



TERROR EN PRIPYAT

INTRODUCCIÓN

Terror en Pripyat (террор Прип'яти) es un oneshot concebido para jugarse mediante sistema **FATE Acelerado** aunque puede ser usado perfectamente con cualquier otro sistema de juego sin tener que hacer apenas ajustes. Al final de este documento se proporcionan las fichas de los personajes pre-generados para esta aventura. Si no se adaptasen a tus jugadores porque prefieren crear otros propios, se aconseja seguir las reglas de creación de personajes del manual del citado sistema, con la única salvedad de que sólo tendrán una proeza disponible en vez de las tres propuestas por defecto.

SINOPSIS

Un grupo de amigos recorren juntos Europa en su último viaje antes de emprender por separado una nueva vida a la vuelta de las vacaciones. Mientras atraviesan Europa del Este camino de Rusia, se desvían de su ruta, dando a parar en la ciudad abandonada de Pripyat, un lugar tristemente conocido por verse afectado por la devastadora explosión del reactor nuclear de la central de Chernóbil.

Allí, explorarán la ciudad tras contratar a Vasily, un guía de turismo extremo oriundo de Kiev, que les conducirá por los lugares más inquietantes lugares de esta localidad. Al caer la noche y de regreso a su furgoneta para reemprender la marcha, comprobarán para su sorpresa que esta no funciona. Alguien parece haber saboteado el vehículo, lo que impulsa a Vasily a caminar hasta el perímetro circundante con el fin de pedir ayuda a los militares que lo custodian. Justo al poco de separarse del grupo, escucharán disparos en la lejanía, indicadores inequívocos de que algo malo le ha ocurrido.

Si deciden ir a buscar a Vasily, encontrarán una mancha de sangre y la pistola de este, una Tokarev de la época soviética, abandonada en el suelo. Alguien ha debido arrastrar su cuerpo inerte hasta el interior de un edificio.

El terror se apoderará de los personajes que, independientemente de lo que hagan, se verán obligados a sobrevivir durante la noche si quieren escapar de Pripyat con vida.

ТОМОУ И ГЕНЕРАУ

Terror en Pripyat (террор Припяти) está concebida como una trama de terror y supervivencia. El narrador deberá esforzarse para crear una atmósfera opresiva, de desesperanza y miedo a la ciudad y su entorno. Cuando los personajes caminen por las calles desiertas, se deberían aportar detalles en las descripciones para reforzar ese ambiente asfixiante y gris del lugar, teniendo en cuenta, además, la omnipresencia de la peligrosa radiación en el ambiente.

LA CIUDAD

Pripyat es una ciudad fantasma suspendida en el tiempo. La iconografía comunista perdura en las fachadas de los edificios gubernamentales, la vegetación ha ido fagocitando el tejido urbano, sucumbiendo ante la naturaleza caprichosa de esta. Son numerosos los enseres personales que aún se encuentran en el interior de las viviendas. Aunque son muchas las construcciones que se mantienen en pie, se aprecian muy deterioradas por el paso del tiempo, la humedad y la corrosión; esto hace que no sean pocos los derrumbes de algunas estructuras.

El acceso a la ciudad se realiza a través de una carretera despejada que desemboca en el puesto de control militar de 'La Zona'. Así se denomina al área de exclusión de 30 km alrededor del lugar donde se produjo el accidente de Chernóbil. Si se avanza hacia la central, se encontrará un segundo perímetro de exclusión de 10 km de radio en torno al antiguo reactor nuclear. Este espacio se ve afectado por altísimos niveles de contaminación radiactiva, lo que justifica que el acceso esté restringido por motivos de seguridad.

Se supone que 'La Zona' está completamente deshabitada desde su evacuación, pero las autoridades parecen haber detectado un pequeño número de aldeas dispersas con actividad. Por ello, el gobierno hace periódicamente visitas a dichas áreas, chequeando los niveles de radiación y el estado de salud de los escasos habitantes, conocidos coloquialmente como "samosely" (okupas).

Hasta hace un año, el acceso a la ciudad era posible siguiendo las recomendaciones de las autoridades, consistentes en portar un dosímetro, no pernoctar en el lugar, o no llevarse objetos de 'La Zona', entre otras. Pero la situación cambió cuando el gobierno de Kiev apresó a varios individuos que habitaban el perímetro restringido y observaron para su sorpresa que presentaban extrañas mutaciones. Distintas alteraciones físicas y patrones de comportamiento alterados que los hacían inestables y peligrosos. Desde ese momento, las medidas de seguridad para llegar a Pripyat han aumentado y ya no se admiten las visitas que hasta hace unos años eran permitidas por las autoridades. Sin embargo, pese a todas las restricciones, algunas personas siguen entrando a la ciudad y sus alrededores, bien burlando los checkpoints o sobornando directamente a los guardias. Esta última forma es la que suele emplear Vasily para colar a los turistas en la ciudad.



