

J RÁ G FL

JUEGO DE ROL

CRÁTER

GUÍA DEL SUPERVIENTE



CRÁTER

Las imágenes las he encontrado *por ahí*, así que no sé si los dueños cobrarán por ellas. A mi no me mires, yo esta guía la hago por amor al arte. Creo que antaño eso tenía un nombre y demás, pero sinceramente, me da igual. Haz con esta mierda lo que te salga de tus partes nobles.

Y como dijo un buen superviviente: No tiene por qué estar bien escrita. Si no te gusta, haz tu propia guía.

Cráter se ha creado utilizando el Creador de partidas de **frAGiL** obteniendo los siguientes resultados:

Localización 7♠, Q♠, A♦ y 2♠.

Inner Circle Q♦, 8♠ y 5♦.

Empollones A♦, 8♦ y 8♠.

Los Violentos de Clarice A♥, 6♦ y 10♠.



INTRODUCCIÓN

Antes de el EMP esto era una ciudad plagada de científicos y numerosas empresas industriales punteras. Era una de las grandes urbes donde se investigaban y desarrollaban las últimas novedades tecnológicas de esas que te hacían creer que necesitabas.

Desgraciadamente, con el EMP, todos esos putos cacharros de última tecnología se echaron una siesta indefinida, y muchas de las fábricas explotaron con una gran deflagración que arrasó gran parte de la ciudad -y sus habitantes-, provocando un enorme cráter que ahora da nombre a la ciudad.

Los supervivientes de la explosión huyeron de la ciudad pensando que sería alguna mierda radiactiva o algo de eso, por lo que tuvieron que pasar unos años hasta que poco a poco llegasen supervivientes a Cráter, sobre todo los antiguos médicos, técnicos y científicos que trabajaban aquí.

Actualmente, existen tres grandes grupos en la ciudad: Los Pandas, los Empollones y Los Violentos de Clarice, repartiéndose la zona que no fue afectada por la explosión y que no fue excesivamente saqueada durante el EMP. Además de otro puñado de supervivientes sueltos que tratan de permanecer neutrales a todo esto. Los Pandas fueron el primer "grupo organizado" que llegó a Cráter, cuando apenas habían supervivientes sueltos que convivían sin molestarse demasiado entre ellos.

Para Los Pandas fue sencillo hacerse con el control de estos, pues cuando un puñado de salvajes te rompe las piernas con una tubería no te quedan demasiadas ganas de hacerles frente. Algo que fue una auténtica putada para los pocos científicos y técnicos que vivían antes en la ciudad y querían volver a su antiguo hogar.

Estos cerebritos rápidamente descubrieron que la única manera que tenían de sobrevivir, era juntándose y demostrando que sus vidas eran más valiosas de lo que parecía, negociando con Los Pandas para obtener su protección a cambio de lo que ellos sabían.

Si me preguntas, no fue un trato muy inteligente, sobre todo teniendo en cuenta que esta gente se suponen que son genios o algo así; pero al menos ya no vivirían tan acojonados como hasta ahora. Eso sí, tuvieron que contarles que en la ciudad se habían fabricado unas pastillacas del copón que curaban casi cualquier enfermedad común, pero que se encontraban en los sótanos de alguna de las antiguas fábricas donde ahora no es más que un cráter plagado de ruinas.

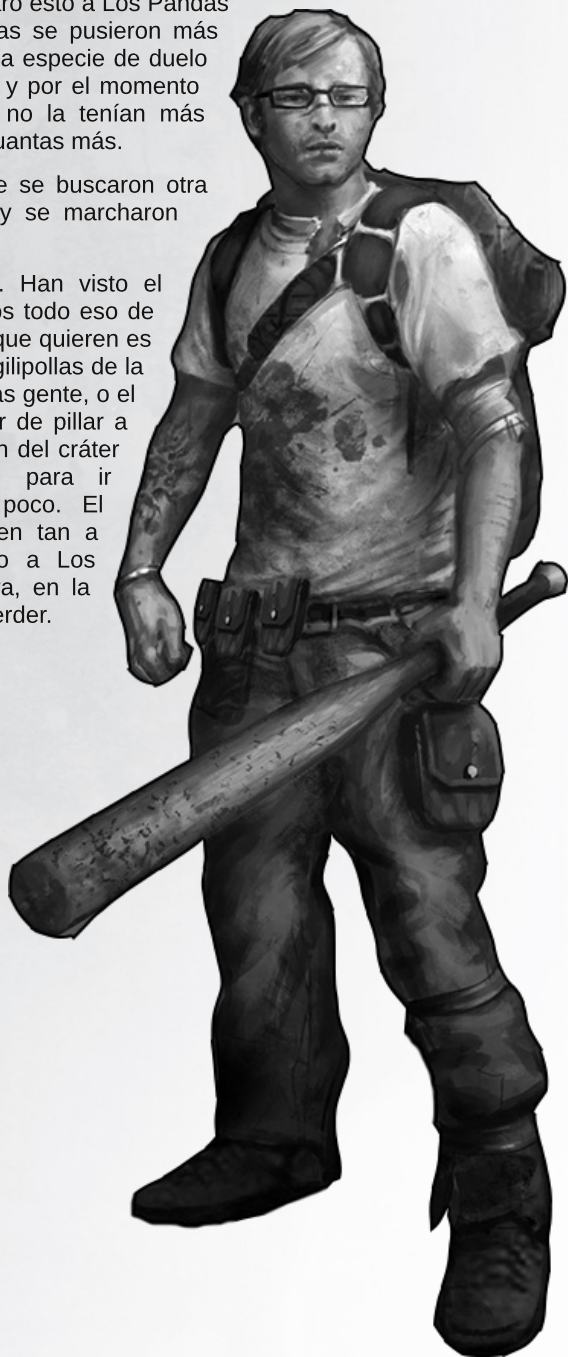
Y eso no es lo mejor. Lo mejor es que se supone que por la ciudad hay un pobre desgraciado que trabajaba en esa fábrica, así que sabe donde está, pero el tipo listo se ha escondido como una rata.

