamaño 8 (Enorme), Maniobra +2, VM 174 km/h, Dureza 14 (2), Trip 2+14; Notas: Estabilizador, visión nocturna. Armas: Rifle láser en un trípode en cada lateral (30/60/120, 3d6, CdF 3, Mun. 100, PA 2).

△ **Día de lluvia:** Tamaño 7 (Enorme), Maniobra 0; VM 193 km/h, Dureza 12 (2), Trip 1+3; Notas: Equipamiento de lujo, visión nocturna.

△ **Dragón de hierro:** Tamaño 8 (Enorme), Maniobra +1, VM 231 km/h, Dureza 20 (4), Trip 2+8; Notas: Estabilizador, visión nocturna. Armas: Torreta con ametralladora láser (50/100/200, 3d6+4, CdF 4, Mun. 800, PA 2), rifle key fijo frontal con cohetes termo-guiados.



# CAP 06

# LISTO PARA JUGAR

En esta sección te facilitamos cinco personajes listos para jugar y una pequeña aventura de inicio en la que un grupo de supervivientes tendrá que viajar a las zonas libres en busca de una bestia de la arena que ha sido raptada.

Siéntete libre para utilizarlos o para crear tus propios personajes siguiendo los pasos antes mencionados.

Estos personajes han formado parte del proceso de testeo del juego.

## ¡STRELKA!

**¡STRELKA!** es una aventura de introducción que nos llevará al mundo libre en busca de una bestia de la arena que ha sido secuestrada.

En ella, la Alianza reclutará a una serie de personas para que viajen a uno de los distritos más peligrosos de la zona libre de Madrid y traten de negociar la liberación de Strelka, una de las bestias de la arena más queridas por la audiencia del programa.

Si utilizas a los personajes pregenerados puedes jugar con los interludios para ver cómo se ven envueltos en la trama. Improvisa, déjate llevar por las motivaciones de los jugadores, aunque te damos unos consejos para que esta tarea no suponga un reto y abandones las ganas que sabemos que tienes de empezar a probar el juego.

## REUNIENDO AL GRUPO

La Alianza ha recibido un comunicado anónimo solicitando 500 millones de créditos a cambio de devolver a Strelka. Si no satisfacen sus pretensiones, enviarán a la superestrella en varios pedazos a diferentes puestos de First Blood con un vídeo de cómo fue mutilada para que no haya dudas.

**Laura** puede haber sido la persona que descodifique el mensaje y lo rastree. Este puede ser su punto de entrada en la historia.

Puedes jugar con ella una tarea dramática (Electrónica) a modo de presentación del personaje en la que reciben el mensaje y es la única de su departamento en poder descifrarlo.

Si tiene éxito, localizará el punto de partida del mensaje en el distrito de Muerte Dulce, un área del exterior de Madrid en el que se da cita gente de la peor calaña.

**Tostarrica e Irene Blasco** empiezan a despuntar en el show, pero son prescindibles. Tostarrica puede conocer el sitio, siéntete libre de hacer un interludio con él sobre su estancia en Muerte Dulce. Si no se tuviese esa información, podría ver el vídeo que han enviado con Strelka retenida y reconocer algún sonido o algún punto distintivo a través de una ventana.

**Van Lievin** ya ha servido en misiones de este tipo y su nombre saldrá cuando busquen candidatos para este encargo. El director puede explorar como motivación del personaje, que puede que si regresan con la estrella sana y salva, el programa le deje participar y cumplir su



sueño. Además, es fan de Strelka y con eso debería ser suficiente para que acepte en cuanto sea propuesto.

**El Barbas** puede ser un mercenario al que contraten en la misma zona o incluso que sea un antiguo conocido de Tostarrica que conozca bien la zona y sepa moverse sin levantar sospechas. En cualquier caso, aquí tienen director y jugador una buena opción para crear una escena que le una a la trama principal.

## REUNIR INFORMACIÓN

Los jugadores deberían informarse bien antes de abandonar la megalópolis del sitio al que van, así como procurarse un buen equipo.

Si bien estarán tentados de armarse hasta los dientes, quizás sería interesante mantener un perfil bajo y no llamar la atención, así que el director debería dejar que se equipen como quieran, pero advertirles que llamar la atención en las zonas libres no suele ser buena cosa.

**Muerte Dulce:** Si deciden obtener más información sobre el área del que partió el mensaje tendrán varias opciones: pueden intentar Persuadir o Intimidar (usando la ventaja Callejear si se dispone de ella) entre algunos libres que anden por la megalópolis, o superando una tirada de Conocimientos Generales si hay algún libre en el grupo. No obstante, si El Barbas ya ha sido reclutado no necesitará más que un éxito para obtener toda la información:

△ Fallo: Sabrán dónde se encuentra el área y cómo llegar, pero no tendrán más información.

