

# EL BUNKER

## PLANTEAMIENTO

Lo que tienes entre manos es una de aventura Sandbox que introduce a los jugadores en un búnker construido en plena Guerra Fría que ha sido reconvertido en una prisión secreta y que es usada por la CIA para encerrar a peligrosos terroristas que amenazan la seguridad de los EEUU.

Los jugadores interpretarán el papel de presos que despertarán en el interior de sus celdas de aislamiento, no pudiendo recordar que ha sucedido ni que es lo que hacen allí, pero según vayan avanzando por el escenario serán asaltados por flashbacks que les ayudarán a recuperar poco a poco las lagunas que hay en su memoria. Durante todo el tiempo que han permanecido en el interior serán ajenos a los sucesos que se han desarrollado fuera: El comienzo de una guerra nuclear contra un enemigo que proviene del exterior de este mundo...

El Búnker está planteado como un thriller de ciencia ficción donde predominará la desconfianza, el miedo y la supervivencia. Algo les ha sucedido y por eso están allí, y durante el tiempo que han permanecido encerrados, serán ajenos a la explosión nuclear del exterior.

El personaje que interprete al guardia de seguridad evaluará a los otros dos personajes en todo momento y mantendrá su coartada. Tiene pánico de los acontecimientos y no se atreve a salir al exterior porque cree que si sale fuera morirá a causa de la radiación o de agentes químicos. Intentará por todos los medios que el resto no abra la puerta exterior pues cree que eso significaría la muerte para todos.

Esta aventura ha sido pensada para ser jugada con sistema FATE pero puede ser trasladada fácilmente a otros sistemas de juego si así lo desea el narrador. Siéntase libre este si desea cambiar o eliminar cualquier elemento de esta que no encaje con su historia o estilo juego.

## ESCENARIO

El escenario principal de la aventura se desarrollará en el interior de un búnker usado por la CIA como prisión secreta para confinar a supuestos terroristas. Estos lugares son denominadas en el argot como "Black Sites" y suelen estar ubicados en terceros países, aunque en este que nos centramos en esta aventura se encontrará situado en pleno suelo de los EEUU.

El Bunker no es un sitio demasiado grande pero si que tiene la capacidad suficiente para mantener hasta ocho prisioneros y otros tantos guardias de seguridad. En sus orígenes no fue concebido como prisión pero actualmente el lugar cuenta con luz, agua y suministros suficientes para mantener durante al menos seis meses a un grupo de seis personas.

En el momento que se desarrolla esta aventura sólo habrá cuatro personas en el interior del búnker: tres serán personajes jugadores, mientras que un cuarto será un PNJ que se encuentra gravemente herido en su celda a causa de las torturas sufridas en el último interrogatorio.

## Descripción del búnker

**1.- Cocina.** Dispone de lo básico para poder preparar las comidas del personal. Aquí podrán encontrar algún cuchillo si buscan algún arma.

**2.- Sala de soporte vital (reciclaje de aire y agua).** Dos grandes máquinas depuradoras de aire y agua ocuparán la mayor parte de esta sala. Dispone de un generador autónomo para seguir operando por si hubiera algún fallo con el suministro de energía.

**3.- Sala de esparcimiento y comedor de los guardias.** Una gran sala con varias mesas y sillas, un par de sillones, un equipo de televisión con sistemas de entretenimiento, una gran colección de películas en DVD y una modesta biblioteca con el que pasar los ratos libres.

**4.- Dormitorio de los guardias.** Una gran habitación con cinco pares de literas, varias taquillas y una mesa con un par de sillas. Si buscan por esta habitación encontrarán que en una de las taquillas hay ropa táctica y un chaleco exterior, junto con una fotografía de alguien importante para James Miller (es su taquilla).

**5.- Almacén de suministros.** Un almacén con suministros para mantener al personal de la instalación durante un periodo de un año si fuera necesario, pero que en esos momentos sólo cuenta con reservas para mantener a seis personas durante un periodo de medio año.