Así que los Empollones les van dando información a cuenta gotas -a veces incluso falsa- mientras Los Pandas rebuscan en las ruinas de la explosión, sin saber que realmente los Empollones saben donde está el antiguo trabajador y que eso es algo que jamás revelarán.

Y por si esto fuera poco, ahora llega otra panda de gilipollas a escena, Los Violentos de Clarice, que encontraron la ciudad cuando deambulaban por la zona como un año después de toda esta mierda. Estos tarados entraron a la ciudad creyéndose que eran los putos amos, con sus miradas de “perdonavidas” y claro esto a Los Pandas les sentó como el culo. Los Pandas se pusieron más chulos todavía y al final empezó una especie de duelo por ver quien la tenía más grande, y por el momento Los Pandas dejaron claro que si no la tenían más grande, por lo menos tenían unas cuantas más.

Así que Los Violentos de Clarice se buscaron otra zona de Cráter donde refugiarse y se marcharon con el rabo entre las piernas.

Pero no se iban a quedar ahí. Han visto el potencial de Cráter y aunque a ellos todo eso de la medicina y demás se la suda, lo que quieren es hacerse con el control del resto de gilipollas de la ciudad. Están esperando a tener más gente, o el nuevo plan que tienen ahora, tratar de pillar a los pequeños grupos de exploración del cráter de Los Pandas y cargárselos, para ir mermando su número poco a poco. El problema es que esto no lo hacen tan a menudo por no cabrear del todo a Los Pandas y que se desate un guerra, en la que, actualmente, tendrían las de perder.



FACCIONES

LOS PANDAS (INNER CIRCLE)

Los Pandas fueron de los primeros en llegar a Cráter. Este grupo son como unos treinta desalmados pirados de la cabeza (como todos los hijos de puta que quedan vivos). Estos tipos suelen vestir con ropas militares o de cuero -el negro les mola de la hostia- plagada de clavos y otras cosas absurdas, llevan viejos tatuajes, el pelo largo y ocultan su rostro con cenizas y hollín creando una especie de maquillaje siniestro. No utilizan nombres, aunque he escuchado como a algunos los llaman por nombres absurdos de viejos mitos y religiones o mierdas rimbombantes típicas de flipaos, como Bejemoz, Dark Count, Samael y mierdas así. No tienen muy en cuenta las necesidades personales de cada uno, sino que les importa más el grupo en su conjunto -vamos, que si tienen que sacrificar a uno de ellos para sacar algo gordo a cambio, no dudarán en hacerlo-.

Pero como habrás comprobado si sigues vivo, cuanto más pirado de la cabeza están, más peligrosos son. Estos cabrones no están mal armados, la verdad. No sé de donde coño han sacado esas armas, pero aquí están, y sin un ápice de remordimiento en usarlas. Y gracias a ello han sometido a Los Empollones, que prácticamente están a su servicio.

La cuestión es que al ser de los primeros en llegar, acojonaron fácilmente a los científicos supervivientes que habían dispersos en Cráter, además de que les dio por investigar un poco que es lo que pasó en la ciudad. Bueno, pues tras unas palizas por aquí, unos viejos periódicos por allá y unos cuantos dientes rotos, descubrieron que antes del EMP se estaban desarrollando unas pirulas cojonudas, que prácticamente curaban cualquier infección o enfermedad común y eran unos calmantes de la hostia. Es más, hay tantos rumores sobre ellas que se piensa que realmente proporcionan la inmortalidad. Y, por lo que se decía, se hicieron unas cuantas pastillas de estas



pero no se había hecho público todavía porque hacían falta colgaos que hiciesen de conejillos de indias de dos patas. Eso y no se qué coño de que las empresas farmacéuticas no les interesaba el negocio o algo así.

Por lo que ahora Los Pandas están adentrándose cada vez más en el enorme cráter de Cráter (valga la redundancia) para buscar entre los restos la fábrica que desarrollaba esta medicina. Y el caso es que han oído que existe un superviviente que era un antiguo trabajador de la fábrica, pero el tipo está escondido en algún oscuro rincón (y bien que hace), para evitar que estos cabrones lo cojan y le hagan unas preguntillas al estilo que ellos les gusta hacerlas.