△ Éxito: Sabrán que es una zona peligrosa y cuál es el mejor camino para evitar ser asaltados en el trayecto.

△ Aumento: Sabrán que en el último año, un hombre pálido de dientes recortados como tiburones que se hace llamar Látigo se ha hecho con el control de la zona.

## MUERTE DULCE

Aquí puedes encontrar mujeres, drogas, agua potable y todo lo que puedas imaginar, por muy selecto o enfermo que seas... O eso dicen los rumores.

Una banda de desquiciados se ha hecho con el control del área. Su jefe se hace llamar Látigo.

Su banda tiene órdenes de detener y capturar a todos los que llegan al lugar o se encuentran en las cercanías de paso, encerrándolos en su base. El último día del mes todos los prisioneros son llevados a un punto al este de Muerte Dulce, donde les ofrecen un trato: si son capaces de llegar hasta la "meta", situada en el extremo oeste del pueblo, no solo podrán abandonar el lugar con total libertad, sino que también podrán formar parte de la banda, si así lo quieren. Sobra decir que Látigo tiene una puntería asombrosa y que aún nadie ha ingresado en la banda de este modo.

**Strelka:** Strelka es una megana que creció viendo vídeos de Savage Arena. Desde pequeña se entrenó para ser una luchadora formidable, y vaya si lo consiguió. Jamás ha sido derrotada en la arena y mantiene el récord de puntuación de varias pruebas. Quienes sigan el concurso la conocen de sobra.

Su desaparición es realmente desconcertante. En el trayecto hacia un evento publicitario su coche fue embestido por otro y se la llevaron. Las cámaras de las zonas cercanas estaban sin energía y no se grabó nada. Los pocos testigos que hay solo saben que hubo un choque y que unos encapuchados se llevaron a una muchacha. *«Se parecía a la que sale en la tele, pero no podría asegurarlo».*

Lo único cierto, es que el tiempo corre en contra de los personajes.



## ❖ CAMINO A MUERTE DULCE

Los jugadores marcharán a Muerte Dulce con una premisa. Recuperar a Strelka sea como sea. Tienen un documento por el que entregarán 5 millones de créditos a la banda de carroñeros. También pueden usar la fuerza. Cómo resuelvan el conflicto es cosa suya. La Alianza solo quiere a la superestrella de vuelta, pero no puede desprenderse de más de ese importe.

Puedes aprovechar el camino para que interactúen un poco más, hablen entre ellos o incluso piensen en por qué les han elegido.

Dependiendo de cómo quieras desgastarles, puedes jugar un encuentro fortuito con un grupo de carroñeros. Puedes utilizar las reglas de resolución rápida de escenas de *Savage Worlds* o jugar el encuentro completo. En cualquier caso, puedes hacer que se enfrenten a 1d4+4 carroñeros. Te dejamos las estadísticas. Siéntete libre de complicar más el encuentro con algún comodín, aunque tampoco deberían centrarse en esta escena más de la cuenta.

CARROÑERO				
AGI	AST	ESP	FUE	VIG
d8	d6	d6	d8	d6
PASO 6	PARADA 5		DUREZA 7(1)	
Habilidades: Atletismo d6, Conducir d6, Con. Generales d4, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4, Sigilo d4, Supervivencia d6.				
Desventajas: Lodos.				
Ventajas: Conexiones (Banda de carroñeros), Fornido.				
Equipo: Chupa y pantalones de cuero sucios (+1), porra u otro arma mediana (FUE+d6), revólver (12/24/48, 2d6+1, CdF 1, Mun 6, PA 1), máscara filtrante.				

## ❖ LA LLEGADA A MUERTE DULCE

Una vez lleguen al área, verán que todo lo que creían saber del sitio se queda corto. Excepto para aquellos que ya hayan estado allí, el sitio será mucho más deprimente de lo que pensaban. El olor que se respira por cada callejuela es insoportable. Todos los meganos tendrán que superar una tirada de Vigor o de lo contrario ganarán un punto de fatiga que no perderán hasta que se marchen del asentamiento.

Si están un poco por la zona podrán ver que efectivamente parece que algún tipo de grupo o facción controla todo lo que sucede. Vigilan las calles, controlan los comercios, puestos ambulantes y casas de placer.