**6.- Sala de seguridad y control (cámaras y alarmas).** El núcleo central del búnker dispone de un sistema de cámaras fijas y un sistema de megafonía repartido por todas las instalaciones. Desde aquí se pueden abrir y cerrar las puertas de toda la instalación, excepto la puerta de acceso principal que sólo se abre con una llave.





**7.- Armería.** Aquí se puede encontrar un pequeño arsenal compuesto por fusiles M4 y pistolas Glock 19, las armas estandarizadas del personal de seguridad de la instalación. Hay también un par de Tasers X26, material antidisturbios, grilletes y lazos, así como un escudo antimotines.

**8.- Enfermería.** Una enfermería con capacidad para atender hasta tres enfermos a la vez. Aquí pueden encontrar analgésicos, antisépticos, suero, sedantes, así como dosis de tiopentato de sodio o “droga de la verdad”.

**9.- Baños de los guardias.** Una habitación simple con sanitarios para el personal.

**10.- Duchas.** Una sala con varias duchas en hilera. No hay nada fuera de lo común.

**11.- Salas de interrogatorios.** Estas dos salas están acondicionadas con un potente sistema de luces y altavoces para someter a privaciones de sueño a los presos. Las habitaciones tienen dos grandes espejos que conectan con una sala de monitorización y grabación.

**12.- Sala de monitorización y grabación de interrogatorios.** Esta sala dispone de dos cámaras de grabación que enfocan permanentemente a las salas de interrogatorios y que están conectadas cada una a un equipo informático que graba y ayuda analizar las respuestas dadas por los presos. Si los personajes revisan las grabaciones podrán ser testigos de sus propios interrogatorios, pudiendo llegar a descubrir a James Miller como uno de los guardas de seguridad que saca de la sala a uno de los prisioneros.

**13.- Celdas.** Las celdas de los presos son espartanas y no disponen nada más que un colchón y unas mantas.

**14.- Hall de entrada.** Es la primera habitación que se encuentra uno al acceder al búnker desde el exterior. La puerta que da acceso a las escaleras de entrada permanece cerrada con llave, y desde la rendija de la misma podrán divisar el cuerpo sin vida del miembro de la CIA al que tuvo que disparar el personaje de James Miller.

## HISTORIA

Hace tres días el cielo nocturno se iluminó y una gran columna de fuego y humo se alzó en el horizonte, formándose en el horizonte la terrible forma de un champiñón nuclear. James Miller, uno de los personajes jugadores que se encontraba en el exterior junto con algunos otros guardias, observó con terror como el apocalipsis se desataba en pleno suelo norteamericano. Al principio no supo como reaccionar, ya que ni él ni el resto de los guardias daban crédito a lo que tenían ante sí, hasta que el puro instinto de supervivencia hizo que James se moviera rápidamente hacia las puertas del búnker y buscar salvaguarda, pero justo cuando iba a cerrar la puertas tras sí, tuvo un forcejeo que acabó con la vida de un oficial de la CIA que pretendía mantener la puerta abierta hasta que el resto del equipo pudiera pasar al interior. James ni siquiera oyó los golpes de dos de sus compañeros en la puerta gritándole que les dejase pasar. Sólo pensaba en sobrevivir así que se encerró en el interior y se preparó para lo peor. El



1- Cocina.

2- Sala de soporte vital (reciclaje de aire y agua).

3- Sala de esparcimiento y comedor de guardias.

4- Dormitorio de guardias.

5- Almacén de suministros.

6- Sala de seguridad y control (cámaras y alarmas).

7- Armería.

8- Enfermería.

9- Baños de los guardias.

10- Duchas (comunes a guardias y presos).

11- Salas de interrogatorios.

12- Sala de monitorización y grabación de interrogatorios.

13- Celdas.