Y luego están los nuevos, esos Violentos de Clarice que han demostrado estar igual de locos y ser igual de cabrones que Los Pandas, pero por ahora no son tantos. Los han ido ignorando, pero de vez en cuando acaban con alguna partida de exploración y eso está desconcertando a Los Pandas.

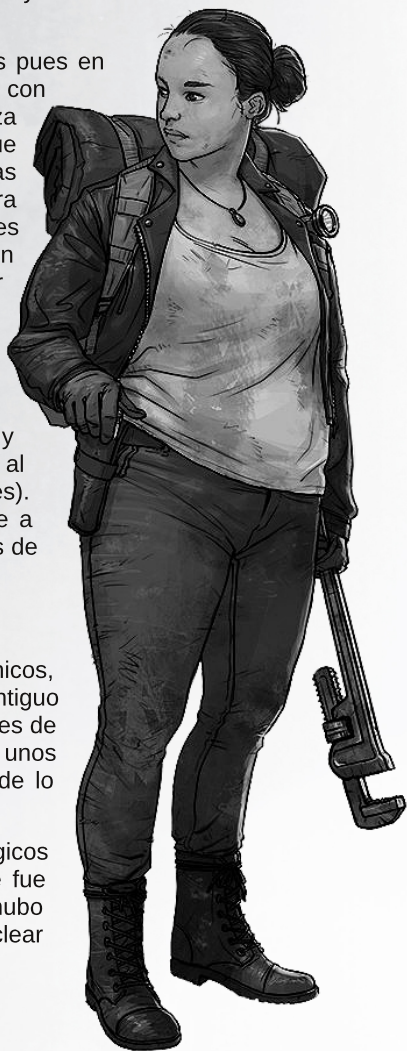
Si te cruzas con ellos, procura no cabrearlos pues en un calentón no dudarán en reventarte el melón con un martillo. Pero si no pareces una amenaza para ellos o no estás interesado en lo que buscan en las ruinas del cráter, hasta podrías hacer negocios con ellos. Eso sí, ni se te ocurra llamarlos Los Pandas delante de ellos. Así es como los llamamos el resto (es lo que parecen con esas pinturas) pero ellos se hacen llamar Inner Circle (¿no te he dicho que son unos putos flipaos?). Como se te olvide esto, despidete de tu vida.

No es que tengan una jerarquía o algo así, pero el que suele plantear las decisiones y parece tener algún tipo de liderazgo, es uno al que a veces llaman Euronimus (ni me preguntes). El tipo está igual de loco que el resto, aunque a veces parece que piensa las cosas durante más de un segundo. No mucho más, pero algo es algo.

EMPOLLONES

Los Empollones no son más que los técnicos, médicos, científicos y en general cualquier antiguo trabajador de alta cualificación de la ciudad. Antes de que se fuese a la mierda, por supuesto. Serán unos quince o veinte, más o menos. Dependiendo de lo cabreados que estén Los Pandas ese día.

Un tiempo después del EMP, algunos nostálgicos de su antigua vida volvieron a la ciudad, y se fue corriendo el rumor de que la explosión que hubo durante la aurora no era ninguna chorrada nuclear



ni nada de eso, por lo que cada vez hubo más supervivientes que llegaban a Cráter para abastecerse, ya que gracias a la explosión la peña salió por patas y no hubo demasiados saqueos. Claro, podría haber más gente todavía, pero durante el par de años que ni un alma pisaba la ciudad, los supervivientes se alejaron todo lo que pudieron.

Así que todo estaba de lujo para los Empollones en Cráter, ya que no había demasiada gente ni hostilidades. De hecho, en aquellos tiempos ni siquiera se habían organizado. Eran gente dispersa que trataba de no buscarse problemas. Pero entonces entraron Los Pandas en escena, como ya he comentado antes. Los Empollones se organizaron para que no fuesen tan fáciles de someter y plantearon un trato con los salvajes maquillados. Los Empollones les dan información y les echan una mano en intentar reparar la tecnología que van encontrando y Los Pandas no los aniquilan.

Y de hecho, si no lo han hecho ya es porque ahí donde lo ves, estos cerebritos se han guardado un as en la manga. Saben que Los Pandas conocen la existencia de las mega-pirulas molonas que estarán en algún sótano de las ruinas de alguna nave industrial del cráter y también se han enterado que en la ciudad hay un antiguo trabajador de la fábrica. Este tipo está escondido y “nadie sabe donde está”, o eso es lo que le cuentan los Empollones a Los Pandas.

Por todo esto los Empollones esperan el momento adecuado para contactar con Thompson y recuperar la medicina para tratar de recuperar el orden que más o menos tuvieron antaño. Y ahora con la llegada de Los Violentos de Clarice piensan que tienen todavía más posibilidades, sobre todo si consiguen que estalle una guerra y logran mantenerse al margen.

