

UN ALIEN ENTRE NOSOTROS



UNA AVENTURA PARA

HELL ON EARTH: RELOADED



Con Savage Worlds



UN ALIEN ENTRE NOSOTROS

PREFACIO

Esta historia es una adaptación libre de la magnífica aventura “*An Alien Among Us*” para el *Deadlands Hell on Earth* clásico, que se puede encontrar todavía en la web fan <http://www.junkyardintranet.com/> . Para jugar esta versión harán falta el manual de *Savage Worlds* y el libro básico de la ambientación *Hell on Earth: Reloaded*. Al final de la aventura encontrarás una serie de PJs pre-generados que puedes utilizar al jugarla.

INTRODUCCIÓN

He aquí una pequeña aventura para que los PJs conozcan un poco más de esos cerebritos a los que llaman sykers.

Te voy a contar una historia: Fue hace años, al tiempo que volaban las armas de destrucción masiva de la Última Guerra. Una nave espacial regresó en aquellos días a la Tierra. Transportaba a los últimos soldados síquicos, retirados de las fuerzas de Naciones Unidas (NU) en el planeta Banshee. Sí, estoy hablando de los sykers. Por supuesto, nada es *nunca* tan simple. Verás, resulta que algo vino con las últimas tropas. Algo que no es enteramente humano. Y que ahora caza sykers en la Tierra.

EN EL COMIENZO...

Frank Di Carlo era miembro de las Águilas Aulladoras, una unidad de sykers de las NU, enviada a “pacificar” a aquellos molestos anouks. Fue un buen soldado y se ganó con honor las medallas que pendían de su uniforme. Frank era especialista en operaciones de guerrilla y se especializó en rescates de civiles y militares durante la Guerra de Banshee. Era, en fin, un tipo respetado y querido por sus allegados y compañeros.

Por otra parte, no podría decirse que formara parte de la “flor y nata” de los sykers. De hecho, sus habilidades eran como mucho mediocres. Pero en su lugar, tenía una gran resistencia natural a los poderes sobrenaturales y psíquicos. Y acompañaba ese don con una gran maestría en el combate cercano y de cuerpo a cuerpo, fruto del entrenamiento.

LA MENTE ALIENÍGENA

Durante la campaña de Río Rojo, Frank estaba en el primer equipo que asaltó Castle Rock. También fue uno de los primeros en toparse con los pellejados. Uno de esos seres destruyó a su unidad y dejó a Frank desangrándose a sus pies. Desesperado, y sintiendo que el pellejudo estaba confiado y se consideraba invulnerable, trató de usar sus últimas energías en una transferencia mental. Es decir, que intentó intercambiar su mente por la de aquel ser. De ese modo, la criatura (o al menos su mente, alma... o lo que fuera) moriría en el cuerpo destrozado del syker.

Pero, cuando Frank lanzó su ataque mental, sucedió algo inesperado: sintió un apagón de una duración indefinida. Solo oscuridad y vacío. Y, de repente, sin saber cómo, se encontró con los restos humeantes del

pellejudo a sus pies, mientras que su cuerpo se había curado por completo, y él estaba combatiendo contra las otras “uvas”. Sus poderes síquicos también habían aumentado enormemente, y los anouks que se enfrentaban contra él caían como moscas. Provocó una masacre y, por ello, recibió unas palmadas en la espada y una mención especial por parte de sus superiores.

Sin embargo, al terminar la lucha Frank se sintió enfermo y vacío. Después de la batalla, y tras la sangrienta victoria de las fuerzas de NU, cayó en una profunda depresión. Y cuando llegaron las órdenes de regresar a la Tierra, se refugió a solas en su compartimiento y pasó así todo el viaje de retorno.

Cuando aterrizaron en Houston, Frank Di Carlo se fue solo hacia el Oeste, sin decir ni una palabra a nadie.

¿QUIÉN ESTÁ AL MANDO?