Cómo actúen aquí es cosa de ellos. Si Laura quiere intentar localizar el punto del que salió deberá ser muy cuidadosa. El equipo técnico que lleva es muy sofisticado y cualquiera que la vea se dará cuenta que es algo que se escapa del alcance de cualquiera de las personas que viven aquí.

Pueden localizar el cuartel general de este grupo, en el que verán entrar y salir al que parece estar al mando. El tipo, al que llaman Látigo es realmente aterrador. Es un hombre pálido, de mirada azul intensa y dientes recordados y afilados artificialmente como si fuese un tiburón.

La guarida está bien protegida, pero hay muchas personas que entran y salen y no parece que las medidas de seguridad sean tampoco extremas. ¿Quién se iba a atrever a entrar para causar algún mal?

Si siguen investigando o incluso logran colarse en la casa que sirve de guarida a Látigo, escucharán que de un sitio parecido a un patio llegan gritos y gemidos de alguien golpeando algo.

Si logran acercarse lo suficiente, verán a una chica esbelta, golpeando un saco de entrenamiento. Efectivamente, es Strelka. Y no, no parece que esté pasándolo muy mal.

También puede ser que los esbirros de Látigo o él mismo reparen en nuestros personajes, o que incluso quieran hablar con él abiertamente para negociar. Esto pasará en el momento en que empiecen a trazar un plan de rescate. En cualquier caso, lo único que harán una vez sean descubiertos es sin ningún tipo de fuerza más allá de presentar una amenaza importante, quitarles las armas y acompañarles a la zona en la que está Strelka entrenando.



## SE DESVELA EL PLAN

Una vez se encuentren, Strelka les dirá: «*Si que habéis tardado. Ya pensé que La Alianza me iba a dejar aquí tirada. Aunque la verdad, esperaba que mandasen un grupo más preparado*».

Los jugadores deberán intentar negociar. En ningún momento Strelka parecerá una rehén, sino todo lo contrario. Parece estar hasta por encima de Látigo. Todo lo que pide se lo conceden y hasta el propio Látigo parece tenerle miedo.

Los que habían visto a Strelka ahora al tenerla cerca se dan cuenta de cómo engaña su apariencia. A priori es una chica normal de una ciudad cualquiera, en la que nadie se fijaría, excepto quizás porque es guapa. Atractiva para lo que se suele ver. Su piel está cuidada y su cuerpo es atlético, pero nada hace suponer que están ante una auténtica Bestia de la Arena.

Aquí pueden intentar ir a las bravas, lo cual sería un suicidio ya que están en evidente inferioridad y sin armas, o proponer la liberación por la cantidad fijada (o por otra menor si quieren quedarse el resto).

Strelka se ofenderá por la propuesta y por que la Alianza valore tan baja su vida. Látigo se echará a reír pero estará siempre en segundo término.

Antes de continuar, Strelka les pide que luchen con ella. Lucha cuerpo a cuerpo, como en la arena. Sin armas. Si logran vencerla, Látigo aceptará el trato y aceptará la cantidad que hayan acordado (siempre que esta supere los 3 millones de créditos).

Strelka se dirigirá a un improvisado cuadrilátero de 6x6 metros en los que unas cadenas hacen la vez de cuerdas que delimitan el espacio de lucha y rodeado por todo tipo de chatarra.

Aquí los que no la conocieran se sorprenden de lo ágil que es. Sus movimientos son fuera de serie para alguien de su estatura y su complexión. Es un auténtico prodigio.

Las reglas son claras. Es una especie de entrenamiento para ella, por lo que se utilizará daño no letal y como mucho solo podrán golpearla dos luchadores a la vez (si es que alguien se atreviese a pelear. La banda de Látigo animará desde fuera y de vez en cuando lanzará objetos contundentes tales como llaves de reparación o trozos de metal de chatarra.

En este momento hay que hacer una advertencia. En ninguno de los testeos nadie ha logrado vencer a Strelka (y sería un desastre que esto sucediese). No obstante, esto es *Savage Worlds* y los dados son caprichosos.

Si la derrota de Strelka está a punto de ocurrir, antes de llegar a ese punto, la luchadora detendría el combate y le daría la mano a la persona encargada de darle el golpe de gracia.

Sea como sea, y siempre que los jugadores hayan sido limpios y hayan luchado con fiereza y dentro de la legalidad, Strelka les contará la verdad. No ha sido secuestrada. Ella suele escaparse de vez en cuando con la complicidad de algunos funcionarios de la megalópolis y visita diferentes lugares. Le gusta mezclarse con la gente y vivir como ellos un par de días. Un día conoció a Látigo y congeniaron. Juntos planean una revolución para unir a los pueblos libres y asaltar Madrid y derrocar a la Alianza, devolviendo así la Megalópolis al control de los pueblos libres. Donde todos tengan las mismas oportunidades.