Los Empollones se conocen muy bien entre ellos, de hecho algunos se siguen llamando por sus antiguos rangos, y se apoyan mutuamente tratando de pasar el mal trago como pueden. De hecho pueden ayudar a todo aquel que crean que no les hará daño.

LOS VIOLENTOS DE CLARICE

Los Violentos de Clarice son unos veinte supervivientes que llevan años juntos. Es un grupo que ha ganado y perdido a mucha gente, por lo que pocos quedan de los 4 amigos que fundaron el grupo. De hecho, Clarice es la única que queda de esos cuatro amigos, el resto han muerto en diversas circunstancias. Y esto es lo que ha terminado de forjar el actual carácter de Clarice y presentarse como una líder respetable.

Esos cuatro amigos que se juntaron trataron de sobrevivir lo mejor que pudieron, incluso intentaron no ser unos hijos de puta desalmados, ayudando a la gente que no se merecía una muerte rápida. Por ello es por lo que los Violentos de Clarice fueron acogiendo gente que merecía la pena.

Pero claro, por muy bueno que intentes ser, este mundo que nos ha quedado es un putito infierno que no duda en devorar a los débiles y escupir

sus restos para humillarlos. Los Violentos de Clarice no eran unas monjas de la caridad, si había que matar se mataba y solo se dudaba si al final el pobre desgraciado parecía alguien decente y honesto. Así que no te pienses que son unos gilipollas a los que les puedes tomar el pelo, porque a la mínima sospecha puede ser que te llesves un tiro en tu bonita frente.

Y esto es así desde que el grupo se encontró hace tiempo con un maldito arsenal en un búnker oculto del ejército. Empezaron a surgir las rencillas entre algunos miembros porque el botín era tentador, de hecho, hasta parecía que algunas de las armas más modernas seguían funcionales. La puta joya de la corona era un lanzacohetes. Sí, como lo oyes, estos cabrones encontraron un lanzacohetes, de esos que te localiza el objetivo y el misil va automáticamente hacia él. Estaba claro que quien tuviese esa arma de alta tecnología sería el puto amo y, como sabéis, en momentos como este es que cuando el auténtico monstruo devora hombres que llevamos dentro, sale a relucir.

Se montó una discusión del copón en el grupo, en la que muchos acabaron a hostias y en cuanto alguien sacó el primer cuchillo, aquello se descontroló. Hubo disparos, muertes y, como no, a alguien se le ocurrió usar el lanzacohetes de última generación sin tener ni puta idea de ello, así que les explotó en las narices y al final, la había palmado la mitad del grupo y los dos últimos amigos de Clarice que quedaban. Los que quedan vivos no suelen hablar de aquel suceso, pero fue lo que terminó de endurecer al grupo y lo que produjo la actual aprensión a los cacharros más tecnológicos.

De eso hace meses, pero con ese recuerdo siempre en mente, ahora están en Cráter por los rumores que han llegado de la ciudad. El primer día se encontraron con supervivientes aislados y los Empollones, que les comentaron como estaba la situación. No tardaron en llegar Los Pandas para demostrar quien mandaba en la ciudad. Y al final todo se resolvió con una discusión entre Clarice y Euronimus tratando de convencer al otro de quien era más duro y tenía las pelotas (u ovarios) más grandes. No se mataron todos allí mismo no sé ni porqué, pero luego se fue cada uno por su lado y Clarice ya había decidido que ser haría con el control de la ciudad, que esos degenerados pintarrajeados no se merecían ni el aire que respiraban.

Así que Clarice ha pensado en mermar a Los Pandas poco a poco, sin llamar demasiado su atención. Y si además convence a los Empollones para que traicionen a Los Pandas, sabe que Cráter puede ser suya.



LUGARES DE INTERÉS

Cráter ahora es una ciudad salvaje con la vegetación, e incluso animales, poblando sus calles. No está demasiado saqueada. Claro, si la comparas con otras ciudades que están completamente secas. No esperes entrar a un súper y encontrar suministros, pero las casas más apartadas aún tienen cosas por descubrir. Luego también está la zona de la explosión del carajo, que aquello produjo escombros, polvo y ruinas como para tapar toda la ciudad. Así que a eso le sumas el par de años que ha estado deshabitada, te puede imaginar como están las calles, carreteras y edificios. Entre la mierda y la vegetación gran parte de la ciudad no es demasiado apta para recorrerla con un vehículo grande, aunque siempre quedan las grandes vías principales que no están tan mal.

Autopista: esta autopista urbana se encuentra atestada de vehículos y vegetación. Algunos vehículos (sobre todos los familiares) han sido saqueados, pero la mayoría están intactos desde el EMP. En la autopista hay diversas pasarelas que permitían cruzarla a la gente que iba a pie, e incluso en el tramo cercano al lago se puede usar como puesto de tiro para cazar animales que se pasean por la autopista.