14- Hall de entrada.





infierno se había desatado en suelo norteamericano y empezó a elucubrar sobre el que iba a pasar a partir de ahora pues se encontraba encerrado el solo con tres terroristas y el cuerpo sin vida de un agente de la CIA al que había tenido que disparar para sobrevivir. Durante tres largos días James apenas ha pegado ojo intentando asimilar lo sucedido. Estuvo dándole muchas vueltas a que iba a suceder a partir de ahora y como iba a sobrevivir. Piensa que se ha desatado la Tercera Guerra Mundial y que no hay esperanza de sobrevivir sólo así que, tras haberlo meditado mucho, se ha hecho pasar por un interno y ha abierto las celdas del resto de los presos excepto la del sirio que trajeron la última semana. Aunque sabe que los presos son terroristas y no confía en ellos, piensa que con la ayuda de Roberto y Alice puede tener alguna posibilidad supervivencia, mientras que al tercer preso, el que tiene pinta de yihadista, lo dejará encerrado en la celda. No se fiará de él de ninguna manera.

Cada uno de los personajes ha sido secuestrado por operativos de la CIA y trasladados a este "Black Site" para ser sometidos a duros interrogatorios por una presunta participación en acciones terroristas contra EEUU.

La aventura comenzará con una escena en la cual los personajes irán despertando uno a uno en el interior de sus celdas. Se encontrarán aturcidos y desorientados, no sabiendo cuanto tiempo han permanecido en ese estado. Visten un sencillo mono de color naranja y en su brazo notarán una molesta vía que parece haber agotado su contenido. El examinar la bolsa determina que el contenido de la misma es sólo suero aunque tendrán sospechas de que han podido usar algún tipo de droga con ellos pues, a pesar de sus esfuerzos, no logran recordar que les ha sucedido. El motivo de sus lagunas en la memoria será debido a una combinación de privación del sueño y al uso de pentotal de sodio en los interrogatorios.

La habitación donde están es fría y gris, no habiendo nada más que un sencillo catre, unas mantas viejas con las que resguardarse del frío y una letrina anclada al frío hormigón de la pared. Notarán un constante zumbido producido por la luz y un extraño tufo que sale por el conducto de ventilación que reconocerán con el olor a descomposición. Si intentan salir de la habitación encontrarán que las puertas de las celdas están abiertas y que estas van a dar a un pasillo tenuemente iluminado por luces de emergencia. Justo encima de cada una de las puertas que hay en los pasillos podrán advertir que hay una cámara estática de vigilancia que puede ser monitorizada desde el puesto de control de la instalación aunque ninguna se encuentra grabando en esos momentos.

Los personajes pueden moverse libremente por el búnker ya las únicas puertas que permanecen cerradas son la de acceso, la del hall de entrada y la del armero. El narrador debería preguntar al jugador que interpreta al personaje de James Miller, antes de la sesión, si quiere dejar alguna puerta abierta o cerrada más, o cualquier otra circunstancia que crea que ha podido realizar su personaje en estos tres días que lleva despierto, como por ejemplo guardar

un arma en un colchón o cerrar las puertas de la sala de interrogatorios.

Poco a poco se irán desarrollando flashbacks y cada uno empezará a recordar retazos de su estancia aquí, comprendiendo, según pasa el tiempo, que todos tienen un pasado oculto. El narrador deberá utilizar los flashbacks para hacer recordar poco a poco las torturas e interrogatorios a los que fueron sometidos, pudiendo reconocer en esos flashes a uno de los presos como uno de los guardias de seguridad.

Si intentan salir del búnker una persona afectada por extraños síntomas se abalanzará sobre la puerta y la golpeará con el fin de acceder al interior. Su cara está desencajada y muestra heridas sanguinolentas y pústulas por toda su rostro. Suplicará hasta la desesperación para que le dejen entrar pero acabará pereciendo en el mismo lugar. Parece que algo malo ha sucedido pero no podrán determinar que es. Sólo el personaje de James Miller sabe lo que ha podido suceder ya que el fue testigo directo del incidente en el exterior.

A partir de aquí lo previsible es que suceda un debate entre los jugadores sobre lo que deben hacer, pudiendo surgir dos bandos: Por un lado los que quieren quedarse bajo la protección del búnker, y por otro los que quieren salir al exterior y enfrentarse a lo desconocido.