Frank se había percatado de que estaba en un lío muy gordo. De alguna forma, la mente del pellejudo se había impreso en su psique, o su alma, o... bueno, ya me seguís. Estaba allí, en alguna parte, aún latente y esperando para despertar. Y, ¿qué pasaría entonces? ¿Podría luchar contra aquello y mantener el control? No podía ir a los militares, y mucho menos a otros sykers con aquello. No lo entenderían, y le encerrarían, o simplemente le matarían.

Durante más de una década, vivió la vida de un ermitaño en el interior de California, lejos de todo asentamiento habitado. Mientras estuvo así, permaneció equilibrado, y el pellejudo de su interior no le causó problemas.

Pero hace dos años un grupo de carroñeros de chatarra se topó con el refugio de Frank. Uno de ellos era un syker veterano de la unidad Wendigo. Había niños y ancianos con ellos. En

cuanto el pellejudo sintió la presencia de otra mente psíquicamente poderosa, aquel ser despertó con una furia y un poder abrumadores. Tomó el control absoluto del cuerpo de Frank y acabó con el otro syker y con todos los carroñeros.



Fue, por cierto, deliberadamente cruel y sanguinario en el empeño.

Cuando terminó la carnicería, el pellejudo devolvió a Frank el control por unos instantes. Ante el horror de lo que había hecho, el hombre se derrumbó, perdiendo lo que quedaba de su cordura, y del control de su mente.

Ahora en el cuerpo de Frank Di Carlo vive el fantasma psíquico de un pellejudo de Banshee, y está totalmente a los mandos.

EN ESTOS DÍAS...

Frank De Carlo, o Gewlon, como se llama a sí mismo, vaga por los páramos del Oeste buscando sykers para destruirlos. Ha acabado con media docena hasta el momento, y piensa aumentar la cuenta muy pronto.

La cuestión es ¿por qué hace todo esto? Verás, lo que sucede es que Gewlon no deja de ser la impresión psíquica de un pellejudo en un cerebro meta-humano (syker). Una “sombra mental” que probablemente siga unida a un trocito de su negra alma condenada. Todo ello es fruto de una transferencia mental, que se

produjo en un momento traumático de combate y agonía. El resultado es que la fría y calculadora maldad de aquellos seres se ha mezclado con el trauma de una mente humana moribunda, generando una personalidad de asesino en serie. Y como las malas noticias nunca vienen solas, resulta que la criatura acaba de descubrir un secreto que ocultaba su última víctima: Una pequeña escuela, y refugio secreto, que oculta niños con poderes mentales.

Resulta que tres sykers (el fallecido y otras dos veteranas) llevaban años buscando, recogiendo y protegiendo a niños con poderes psíquicos. Se trata de muchachos y muchachas nacidas con un don natural, o fruto de programas de experimentación con recién nacidos o con mujeres embarazadas, que quedaron interrumpidos por el dramático final de la Última Guerra. En todo caso, el refugio actual de estos sykers y protegidos está en un diminuto asentamiento a unas 40 millas al este de Sacramento (California), en las ruinas de un pueblo llamado Camino.

Esta iniciativa no tiene nada que ver, por cierto, con la Academia de sykers de Jericó.

GEWLON, EL PELLEJUDO

Entrevistador: Buenas, nuestros espectadores quieren saber: ¿Qué se siente al ser miembro de una especie teóricamente extinta, compuesta por sociópatas megalómanos?

Gewlon: Verá, no me siento excepcional en ese sentido.

[Sonido de la cabeza del entrevistador estallando]

Gewlon podría definirse como un pellejudo bastante típico. Obviamente, eso no le da grandes habilidades sociales. Las pocas veces que interactúa con humanos, utiliza los

recuerdos y experiencias del cerebro de Frank. Físicamente, es un hombre de baja estatura, con un aire mediterráneo y de unos treinta años. No es muy alto pero sí muy robusto y presenta una peculiaridad inconfundible: Los dedos de su mano izquierda se han alargado y su meñique se ha fundido con el dedo anular. Además le han crecido garras coriáceas y la piel de ese brazo ha adquirido una tonalidad purpúrea pálida. Por último, hay que hacer notar que sus dientes se han vuelto puntiagudos y afilados, como los de un tiburón.