Barrio rico: como su nombre indica aquí es donde vivían los ricachones de la ciudad, en enormes casas con piscinas y toda serie de lujos que se han ido a tomar porculo. Ahora la vegetación lo ha invadido todo y es lo más parecido a una selva que puedes encontrar. Poca gente se ha adentrado hasta aquí, porque además de que está un poco apartado y con bastantes dificultades para moverte por la zona, hay recursos suficientes en otras zonas de la ciudad. Además, los ricos de aquí no eran muy dados a almacenar cosas útiles de verdad. ¿Para qué coño quieres una TV de 70 pulgadas o un cochazo que no funciona? Aunque claro, igual alguno de estos pirados era algún aficionado a las armas y se puede encontrar alguna cosa decente...

Cráter: antes este lugar era una zona repleta de instalaciones e industrias de investigación, farmacéuticas y tecnología de última generación. Ahora no es más que un puñetero cráter plagado de ruinas y estructuras de edificios y grandes construcciones. En los alrededores del cráter se pueden ver multitud de cadáveres chamuscados o hechos pedazos. Es complicado andar por aquí, pues está repleto de escombros y de edificios de varias plantas de altura que se te pueden caer encima en cualquier momento. De vez en cuando Los Pandas hacen incursiones por aquí, en grupos de 3 o 4, buscando cualquier cosa útil y la famosa fábrica de las pastillas milagrosas. De manera todavía más esporádica se puede encontrar alguna partida de Los Violentos de Clarice que trata de emboscar al grupo de Los Pandas.

Casa de Thompson: Es una casa típica y en el mismo estado que las que le rodean. En su interior se puede encontrar a Thompson la mayoría del tiempo, con los víveres y suministros justos. La única peculiaridad de la casa son los dos montones de tierra movida que hay en el jardín atestado de vegetación salvaje.

Distrito comercial: esta era la zona donde más comercios y tiendas había en la ciudad. Y lógicamente la primera que fue saqueada. Ahora mismo pocos recursos se pueden encontrar aquí, aunque con un poco de suerte a lo mejor encuentras algo útil. También hay un centro comercial que no está demasiado maltrecho, aunque sí que está vacío de comida. Aquí es donde se han instalado Los Violentos de Clarice, conviviendo en las distintas tiendas y plagando todo el lugar de trampas para los incautos.

Helvete: este barrio residencial, cubierto de polvo y escombros es donde suelen vivir Los Pandas. Le pusieron ese nombre porque significa Infierno en no sé qué idioma. Creo que ya he dicho que son unos flipaos, ¿no? Hay muchas casas o edificios bajos que utilizan para vivir en pequeños grupos y en medio de todas ellas, se puede encontrar una casa que está más despejada y con extraños símbolos hechos con pintura roja en su fachada y todas las ventanas tapadas. Aquí es donde vive Euronymus, casi a oscuras y en un ambiente enfermizo y de muy mal rollo, puto loco.

Hospital: la segunda cosa en ser saqueada tras las tiendas. Se le notan los desperfectos y la suciedad, aunque aún se pueden encontrar cosas de utilidad en su interior. Algunos dicen que “está maldito” y que en él se esconde un psiónico vampiro o alguna mierda así. No tengo ni puta idea de si esto es cierto o no porque paso de ir a comprobarlo.

Iglesia: a esta vieja iglesia de piedra y vidrieras rotas acuden de vez en cuando algunos Empollones y supervivientes de Cráter. El interior no está del todo mal, pero hace tiempo que sus bancos y telas se usaron para encender hogueras en el interior. Ahora puede ser un lugar tranquilo, donde hay una especie de ley no escrita en la que no se permite la violencia en su interior (sí, los religiosos son así) y habitualmente se utiliza como lugar en el que comerciar con la gente de la ciudad. Lógicamente, esta iglesia no ha sido descubierta por Los Pandas, porque seguro que tardarían poco en tratar de quemarla de arriba a abajo.

Lago: esto era un enorme lago urbano, rodeado de parques, tiendas y reclamos turísticos. Ahora es una fuente de agua a tener en cuenta. Sí, el agua está llena de mierda por todo lo que le cayó tras la explosión, pero si hay peces dentro es porque no debe ser tan mala, ¿no? De momento nadie ha sacado un pez con tres ojos. Además, hay bastantes animales salvajes que se pasean por sus alrededores, lo que lo hace un buen lugar de caza.

Plaza del Sol: antiguamente un enorme Polideportivo con multitud de pistas y campos de diferentes deportes con sus instalaciones con duchas y demás. La cercanía al cráter ha hecho que esté plagado de cascotes, polvo y vegetación que crece salvaje. Sin embargo aún posee zonas más o menos despejadas que permiten a Los Pandas montar pequeños huertos o usar como plaza pública (si alguna vez acuerdas una reunión con ellos, seguro que será aquí). Las pocas veces que llevan a cabo algún castigo ejemplar (según los criterios de estos pirados) utilizan la Plaza, a la vista de todos y de la manera más sádica posible. No he visto ninguno de esos ajusticiamientos, pero lo que cuentan de ellos es que no se sabe si es una ejecución o un ritual sádico y macabro.