## FLASHBACKS

El narrador debería intercalar los flashbacks a lo largo de la aventura según vayan avanzando por las distintas zonas del escenario o si nota que la acción decae o llega a un punto muerto que no les conduzca a nada. Esto se hará con el claro propósito de no dejar que el ritmo baje o bien cuando los jugadores empiecen a acomodarse. Se recomienda que todos los personajes tengan al menos un flashback y que estos profundicen en la causa que les llevó hasta aquí. A continuación se proponen varias escenas de flashback para cada uno de los personajes, pero se anima al narrador a que incorpore los suyos propios si así lo desea:

- (*James Miller*) Un buen disparador para esta escena sería que el personaje empezara a recordar a sus compañeros de unidad en los Marines justo cuando visite la sala de esparcimiento de los guardias. Las imágenes de los sus compañeros empezarán a aflorar al recordar los buenos momentos que pasó con su unidad en medio de una misión complicada en Afganistán y como pudieron superar las adversidades gracias al trabajo en equipo. Se recomienda jugar antes esta escena para hacer más dramático los acontecimientos revividos en el siguiente flashback. La idea es hacer que el personaje tenga sentimientos de culpa al haber abandonado al resto del equipo a su suerte.



- (**James Miller**) Cuando los personajes encuentren el cuerpo del agente de la CIA será un buen momento para revivir los hechos con una escena que muestre a James Miller siendo testigo de una explosión que ilumina el cielo nocturno y la sensación que tuvo al presenciar un hecho que él considera el inicio de una Tercera Guerra Mundial. El narrador debería también animar al jugador a que explore los sentimientos del personaje por el hecho de haber cerrado la puerta exterior sin haber reparado si quiera en sus compañeros y de si este sufre remordimientos por haber tenido que matar a un compañero para sobrevivir.

- (**Roberto García**) La imagen de Roberto será la de verse a él mismo en medio de una multitud. Parece que está en medio de una protesta contra una reunión del G20 en la Ciudad Condal y él es partícipe de la misma. Grupos antisistema y anticapitalistas han comenzado actos violentos contra sedes de bancos y lanzando piedras y botellas a los Mossos d'Escuadra. En medio de las algaradas, justo cuando Roberto corre por las Ramblas de Barcelona, se produce una explosión y la onda expansiva le lanza por lo suelos dejándole momentáneamente desorientado y sordo. Al mirar a su alrededor solo puede ver muerte, caos y destrucción, mientras que una sensación de temor por algo terrible comienza a apoderarse de su ser.

- (**Roberto García**) La siguiente escena comienza con Roberto corriendo por la calle, sintiendo el latido a mil por hora de su corazón. Aun está atontado por la detonación sufrida en el anterior flashback y las imágenes serán confusas y desdibujadas, como si dos fotogramas se superpusieran al mismo tiempo. La imagen de la cámara le muestra llegando a un piso de seguridad y varias personas hablándole pero él no entiende lo que dicen. Estas se muestran excitadas y contentas a pesar de lo que acaba de pasar. Roberto comienza a sentir un miedo que le atenaza, haciéndole flaquear las piernas. La escena acaba con un corte de imagen de él mientras se mira en el espejo después de haber vomitado en el baño y con una pregunta que se repite en su cabeza: ¿Eres un terrorista?.

- (**Alice Milton**) La escena de Alice se remonta al pasado, a la universidad, justo en el momento que fue captada por los servicios secretos rusos. La escena es dilatada en el tiempo y muestra varios contactos con la misma persona, un agente del SVR que la evalúa para el servicio pero sin que ella aun sepa nada. Propón esta escena de manera abierta para el jugador. Anima al jugador a que narre como es ese acercamiento y que vieron en ella.

- (**Alice Milton**) El segundo flashback de Alice la muestra a ella en la calle, a punto de realizar un contacto con su supervisor. Se muestra nerviosa pero confiada, satisfecha de saber que lo que hace la convierte en un poderoso activo del SVR. Lleva meses entregando pedazos de información sobre agentes de la Sección de Operaciones y hasta ahora no han saltado las alarmas. Hasta ese momento...

## EL EXTERIOR

En esta aventura es probable que al final acaben decidiendo salir al exterior. Si esto sucede encontrarán que el lugar está solitario y que al aire no le pasa nada. Tampoco pueden advertir la radiación claro está pero todo les parece normal. De hecho podrán advertir que hay pájaros sobrevolando el cielo como si no pasara nada.