ARRANCANDO MOTORES

Los rumores sobre sykers muertos abundan en estos días en California y Oregón. Si haces caso a todas las habladurías, se diría que están cayendo como moscas. Los PJs pueden escuchar esos rumores antes de empezar con esta aventura (por ejemplo, mientras juegan otra Historia Salvaje). Si deciden investigarlos, podrán determinar con algunas tiradas (de **Callejear** o **Persuadir**, por ejemplo) que ha habido cinco asesinatos reales. Cuatro eran sykers de Faraway. Y el quinto de la Tierra.

La aventura en sí comienza cuando alguien (un líder cívico del entorno de Sacramento, o quizás uno de los responsables de la Gran Biblioteca) les pide que investiguen un reciente crimen, a cambio de una recompensa apropiada al grupo. Parece que hace tres días han asesinado en masa a un grupo de mercenarios y carroñeros, en el Motel 6, un cuchitril a un par de millas al oeste de Sacramento.

Hay toda clase de rumores alucinantes sobre el crimen: algunas de las versiones incluyen a un wendigo que bajó de las montañas para matarlos. Otros dicen que un grupo de sykers los mató con la mente; y otra versión afirma que un demonio apareció para matarlos y

llevarse a uno de ellos al Infierno. Pero la mayoría de los rumores coinciden en dos cosas:

- Había un syker en el grupo, aunque no se encontró su cadáver.
- Varias personas en otras habitaciones del Motel no se enteraron del ataque.

La dura verdad es que Gewlon llegó hace unos días a las afueras de Sacramento y descubrió que un grupo que incluía a un syker estaba alojado en el Motel 6. Fue allí y mató a todos los que encontró (cuatro). Pero el síquico, Chris Dent, no se encontraba con sus amigos en aquel momento. No obstante, Gewlon encontró varias pistas en las mentes de sus víctimas, que le han servido para rastrear al syker hasta unas cavernas cercanas.

La asunción inicial de esta aventura es que los PJs aceptan el encargo de investigar este crimen o deciden hacerlo por alguna otra razón. Al final de este documento tienes el “**Mapa 1**” (¡sólo para el Máster!), donde están señalados los principales puntos de interés de la aventura.

MOTEL 6

Rick Mason es un tipo duro, ex-motero, y ha sido propietario del Motel 6 durante las últimas dos décadas. Cobra \$ 10 al día por el alojamiento y deja que los huéspedes se las apañen por su cuenta para conseguirse la comida.



Una de las alas del negocio está más o menos intacta, pero la otra voló por los aires hace algún tiempo. La mayoría, incluido el dueño, creen que fue alguna venganza o acto de destrucción gratuito. Pero lo cierto es que fue un accidente provocado por uno de los huéspedes habituales, Leo Jinkins: el tipo hizo volar un alambique de Jugo de Espanto que estaba probando en secreto. Bum.

BUSCANDO PISTAS

Rick Mason explicará a los PJs que la noche del crimen él no estaba en el Motel, había salido una hora antes del anochecer para acudir a un baile en una granja –fortificada- cercana. Si, la gente hace bailes todavía, ¿qué, algún problema con eso?

A la mañana siguiente pidió ayuda a sus otros huéspedes para llevar los cuatro cadáveres al páramo y los dejó en una tumba a media milla de distancia del motel. No cavaron mucho, la verdad sea dicha. Efectivamente, faltaba el syker. Un tal Chris. De mediana edad y sin un solo pelo como es habitual. Con los ojos claros.

Los PJs no deberían encontrar grandes dificultades para interrogar a los huéspedes de larga duración, aunque Rick sugerirá que “lo más conveniente para todos” sería que alquilaran primero una habitación.

Igualmente, si quieren ver la habitación de los hechos, a Rick no le importa que lo hagan (no ha recogido nada ni limpiado allí desde el crimen). Pero de nuevo sugerirá que se alojen en el Motel 6, para que todo sea “más lógico”.