Policía: esto era un pequeño cuartel en el que ahora solo quedan los restos de una batalla descomunal. Un hueco de cadáveres se amontonan a pocos metros de la entrada, con la mayoría del equipo rapiñado. Y en el cuartel tampoco es que haya gran cosa, la mayoría de las armas y suministros ya se los han llevado algunos listos (entre ellos algún Empollón), pero aún así, quizás quede algo escondido en algún sitio.

Refugio de Einstein: un viejo colegio sirve como punto de reunión de los Empollones, que viven en las casas y edificios de alrededor. Cuando se juntan en el colegio, discuten qué es lo que van a hacer, reparten sus recursos y asignan tareas a cada uno acorde a sus capacidades. Estas reuniones semanales (a veces más a menudo incluso) sirve a muchos para no perder la cabeza y buscar ánimos entre compañeros. La verdad, me he planteado hasta colarme a una de estas reuniones, pero creo que en este puto mundo de mierda esas cosas hacen más mal que bien, todos ahí regodeándose en su mierda de vida como esas sesiones en grupo que había en el viejo mundo... Patético.



PERSONAJES IMPORTANTES

Mira, para que veas que soy un tipo enrollado, te voy a explicar algunos de los tipos importantes de Cráter. Puede que haya alguno más de especial relevancia, pero joder, yo tampoco llevo toda la puta vida aquí, ni tengo todo el día para explicarte esto. Así que estos son algunos de los “grandes nombres” que al menos te deberían sonar.

EURONYMUS

Este es el... ¿Líder? No sé, estos tipos tampoco es que tengan una jerarquía muy estricta, pero este pavo suele ser el que siempre inicia las decisiones. Diría que es el que más tiempo lleva en el Inner Circle, hasta creo que es el fundador. El caso es que este loco se ha tomado todo esto del EMP y todo lo que vino después, como la entrada al Infierno... Pero es que al hijo de puta le gusta el Infierno. Es un tipo callado, que habla casi en susurros, pero tiene las ideas muy claras. A ver. Si hablas un poco con él y le observas detenidamente te daría la impresión de que se cree (sí, he dicho se cree) satánico o una mierda así. Cuando compruebas sus actos en las ejecuciones públicas en la Plaza del Sol, se confirma.

Es un tío depravado, sádico, que hasta dicen que colgó a un tipo, lo abrió en canal y se duchó con su sangre. Sí, va siempre de negro y con la ceniza y el hollín de la cara tiene un aspecto macabro; pero este cabrón ha sabido sobrevivir sin hablar demasiado y sin tener un arma en sus manos, al menos a la vista.

Andate con ojo cuando te lo cruces, si es que lo haces porque casi siempre está en su casa de Helvete, no digas ninguna gilipollez y a lo mejor hasta habla contigo con sus susurros y su egolatría galopante. Tranquilo, si se cabrea, ya se encargarán los dos o tres Pandas que siempre van con él de reventarte vivo y usarte para el nuevo espectáculo en la Plaza.

Ha decidido asentarse en Cráter igual que podría haberlo hecho en cualquier otro sitio, pero ese rumor sobre la medicina... Es muy tentador. Quizás piense que con esas pastillas pueda curar las voces y visiones que tiene en su cabeza.

Atributos: F 3 - A 2 - R 2 | V 3 - I 2 - L 3 | P 3 - E 2 - D 2

Desventajas: Locura (Esquizofrenia).



Ventajas: Comunidad.

Habilidades (todas a nivel 2): Detección, Engañar, Historia local, Medicina, Rastreo, Orientación, Supervivencia.

Arma: Pistola.

Armadura: Protección completa de cuero.

Vida: 15 **Inicativa:** 10

Impacto: 0 **Daño:** 10 preforante, Cargador (6), encasquillamiento, penetración.

Evasión: 2 **Cobertura:** 8 **Resistencia:** contundente 1, cortante 2, perforante 2.

Poderes: Espejismo.

CLARICE

Esta mujer ha vivido de todo. Sí, todos hemos visto demasiado desde y durante el EMP, pero pocos pueden decir que han creado un grupo con sus tres amigos de toda la vida, han prosperado y luego han muerto delante de sus ojos. Especialmente los dos últimos, en una explosión por una discusión absurda.

Clarice parece nacida para liderar a toda la gente que la sigue sin dudar y se toma muy en serio los errores (sobre todo los suyos), por lo que rara vez toma decisiones sin haberlas pensado un poco. Vamos, una tipa lista de las que no abundan por estos lares.

No es raro verla participar de las tareas cotidianas de la banda, incluyéndose como una más en el reparto de funciones. Aunque siempre le gusta participar en las esporádicas escaramuzas que llevan a cabo contra las incursiones de Los Pandas en el cráter. Disfruta cargándose a esos bastardos. Ya ni se molesta en interrogarlos, están tan locos que el último se mordió la lengua y se la tragó mientras se partía el culo.

¿Las pirulas? Para Clarice todo esto de la medicina le trae recuerdos muy claros sobre otro hallazgo que podría cambiar las cosas, y si las encuentra seguramente las destruya o se quede unas pocas para sí. Todavía no lo ha decidido.