Al examinar los alrededores se encontrarán con los cuerpos de dos guardias en descomposición. Ambos muestran heridas sanguinolentas y erupciones en la piel. Parece que murieron por hemorragias masivas internas. Cerca del camino encontrarán una pick up de la persona que intentó entrar en el bunker. El vehículo está con las puertas abiertas y las llaves puestas. Si conducen con él por el camino llegarán a una gasolinera justo al anochecer donde deberán parar forzosamente para repostar ya que se quedarán sin gasolina en el depósito. Al explorar la estación de servicio se encuentran que esta está vacía. Parece como si sus propietarios se hubieran marchado apresuradamente del lugar, y justo cuando comienza la noche escucharán el sonido de un helicóptero sobrevolando la zona pero, cuando este se vaya acercando más y más, se percatarán de que lo que realmente están viendo no es un helicóptero si no una nave espacial que en esos momentos suelta en los campos de maíz una bestia alienígena que se dirigirá hacia ellos...

## RESOLUCIÓN

Sobrevivir a este encuentro inesperado con una especie alienígena debería ser el clímax de la aventura. El narrador deberá ofrecer recursos en el escenario con lo que los jugadores puedan hacer frente a la amenaza, como por ejemplo que consigan acabar con la criatura disparando a un contenedor de gasolina cuando esta pase cerca. La amenaza debe de ser difícil pero no imposible si los jugadores colaboran entre ellos.

Al final, si logran sobrevivir, conseguirán sintonizar a través de la radio del vehículo una emisión que llama a todos los supervivientes a acudir a un foco de resistencia en la ciudad de Denver.

## CONSEJOS DE DIRECCIÓN

Durante las pruebas de juego los jugadores no confiaron los unos en los otros y se guardaron para sí detalles de su pasado y de las causas que les habían podido llevar hasta el búnker.

Un suceso que puede pasar es que cuando los jugadores descubran que alguien intenta entrar en el búnker, estos reaccionen a la defensiva quedándose en el interior y aislarse



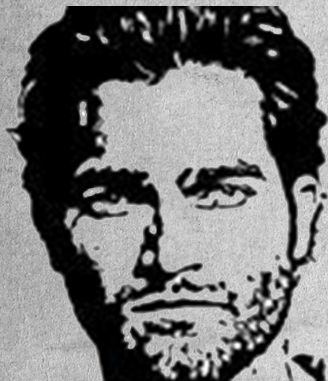
del mundo, confiando en que disponen de suministros suficientes para sobrevivir durante unos meses. Por todo ello el narrador debería presentar algún conflicto que ponga en riesgo al grupo si la escena se encamina a un punto muerto. Recuerda que FATE se sustenta en el principio de que sucedan cosas interesantes así que una buena idea sería, por ejemplo, hacer que el sistema de soporte vital sufra algún tipo de avería que lo deje inoperativo. Esto inducirá al grupo a replantearse el salir al exterior como única salida. Otro problema que puede presentarse es el riesgo de infección debido a la presencia del cadáver en descomposición que se encuentra en las escaleras de entrada. Según pase el tiempo, el riesgo de enfermar será mayor, así que, si no se deshacen del cuerpo de alguna forma, deberán realizar tiradas de Físico para evitar la enfermedad aumentando esta su dificultad según avance el tiempo. Recuerda usar para ello los aspectos temporales de partida “riesgo de infección”, “aire viciado” o “agua contaminada” como manera de representar dichos problemas en el juego.

## PERSONAJES

El siguiente listado de personajes ha sido creado ex profeso para jugar directamente con sistema de juego FATE. Si el narrador y los jugadores desean crear los suyos propios, adelante. No debería llevar mucho hacer los ajustes para que estos encajen en la partida o incluso adaptarlos a cualquier otro sistema de juego.

### Usar un cuarto personaje jugador

Si necesitas un personaje más para tu grupo de juego, introduce al PNJ Ahmad El Alí como personaje jugador. Haz que este haya sido trasladado hace poco y no haya sufrido aun los brutales interrogatorios que le dejan tan gravemente herido.