ESCENAS

La acción se muestra en escenas para mayor comodidad del narrador. Será él quien las vaya presentando en función de cómo avancen los jugadores por el escenario. Quedan perfectamente justificadas toda clase de escenas imprevistas, fruto de las relaciones entre los personajes, por lo que será bien recibido el que se exploten dichas situaciones, con las que añadir color y dramatismo a la historia. Ni que decir tiene que el narrador es libre de modificar o suprimir aquellas que no encajen en su partida.

ΠΑΡΑΔΑ ΣΗ ΚΙΕΥ

Después de un largo recorrido en tren por el centro de Europa, los personajes llegarán a la ciudad ucraniana de Kiev. Allí, uno de los jugadores le tendrá reservada una sorpresa al resto que ha mantenido en secreto durante todas las vacaciones. Curioseando por internet, se había topado con alternativas diferentes para disfrutar un nuevo tipo de planes fuera de lo común llamados “turismo extremo”,

consistente en llevar a los viajeros hasta zonas insólitas y peligrosas del mundo. Así comprobó que en Ucrania había gente dedicada a organizar viajes al territorio próximo a Chernobyl. Sin pensárselo dos veces y, animado por el morbo, contactó con un tipo llamado “Vasily”, responsable de esa suerte de excursiones a medida por ‘La Zona’ y las derivadas visitas por los alrededores de la central y la localidad vecina de Prip'yat, antigua residencia de los empleados en Chernobyl.

Esta escena sirve de planteamiento inicial para descubrir los primeros esbozos de la personalidad de cada jugador. Es posible que haya personajes que no se tomen con mucha alegría la idea de visitar una zona tan peligrosa como esa, por lo que es probable que aparezcan las primeras tensiones entre ellos. El narrador deberá aprovecharlas para posteriores escenas.

ΒΙΑΓΕΣ VASILY

La pequeña agencia de viajes de Vasily está situada en un local del centro de la capital ucraniana. Trabaja sólo y se presenta como un aventurero con

experiencia en este tipo de lides. Les asegura que el lugar es seguro y que la radiación no les afectará ya que apenas pasarán un día en el área restringida. Numerosas fotos de los viajes que ha organizado y de su época de militar en el ejército ucraniano pueblan la pared. Afirma que es el que más turistas estadounidenses ha llevado a Pripyat y alrededores, y que el resto de guías no conocen el terreno tan bien como él, ofreciendo una experiencia única.

El trayecto hasta la zona de exclusión lo realizarán en una vieja furgoneta, y en el último momento se sumarán a la expedición una pareja de mochileros alemanes, Klaus y Sandra. Durante el recorrido, Vasily les explicará por encima las normas de seguridad que deben de adoptar y las únicas calles por donde se van a mover, contando al mismo tiempo cómo aconteció el accidente y sus repercusiones en la ciudad de Pripyat.

CHECKPOINT

A las dos horas de viaje, alcanzarán un Checkpoint del ejército ucraniano que controla el acceso, custodiado por dos militares fuertemente armados que dan el alto al vehículo. Acto seguido, Vasily baja de la furgoneta y conversa con los militares, que no dejan de observar a los personajes. Tras discutirlos con los militares, regresa a la furgoneta portando malas noticias; no les dejan pasar. Informa a los jugadores de que el tipo con el que trata siempre no está hoy y por eso les han vetado el acceso, pero presenta una ruta alternativa por la que pueden entrar. Acto seguido, darán la vuelta y se internarán en la ciudad a través de un camino de tierra a través del bosque.

Si los jugadores preguntan por qué no les permiten el paso, la respuesta hará referencia a que los guardias querían dinero a cambio, pero el agente de viajes no estaba dispuesto a transigir en este punto. Esto es mentira, pero lo ignorarán por el desconocimiento del idioma.

LLEGADA AL FIN DEL MUNDO

Después de atravesar una cerca de madera en la que resalta un cartel de peligro biológico y dejando atrás un viejo puesto de guardia en medio del bosque, llegarán a la ciudad de Pripyat. El lugar es sumamente silencioso y carente de vida. Los

edificios y las estructuras están totalmente abandonados a su suerte. Da la impresión de que el lugar se hubiese quedado varado en el tiempo. Todavía se observan recuerdos del reciente pasado comunista por toda la urbe. La vegetación se ha hecho hueco cubriendo grandes espacios. Los jugadores disponen de toda la ciudad para explorar, y el narrador deberá describir la zona como un lugar siniestro y amenazador. De hecho, se aconseja de vez en cuando hacer saltar la alarma del dosímetro, para que quede constancia del peligro invisible y permanente de la radiación ambiental.