Desde luego es alguien que es mejor tener como aliada y esto no es extremadamente difícil a poco que hables con ella. Claro, salvo si eres un cabronazo que se carga a todo lo que se mueve sin remordimientos. Si demuestras ser alguien decente incluso puede que te encargue alguna tarea por la que te recompense



bien. Solo tienes que pasearte por el Distrito comercial y cuando Los Violentos de Clarice te hayan espiado lo suficiente y decidan mostrarse, solo tienes que pedir hablar con ella.

Atributos: F 2 - A 3 - R 3 | V 3 - I 2 - L 3 | P 2 - E 3 - D 1

Desventajas: Moral.

Ventajas: Comunidad.

Habilidades (todas a nivel 2): Detección, Escalar, Historia local, Orientación, Rastreo, Sigilo, Supervivencia.

Arma: Rifle de campero.

Armadura: Peto de cuero.

Vida: 15 **Inicativa:** 13 **Impacto:** 0

Daño: 16 perforante, Cargador (5), encasquillamiento, penetración.

Evasión: 3 **Cobertura:** 6 **Resistencia:** contundente 1, cortante 2, perforante 2.

THOMPSON

Este tipo parece el típico profesor de instituto del que se ríe toda la clase, pero si ha llegado hasta aquí debería ser por algo, ¿no?. El EMP fue un calvario para él. Iba de camino a casa tras el trabajo cuando hubo la explosión que creó lo que ahora es el cráter. Además de la cercanía de la honda expansiva se le suma que el coche dejó de funcionar completamente y se acabó estrellando. El caso es que cuando despertó, la gran mayoría de gente ya había huido por el miedo a la supuesta radiactividad, así que con algunos huesos rotos y hecho mierda llegó a su casa tras un tiempo largo deambulando por las calles plagadas de cadáveres recientes y edificios afectados por los cascotes y el polvo de la explosión.

Cuando llegó a casa comprobó como su mujer se había peleado con su hijo y ambos estaban muertos en el salón. A partir de ahí Thompson se quedó en casa durante días, deprimido y descubriendo como el Alzheimer empezaba a dar muestras de su presencia.

Thompson acabó saliendo de casa cuando ya no le quedaba absolutamente más remedio, famélico y sediento. Buscó comida en la casa del vecino y por fin enterró a su familia. El caso es que cada vez le tocaba ir más lejos a buscar víveres, hasta que ya empezó a adentrarse cada vez más en la ciudad, donde en una de estas incursiones encontró a otra gente años después del EMP. Eran los primeros supervivientes que volvían a la ciudad (los que después serían los Empollones) y entabló buena relación con ellos, aunque siguió viviendo en su antigua casa y no reveló a nadie su localización.

Al final les reveló que trabajaba en la fábrica que desarrolló las pirulas y que quizás buscando entre las ruinas del cráter podría reconocer su localización y buscarlas. Así que empezaron a hacer pequeñas incursiones hasta que llegaron Los Pandas.

Thompson se refugió en su casa y allí sigue. De vez en cuando queda con alguno de los Empollones, que le cuenta las novedades y le proporciona alimentos. Thompson espera que algún día se acabe la problemática con Los Pandas y pueda volver a explorar el cráter para encontrar las medicinas. Quizás hasta le curen su Alzheimer que va avanzando sin piedad. Aunque la ironía de todo esto, es que si pasa demasiado tiempo, la localización de la fábrica será otro de sus recuerdos devorado por el Alzheimer.

Atributos: F 2 - A 3 - R 1 | V 2 - I 4 - L 2 | P 4 - E 2 - D 2

Desventajas: Locura (Deficiencia neurocognitiva).

Ventajas: Lobo Solitario.

Habilidades (todas a nivel 2): Ciencias teóricas, Conducir, Detección, Engañar, Medicina, Ingeniería, Historia local.

Arma: Porra.

Armadura: Ropas.

Vida: 10 **Iniciativa:** 9 **Impacto:** 3

Daño: 4 contundente

Evasión: 3 **Cobertura:** 3

Poderes: Disolución.



GENTUZILLA

Es la que te vas a encontrar con relativa frecuencia. En Cráter habrá algo menos de cien personas, pero hasta este momento solo he nombrado a tres, así que el resto son gente con la que te encontrarás de manera más habitual, lo cual no quiere decir que no sean peligrosos.

PANDA

Estos tipos son inconfundibles. Si ves a un gilipollas de negro con clavos y pinchos, pintado de blanco y negro y cara de mala hostia, es un Panda. La cuestión es que no solo tienen armas, alguno hasta tiene una cota de mallas y todo. Además, están mal de la cabeza y no les importará pegarte un hachazo en el pecho por cabrearlos. Te recuerdo, en la puta vida se te ocurra llamarlos Pandas.

Atributos: F 3 - A 2 - R 2 | V 3 - I 2 - L 2 | P 2 - E 2 - D 1

Habilidades (todas a nivel 2): Disfraces, Detección, Orientación, Rastreo, Pillaje, Escalar.

Arma: Hacha de recreacionista.