**Roberto García, alias “BlackJack Zero”**

#### Historia:

Roberto García siempre ha estado comprometido con las causas sociales. Desde que ha tenido uso de razón ha mi-

litando en diversos grupos antisistema utilizado su gran talento para atacar al poder establecido y a las grandes multinacionales. Sus actos de protesta le han llevado de aquí para allá y no suele permanecer en un mismo sitio mucho tiempo. Es un desconfiado por naturaleza y no se fiará del resto de los personajes en un primer momento. No recuerda que hace aquí o qué es este lugar pero piensa que fue secuestrado en algún momento de su viaje a Barcelona ya que tiene vagos recuerdos de cómo alguien le atacó por la espalda y le puso algo en la cabeza. Cree que le han secuestrado como represalia por eso tan grave que hizo...

#### Aspectos:

- Hacktivista de sombrero negro.
- Buscado internacionalmente por actos de ciber terrorismo.
- Friki de los ordenadores.
- No tiene nada que no pueda dejar atrás.
- Le pueden los retos.

#### Proezas:

- Cracker experto. Cuando intente romper sistemas de seguridad recibe un bono de +2 a su tirada de informática.

#### Habilidades:

- Informática +4, Saber +3, Contactos +3, Investigar +2, Recursos +2, Voluntad +2, Atletismo +1, Engañar +1, Físico +1, Percepción +1.

**Estrés Físico:** 1, 2 y 3 casillas.

**Estrés Mental:** 1, 2 y 3 casillas.



**Alice Milton**

#### Historia:

Alice fue captada por los servicios de inteligencia rusos ya desde la universidad, siéndole encomendada la misión de penetrar en la Sección de Contrainteligencia del FBI. Una vez dentro nadie ha sospechado de su tapadera y se convirtió en un activo muy poderoso del SVR en suelo norteamericano.



Cuando el personaje despierte no tendrá una idea clara de donde está pero pronto comenzará a sospechar lo que la ha sucedido. Quizás pasar esa información fue demasiado arriesgado o quizás no fuera tan buena como ella se creía...

### Aspectos:

- Agente de la contrainteligencia del FBI.
- Agente doble del SVR ruso.
- Aguanta bien la presión.
- Siempre tiene un As en la manga.
- Tener una cara bonita ayuda bastante.

### Proezas:

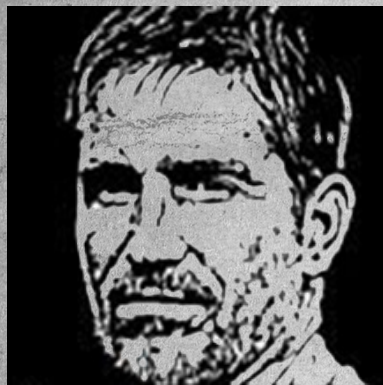
- Identidad alternativa. Siempre que deba fingir ser otra persona recibe un bono de +2 a sus tiradas de Engañar.

### Habilidades:

- Carisma +4, Engañar +3, Voluntad +3, Investigar +2, Percepción +2, Empatía +2, Disparar +1, Atletismo +1, Saber +1, Sigilo +1.

**Estrés Físico:** 1 y 2 casillas.

**Estrés Mental:** 1, 2, 3 y 4 casillas.



## James Miller

### Historia:

Veterano de Afganistán e Irak se pasó al sector privado por la pasta. En la actualidad se encarga de la seguridad y la traslado de los presos en este "Black Site" de la CIA. Por suerte para él y sus compañeros el trabajo no implica interrogar a nadie. De eso ya se encargan los agentes de La Compañía.

James será el único personaje que no despierte ya que habrá permanecido consciente durante tres días desde el suceso. Es el único testigo de una explosión que se produjo en el exterior y se encerró en el interior del bunker con la esperanza de poder sobrevivir, pero cuando cerró la puerta tuvo un encontronazo un agente de la CIA que

no quería dejar afuera al resto del personal y, al final, James, tuvo que dispararle.