RUIDOS RAROS

En su paso por unos bloques de apartamentos, los personajes que presten atención podrán apreciar que Vasily sale de una habitación indicándoles acto seguido que vayan en la otra dirección ya que el suelo se encuentra en mal estado por la humedad, suponiendo el consecuente peligro de derrumbe. Si los jugadores se las ingenian para escaparse de la atención del guía e indagar por esa zona, descubrirán que hay dos manchas de sangre reseca que dibujan lo que parece ser la silueta de las palmas de una mano, en la pared de una habitación. Debería describirse la acción al jugador que descubriese esto, como pretendiendo provocar en él una punzada de inquietud que lo recorra, comenzando inmediatamente a oír ruidos en otras partes del edificio. Vasily reflejará en su rostro una tensión y una preocupación imposibles de enmascarar. Cuando menos se lo esperen, de una de las habitaciones surgirá un oso corriendo en dirección a ellos, provocando la inevitable huida de aquel lugar. Al ir cayendo la noche, el guía les irá indicando el final de su visita llega a su fin, por lo que emprenden todos la marcha de regreso hacia la furgoneta.

Aspecto de escena: “*Suelo en mal estado*”

SABOTAJE

Una vez de vuelta en la furgoneta y ya pensando en pernoctar en Kiev, se percatan de que el vehículo ha sido sabotado. Los cables de la batería y la correa del alternador han sido cortados, por lo que se hace imposible ponerla en funciona-



miento. La noche comienza a caer y se aprecia un considerable descenso de las temperaturas. Según Vasily, permanecer en el exterior durante la noche no es seguro, recomendando la entrada en su furgoneta. Los intentos de comunicarse por radio también resultarán infructuosos, por no hablar de la ausencia de cobertura móvil en medio de un paraje tan inhóspito. En un momento dado, tras un rato discutiendo sobre qué hacer, Vasily les pedirá que aguarden dentro de la furgoneta sin salir. Su idea consiste en ir hasta el puesto de control más cercano y avisar a los militares para que les saquen de allí.

UN DISPARO EN LA NOCHE

Tras la marcha del ucraniano, al cabo de unos minutos, les sobresaltará, en mitad de la noche, el sonido de un disparo y gritos en la lejanía. Si deciden ir a buscar a su guía, los jugadores encontrarán manchas de sangre junto a la pistola de Vasily, una Tokarev de la época soviética. Alguien ha arrastrado su cuerpo hacia el interior de un edificio, por lo que

han podido deducir gracias al rastro sanguinolento que ha quedado por el suelo. Si se adentran en el interior, tras un rato de búsqueda, encontrarán el cuerpo sin vida del guía y una figura humanoide alimentándose de él como si de un animal salvaje se tratase. Aquí deberán de realizar una tirada de Cauto con resultado Enorme (+ 2) o serán detectados por la criatura. Cualquier fallo propiciará un enfrentamiento con ella. Si algún PJ realiza algún disparo este será escuchado por el resto de moradores de la ciudad.

La criatura contará con Vigoroso +4 y Rápido +3, siendo necesarios 3 aumentos para derrotarla.

Aspecto de escena: “*Laberinto de túneles en ruina*”
y “*Escombros por el suelo*”

HUIDA

Si el grupo opta por permanecer en el interior de la furgoneta, pronto sufrirán los embistes de animales salvajes intentando entrar al vehículo. Lo lógico sería pensar que el pánico cundirá entre los

PJ's, ya que se encuentran completamente abandonados en una ciudad espeluznante olvidada del mundo. Los envites cesarán, produciéndose un silencio sepulcral. Si algún PJ mira a través de las ventanas, tendrá la impresión de estar divisando la silueta de una niña en mitad de la calle, junto a una noria. Cuando lo advierta a los demás, al buscarla de vuelta con la mirada, la figura ya no estará. Puede que en este punto los PJ's decidan marcharse del lugar intentando probar suerte ellos mismos, al no confiar en que Vasily regrese. Por otro lado, si hubiesen optado por explorar el edificio, encontrando el cuerpo sin vida del guía, se verán obligados a huir del lugar perseguidos por los siniestros moradores de la ciudad de Pripyat. La vuelta o no a la furgoneta dependerá de cómo se dividieran al ir en busca de Vasily.