Saben que no es fácil y necesitan dinero. No esperaban la desorbitada cantidad que pidieron, pero tampoco el insulto que les han hecho.

Les pide que se unan a su lucha, ya que la Alianza no solo les explota, sino que encima los tiene engañados mientras ellos viven con lujos que no pueden ni imaginar.

Quien acepte unirse, será bienvenido y se le invitará a comer y curarse las heridas que hubiera tenido durante la aventura.

Quien no acepte o haya demostrado una actitud amenazante para la banda de Látigo, tendrá que superar una prueba para poder mar-



charse. Recorrer el pueblo de este a oeste hasta poder abandonarlo mientras la banda intenta abatirles. Esto supondría superar una tarea dramática compleja de Atletismo.


A partir de aquí, con los jugadores que quedan (de haberlos) dejamos que el director tome el camino que desee para darle sentido a la historia, aunque proponemos algunas opciones:


△ Rescatarán falsamente a Strelka y crearán una red que trabajará desde la propia Megalópolis para hacer crecer los seguidores de esta nueva facción.

△ Se quedarán junto a Látigo y Strelka e irán reclutando nuevos soldados para el ejército por las ciudades libres.

△ Se dividirán y unos trabajarán desde dentro de Savage Arena y otros desde las zonas libres para llevar a cabo la revolución.

LA BANDA DE LÁTIPO				
AGI	AST	ESP	FUE	VIG
d6	d6	d6	d6	d6
PASO 6	PARADA 5		DUREZA 7(1)	
Habilidades: Atletismo d6, Conducir d6, Con. Generales d4, Disparar d6, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4, Sigilo d6, Supervivencia d6.				
Desventajas: Lodos.				
Ventajas: Conexiones (Banda de Látipgo).				
Equipo: Chupa y pantalones de cuero sucios (+1), porra u otro arma mediana (FUE+d6), revólver (12/24/48, 2d6+1, CdF 1, Mun 6, PA 1), máscara filtrante.				

 LÁTIGO				
AGI	AST	ESP	FUE	VIG
d8	d8	d6	d8	d6
PASO 6	PARADA 5		DUREZA 6(1)	
Habilidades: Atletismo d8, Conducir d6, Con. Generales d4, Disparar d6, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4, Sigilo d6, Supervivencia d6.				
Desventajas: Lodos.				
Ventajas: Conexiones (Banda de Látigo), Demagogo, Mando, Puntería.				
Equipo: Chupa y pantalones de cuero sucios (+1), rifle (30/60/120, 3d6+4, CdF 3, Mun 100, PA 2), máscara filtrante.				

 STRELKA				
AGI	AST	ESP	FUE	VIG
d8	d8	d8	d8	d10
PASO 8	PARADA 7	DUREZA 7(2)		
Habilidades: Atletismo d8, Con. Gen. d6, Disparar d4, Intimidar d10, Notar d8, Pelear d10, Persuadir d8, Provocar d10, Sigilo d8.				
Desventajas: Pacifista.				
Ventajas: Animar, Artista Marcial Mejorado, Ataque Repentino, Atractiva, Carismática, Conexiones (Banda de Látigo), Finta, Improvisación, Mandíbula de Hierro, Mando, Pies ligeros, Rápido, Voz potente.				
Equipo: Peto de concursante mejorado.				



# TOSTARRICA



## ATRIBUTOS:

Agilidad: d8, Astucia: d6, Espíritu: d6,  
Fuerza: d6, Vigor: d6

## VALORES DERIVADOS:

Paso: 6, Parada: 6, Dureza: 6(1)  
CRÉDITO: d4, TENSIÓN: 0, FAMA: 25

## HABILIDADES:

Atletismo d8, Conducir d8, Conocimientos  
Generales d6, Disparar d8, Notar d6,  
Pelear d8, Persuadir d4, Sigilo d8

## DESVENTAJAS:

Avaricioso, Canalla, Lodos

## VENTAJAS:

Artista marcial, Asesino

## EQUIPO:

Tostarrica es un hombre hecho a sí mismo. Lo encontraron abandonado en una caja de galletas de la que cogieron su nombre. Pasó la prueba para entrar en los Zetas, un grupo libre. En su primera noche le dieron una paliza, le robaron sus pertenencias y lo dejaron abandonado y moribundo. Desde entonces no confía en nadie.