Armadura: Ropas de cuero.

Vida: 15 **Iniciativa:** 5

Impacto: 3 **Daño:** 7 cortante

Evasión: 3 **Cobertura:** 4 **Resistencia:** contundente 0, cortante 2, perforante 2.



VIOLENTO DE CLARICE

Esta gente son lo que cualquiera tiene en la cabeza cuando piensas en supervivientes duros y saqueadores. Tienen equipo decente y múltiples utensilios e incluso alguno armas de fuego.

La mayoría son cabales y se puede hablar con ellos o comerciar. Es más, puede que hasta te ofrezcan entrar en el grupo si eres alguien digno.

Atributos: F 3 - A 3 - R 1 | V 3 - I 2 - L 2 | P 3 - E 1 - D 1

Habilidades (todas a nivel 2): Detección, Escalada, Orientación, Sigilo, Supervivencia, Rastreo.

Arma: Gran machete.

Armadura: Peto de cuero.

Vida: 15 **Iniciativa:** 6

Impacto: 4 **Daño:** 5 cortante

Evasión: 3 **Cobertura:** 6 **Resistencia:** contundente 1, cortante 2, perforante 2.

EMPOLLÓN

En general la pinta de los Empollones es la de una persona casi normal y corriente. Hasta te cuestionarías como gente así ha vivido tanto, pero hasta el más "intelectual" del mundo es capaz de partirla la cabeza a uno cuando su vida está en juego. El problema es que se han acomodado demasiado a Cráter, por lo que puedes ver a algunos que ni están tan equipados como pueden ser los Violentos de Clarice ni parecen peligrosos como Los Pandas.

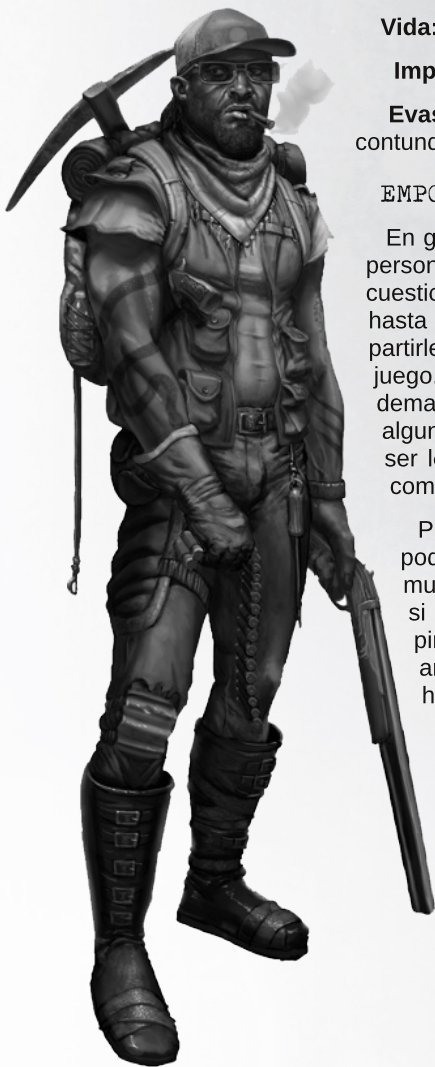
Puede ser la gente más honesta y confiable que podrías encontrar, no solo en Cráter, sino en muchísimos kilómetros a la redonda. Seguro que si no eres un hijo de puta redomado o tienes pinta de cabronazo, podrías acabar siendo su amigo, aunque los últimos sucesos los están haciendo extremadamente desconfiados.

Atributos: F 2 - A 2 - R 2 | V 2 - I 2 - L 2 | P 2 E 3 - D 2

Habilidades (todas a nivel 2): Ciencias teóricas, Docencia, Historia local, Medicina, Orientación, Reparación, Tecnología.

Arma: Porra.

Armadura: Ropas.



Vida: 10 **Inicativa:** 5

Impacto: 3 **Daño:** 3 contundente

Evasión: 3 **Cobertura:** 4 **Resistencia:** contundente 0, cortante 1, perforante 1.

SUPERVIVIENTE

En Cráter, además de los tres grupo que te he dicho, también hay otros supervivientes que se han ido instalando poco a poco. Cada uno es de su padre y de su madre, pero te he dejado aquí unos datos genéricos que con pequeños cambios te solucionan la papeleta en caso de que la necesites.

Atributos: F 2 - A 2 - R 2 | V 2 - I 2 - L 2 | P 2 - E 3 - D 2

Habilidades (todas a nivel 2): Sigilo, Pillaje, Robo, Nadar, Orientación, Historia local.

Arma: Porra.

Armadura: Ropas.

Vida: 10 **Inicativa:** 5

Impacto: 3 **Daño:** 3 contundente

Evasión: 3 **Cobertura:** 3





AUTOPISTA

LAGO

DISTRITO COMERCIAL

BARRIO RICO

HOSPITAL

POLICIA

REFUGIO DE EINSTEIN

PLAZA DEL SOL

IGLESIA

HELVETE

CASA DE THOMPSON

CRATER