Aspectos de escena: *“La tensión se corta con un cuchillo” y “Silencio sepulcral”*

ЧАТАРЯЕРІА РАДІОАКТИВНА

Puede que los personajes quieran buscar algún recambio en una chatarrería que han podido ver durante la visita y pudiera servirles para reparar la furgoneta. Si es así, podrán hallar cuanto requieran con una tirada de Cauto + 3. En la chatarrería encontrarán un autobús con todas las ventanas cerradas. Si deciden examinarlo, apreciarán agujeros de bala por toda la chapa y que, curiosamente, se han producido desde el interior hacia el exterior. Hay innumerables casquillos de bala por todo el suelo. Al salir del vehículo, darán de bruces con una jauría de perros salvajes. Al percatarse de la presencia de los jugadores, no dudarán en lanzarse a por ellos. Para superar este escollo, se haría necesaria una tirada de Superar, que se resolverá mediante un Conflicto (3 aumentos dan la victoria). Los perros tienen + 2 en perseguir y atacar. Si logran darles esquinazo, puede que alcancen la furgoneta para intentar repararla.

ЕН ЛА МАДРИГУЕРА

Si optan por seguir el rastro de Vasily y acaban huyendo por el laberinto de túneles que atraviesan los subterráneos de Pripyat, acabarán llegando a la

guarida en donde se esconden los mutados de la ciudad. En ese momento estará vacía, pero por lo que encuentran allí, queda claro que este es su refugio; también que van a ir a por ellos. La única salida de los personajes será, o bien avanzar por unos túneles excavados que se extienden ante ellos, o bien dar la vuelta y regresar por donde han venido, lo que les llevará a un enfrentamiento directo con sus perseguidores. Si avanzan por los túneles hacia delante, se alcanza la escena final. En ella, los jugadores deberán realizar una tirada de Vigor + 1 para evitar los efectos de la radiación.

Aspecto de escena: *“Laberinto de túneles en ruina” y “Túneles oscuros”*

ULTIMA ESCENA

Esta escena variará en función del camino elegido por los personajes. Si huyen volviendo sobre sus pasos, por los senderos que conducen al bosque que rodea la ciudad, en busca de un checkpoint, no sólo serán perseguidos por los extraños moradores de Pripyat, sino que también lo hará la jauría de perros salvajes, al acecho en busca de comida fresca. Cuando ya se encuentren extenuados y al límite de sus fuerzas, convencidos de que no van a sobrevivir, una patrulla del ejército les encontrará y les rescatará in extremis. Posteriormente serán aislados y sometidos a un exhaustivo interrogatorio sobre lo que han visto.

Si por el contrario optaron por seguir por los túneles de la ciudad, alcanzarán un edificio militar abandonado y altamente contaminado por la radiación. Deberán realizar tiradas de Vigoroso + 4 que, caso de no superarse, les hará empezar a sufrir las consecuencias. Ya casi cegados por los efectos de la radiación y completamente desorientados, llegarán al exterior, donde serán rodeados por un grupo de mutados, produciéndose un combate. Justo cuando crean que ha llegado el final, aparecerá un helicóptero del ejército que rescatará a los supervivientes que sobrevivan a esta muerte casi segura.

Aspecto de escena: *“Zona altamente contaminada”*



ANTAGONISTAS

PERRO SALVAJE

Aspectos: “*Temible cuando ataca en manada*”

Habilidades: Atacar +2, Rastrear +2.

Estrés: 1 Estrés (con 2 aumentos es derrotado).

MUTADO

Aspectos: “*La radiación le ha hecho extremadamente fuertes*” y “*Canibal*”

Habilidades: Pelear +3, Acechar +2, Rastrear +1.

Estrés: 2 Estrés (con 3 aumentos es derrotado).



CRÉDITOS

Escrito y maquetado por **S. Vicente “Doble-zoom”**.

Corregido por **David Solera Asís**.

Fotografías por **Michael Kötter**.

Playtest de juego por **El Rolero Solitario Lorcue, Fleasball, Sergio Martinez Otero, Andrés del Olmo Sanz, Cayo Marcio, David Gutierrez “Guty”, Jesús Noval y Jaume “Jeun Jung”**.

Esta aventura está basada en la película “Atrapados en Chernobil”.

Esta obra gratuita está distribuida bajo una licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0), excepto las imágenes Ferris Wheel, Pripyat Sign, Lenin Square y Buzludzha, que son propiedad de **Michael Kötter** y están amparadas bajo la licencia CC BY-NC-SA 2.0.

Puedes ver la galería de **Michael Kötter** en Flickr en la dirección <https://www.flickr.com/people/cmdr-cord/> y en su sitio web <http://www.m-koetter.de/>.