Los intentos de comunicarse con el exterior han sido infructuosos y piensa que se ha desatado la Tercera Guerra Mundial en suelo norteamericano. Tras haberlo meditado mucho se ha hecho pasar por preso y ha abierto las celdas de contención de los otros presos excepto la de uno, un terrorista musulmán al que la CIA ha sometido a un brutal interrogatorio esta última semana. No conoce el historial de los detenidos ya que la CIA no se los proporciona así que no tendrá ni idea de porque están allí. Desconfiará del resto pero tiene una última esperanza de poder sobrevivir en grupo. Como personal del equipo de seguridad, James Miller, tiene las llaves de acceso a todos los puntos del búnker y no las compartirá con nadie.

### Aspectos:

- Contratista de seguridad privada.
- Miedo al mundo exterior.
- Curtido en la batalla.
- Sobrevivir es lo primero.
- Trabajar en equipo es garantía de éxito.

### Proezas:

- Un tío duro. Una vez por partida y por el gasto de 1 punto de Destino podrá pasar una consecuencia Moderada a Leve, o bien eliminar una consecuencia Leve.

### Habilidades:

- Físico +4, Atletismo +3, Disparar +3, Pelea +2, Percepción +2, Voluntad +2, Sigilo +1, Maquinas +1, Saber +1, Engañar +1.

**Estrés Físico:** 1, 2, 3 y 4 casillas.

**Estrés Mental:** 1, 2 y 3 casillas.

**Nota:** Posee un Consecuencia Leve adicional.

## PNJ's

### Ahmad El Ali, alias El Sirio

El Sirio es un terrorista del DAESH auto radicalizado que viajó a Siria para hacer la Yihad y que fue capturado a su regreso justo cuando planeaba un atentado con coche bomba en los alrededores del Capitolio. Fue detenido gracias a que la CIA interceptó un mensaje encriptado que iba dirigido a otro terrorista del DAESH en el que decía que estaba listo para ser un mártir. Posteriormente fue trasladado al búnker para someterlo a un duro interrogatorio que le han llevado al borde



la muerte. Ahmad se encontrará postrado en su cama, con su cuerpo y mente hecha añicos por las torturas, e intentar comunicar con él será muy complicado. Si lo llegan a conseguir podría advertirles de que James es un guardia. Llegado el momento intentará cualquier cosa para aprovecharse de los personajes y jugársela para escapar del búnker el solo.

### Aspectos:

- Soldado de Alá autorradicalizado.
- Se le da bien aparentar lo que no es.

### Habilidades:

- Engañar +2, Voluntad +2.

## Alien "Cazador"

### Descripción:

El Cazador es una especie de alienígena con forma vagamente humanoide y con seis extremidades. Su piel es negra y quitinosa, y tiene una gran envergadura física, pudiendo caminar tanto erguido como a seis patas. Su boca es enorme y posee varias filas de puntiagudos dientes que no dudará en utilizar a la menor ocasión para devorar a su presas aun estando estas vivas. El Cazador carece de ojos pero es extremadamente sensible a los sonidos gracias a una especie de radar biológico (similar al de los murciélagos) que le servirá para orientarse y localizar a sus víctimas aun en la más absoluta oscuridad.

### Aspectos:

- Bestia asesina venida del espacio.
- Carece de capacidad de razonar.
- Extremidades múltiples.
- Radar biológico.

### Habilidades:

- Físico +5, Atletismo +4, Pelear +4, Percepción +3.

### Extras:

- Armadura: 1 (piel quitinosa).

**Estrés Físico:** 1, 2, 3 y 4 casillas.

## Creditos:

**Escrito y maquetado:** S. Vicente "Doblezoom".

**Correcciones:** David Solera Asis.

**Mapa:** Eneko Menica.

**Playtest de juego:** El Rolero Solitario Lorcue, David Gutierrez "Guty" y J.R Gálvez.

Esta es una obra gratuita distribuida bajo una licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0), excepto la fotografía "Diefenbunker", que es propiedad de Amy Allcock (Flickr) y está bajo licencia "Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 2.0 (CC BY-NC-ND 2.0).

Todas las imágenes de los personajes jugadores son propiedad de sus respectivos autores y han sido obtenidas a través de <http://2d6pluscool.ovh/>

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