Su deseo es llegar al Arca y poder vivir a cuerpo de rey y hará todo lo que esté en su mano para conseguirlo.



# IRENE BLASCO

## ATRIBUTOS:

Agilidad: d8, Astucia: d8, Espíritu: d8,  
Fuerza: d4, Vigor: d6

## VALORES DERIVADOS:

Paso: 6 , Parada: 5, Dureza: 6(1)  
CRÉDITO: d6, TENSIÓN: 0, FAMA: 30

## HABILIDADES:

Atletismo d6, Conducir d6, Conocimientos  
Generales d6, Medicina d8, Notar d8,  
Pelear d6, Persuadir d6, Provocar d6,  
Sigilo d8

## DESVENTAJAS:

Delirio, Heroica, Pacifista

## VENTAJAS:

Conexiones (Sión), Curandera

## EQUIPO:

Kit de primeros auxilios



Irene es una megana que foma parte de la facción de Sión. Cree que un poder superior (Dios) guía sus pasos.

Entró en Savage Arena porque su Dios así se lo pidió. Actualmente tiene el apoyo del patrocinador Maná y es una de las grandes promesas del programa.



# VAN LIEVIN



## ATRIBUTOS:

Agilidad: d6, Astucia: d6, Espíritu: d6,  
Fuerza: d8, Vigor: d6

## VALORES DERIVADOS:

Paso: 6, Parada: 5, Dureza: 8(1)  
CRÉDITO: d6, TENSIÓN: 0, FAMA: 0

## HABILIDADES:

Atletismo d6, Conducir d4, Con. Gen. d6,  
Disparar d4, Intimidar d8, Notar d6,  
Pelear d6, Persuadir d4, Sigilo d8

## DESVENTAJAS:

Claustrofobia, Heroico,  
Manía (Jurar como un carretero)

## VENTAJAS:

Callejear, Fornido

## EQUIPO:

Juego de Herramientas

Cuando entró a trabajar para La Alianza, pensó que su posición sería de lujo.

Más allá de tener comida caliente y a resguardo del exterior, sus turnos de trabajo y su vida sin perspectivas le tienen quemado.

Ha realizado todo tipo de trabajos: limpieza de túneles, reparación de maquinaria... hasta misiones de recuperación en el exterior.

Sueña con convertirse en una estrella de su programa preferido, el único alivio en su vida.



# LAURA

## ATRIBUTOS:

Agilidad: d6, Astucia: d8, Espíritu: d6,

Fuerza: d6, Vigor: d6

## VALORES DERIVADOS:

Paso: 6 , Parada: 5, Dureza: 6(1)

CRÉDITO: d6, TENSIÓN: 0, FAMA: 0

## HABILIDADES:

Atletismo d4, Con. Gen.d8, Disparar d6,

Electrónica d6, Intimidar d6, Investigar

d6, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d6,

Provocar d6, Sigilo d4

## DESVENTAJAS:

Curiosa, Despijada, Tozuda

## VENTAJAS:

Callejear, Dura de matar

## EQUIPO:

Terminal portátil (tableta)



Criada a medio camino entre la propia Alianza y sus padres genéticos, con la mayoría de edad Laura creció hasta entrar a formar parte de uno de los departamentos científicos relacionados con el I+D informático.

Es una auténtica estrella en ciernes para el futuro de La Alianza.



# EL BARBAS



## ATRIBUTOS:

Agilidad: d8, Astucia: d4, Espíritu: d6,  
Fuerza: d6, Vigor: d8

## VALORES DERIVADOS:

Paso: 6, Parada: 6, Dureza: 8(2)  
CRÉDITO: d4, TENSIÓN: 0, FAMA: 0

## HABILIDADES:

Atletismo d6, Conducir d8, Con. Gen.  
d4, Disparar d6, Intimidar d4, Notar  
d6, Pelear d8, Persuadir d6, Sigilo d4,  
Supervivencia

## DESVENTAJAS:

Anémico, Cobarde, Lodos,

## VENTAJAS:

Callejear, Fornido

## EQUIPO:

Respirador, gafas protectoras,  
chaleco antibalas casero

No recuerda su nombre, de los años que hace que nadie lo pronuncia. Ni siquiera recuerda su edad. Así es la vida en el exterior.

Formaba parte de una caravana de nómadas de las zonas libres de Madrid cuando unos carroñeros les asaltaron. Logró escapar de milagro. Así sigue vivo, a base de abandonar a su suerte a amigos y compañeros.

Nota que algo cambia en su interior. No sabe si se está muriendo o la edad empieza a pesarle.