La imagen “Biohazard” está amparada bajo licencia CC0 y ha sido extraída de la web Pixabay. Puedes encontrar dicha imagen en <https://pixabay.com/es/biohazard-peligro-la-biolog%C3%ADa-308867/>

Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.



IDENTIDAD

Nombre John McKeenan

Descripción

Hombre joven, de 30 años de edad, 180 cm de estatura y complexión atlética.

FATE

ACELERADO

Capacidad de recuperación

3

Puntos de destino actuales

3

ASPECTOS

Concepto principal Ejecutivo agresivo de compañía

Compleción Se enrolló con Sarah Smith

Me encanta que los planes salgan bien

Capitán del equipo universitario de rugby

Nací para triunfar

ESTILOS

CAUTO

+ 1

FURTIVO

+ 0

INGENIOSO

+ 1

LLAMATIVO

+ 2

RÁPIDO

+ 2

VIGOROSO

+ 3

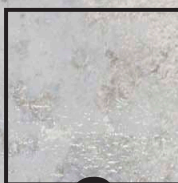
PROEZAS

Pico de oro. Debido a que tengo un pico de oro, gano un + 2 para crear una Ventaja de modo Llamativo cuando intento ganarme a la gente con la que converso.

ESTRÉS



1



2



3

CONSECUENCIAS

2

Leve

4

Moderada

6

Grave

IDENTIDAD

Nombre Monica Hamond

Descripción

Mujer joven, de unos 27 años de edad, 170 cm de estatura, pelo rubio y muy atractiva.

FATE

ACELERADO

Capacidad de recuperación

3

Puntos de destino actuales

3

ASPECTOS

Concepto principal

Promesa de la abogacía

Complicación

No la gustan las sorpresas

Siempre se sale con la suya

Fue capitana del equipo de animadoras

Tener una cara bonita ayuda

ESTILOS

CAUTO

+ 2

FURTIVO

+ 2

INGENIOSO

+ 1

LLAMATIVO

+3

RÁPIDO

+ 1

VIGOROSO

0

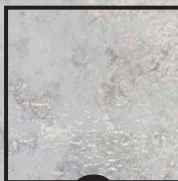
PROEZAS

Argumento definitivo. Debido a que soy una joven promesa en el bufete de abogados de mi padre, gano +2 cuando uso un argumento de peso de modo Llamativo para convencer a los demás.

ESTRÉS



1



2



3

CONSECUENCIAS

2

Leve

4

Moderada

6

Grave

IDENTIDAD

Nombre Patrick Coleman

Descripción

Hombre joven, de 29 años de edad, 180 cm de estatura y complexión delgada

FATE

ACELERADO

Capacidad de recuperación

3

Puntos de destino actuales

3

ASPECTOS

Concepto principal

Abogado de pleitos pobres

Complicación

A veces peca de ingenuo

Sin riesgo no hay beneficio

Ha leído sobre un montón de cosas

Le gusta desviar la atención de los demás

ESTILOS

CAUTO

+ 2

FURTIVO

+ 3

INGENIOSO

+ 2

LLAMATIVO

+ 0

RÁPIDO

+ 1

VIGOROSO

+ 1

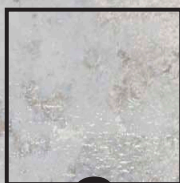
PROEZAS

Debido a que soy bueno pasando desapercibido, una vez por partida puedo desaparecer de un sitio sin que nadie se de cuenta de que estaba allí.

ESTRÉS



1



2



3

CONSECUENCIAS

2

Leve

4

Moderada

6

Grave

IDENTIDAD

Nombre Sarah Smith

Descripción

Mujer joven, guapa, de 28 años de edad, 175 cm de estatura, castaña y complexión delgada

FATE

ACELERADO

Capacidad de recuperación

3

Puntos de destino actuales

3

ASPECTOS

Concepto principal

Fotógrafa de aventuras

Compleción

Se enrolló con el novio de Mónica

Los mejores planes son improvisados

Apasionada del running

El diablo está en los detalles

ESTILOS

CAUTO

+ 2

FURTIVO

+ 1

INGENIOSO

+ 3

LLAMATIVO

+ 2

RÁPIDO

+ 1

VIGOROSO

0

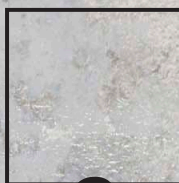
PROEZAS

Siempre prevenida. Debido a que soy una mujer prevenida, una vez por sesión puedo elegir actuar la primera en un conflicto.

ESTRÉS



1



2



3

CONSECUENCIAS

2

Leve

4

Moderada

6

Grave