Los posibles testigos:

- Victor Claxon (habitaciones 127 y 128) es un junker que se especializa en aparatos domésticos y agrícolas. No se enteró de nada. Tiene el sueño profundo, usa

auriculares cuando duerme y su habitación está bastante lejos de la de los muertos.

- Dana Lion (habitación 112) es una guía y cazadora cincuentona que ha vivido casi toda su vida en las montañas. Estaba en las montañas esos días. Puede explicar, si surge de alguna forma el tema, que explicó a Chris donde se encontraban las Cavernas Gosiute, un complejo de cuevas situado a unas 80 millas al sur de este lugar.
- Gorge Hurt (Habitación 124) es un cazador y matón con mal genio y mucha testosterona. También es un bocazas. Si lo asustan (**Intimidar**) o le caen en gracia (**Persuadir**), lee lo siguiente: *“Se lo estaban pasando en grande, ahí al lado. Me empezaban a molestar ya iba a pillar mi Colt y ponerlos en su sitio. Entonces escuché unos disparos y algunos gritos, luego silencio, y luego unos pocos tiros y más gritos. Cogí mi AK, me preparé y salí a la calle. Vi al cabrón a lo lejos, una silueta, le disparé varias veces, pero era rápido, muy rápido. Pequeño y fuerte, lo que os digo. Si se llega a quedar me lo cargo fijo. Tengo granadas y la hostia”.*
- Leo Jinkins (habitaciones 211, 212 y 213) se dedica a destilar licores y a otros trabajos bastante sucios y cutres en general. Sus productos le pueden quitar la pintura a un coche sólo con los vapores. Se bebe más de lo que vende, pero consigue guardar lo suficiente para pagar el alojamiento y algo de comida. Estaba inconsciente cuando sucedió todo y no sabe nada. No obstante, una tirada de **Notar** permite que los PJs se den cuenta de que se siente culpable. Si insisten (**Persuadir** o **Intimidar**) admitirá que ha desenterrado y robado los cadáveres ayer mismo, para vendérselos a unos tipos de paso (que probablemente eran caníbales... o nigromantes).

La habitación:

Los cuatro fallecidos se alojaban en las habitaciones 121 y 122, que están comunicadas por una puerta interior y por un gran agujero hecho por alguien (a hachazos, hace ya muchos años).

Hay varios muebles rotos que sugieren una lucha: sillas y trastos pequeños en general. En las paredes se ven agujeros de bala de calibres pequeños y medios de aspecto reciente. También hay muchos restos de sangre seca, pero destaca una extraña huella de sangre seca en la pared. Una tirada de **Notar** o **Investigar** permite deducir que la hizo una garra alargada de cuatro dedos. Otra tirada de **Notar** registrando la habitación permite hallar una servilleta arrugada con unas marcas a rotulador. Es un croquis hecho por Dana Lion para explicar a Chris cómo llegar a las Cavernas Gosiute.

LAS CAVERNAS GOSIUTE

Las Cavernas Gosiute son un complejo de cuevas que en el pasado constituyeron una atracción turística regional. Ahora están abandonadas y, cada cierto tiempo, son ocupadas por saqueadores, muertos vivientes o de vez en cuando alguna abominación. Se encuentran a unas 70 millas al sur del Motel 6, cerca de la antigua ciudad de Modesto, en una zona de colinas y quebradas.

Gewlon siguió el rastro de Chris Dent hasta las cavernas. El syker había elegido el lugar para enterrar un pequeño alijo de materiales valiosos. Se topó con Gewlon cuando salía de las cuevas y murió peleando contra él.

Los PJs descubrirán que la entrada de las cavernas no tiene pérdida: está señalizada aún con viejos carteles y postes oxidados de una vieja ruta turística. El cuerpo de Chris se

encuentra cerca de la boca de las cavernas, entre unos arbustos espinosos. O mejor dicho los restos del cuerpo, porque alguna bestia se ha alimentado de ellos y no ha dejado mucho. Lo suficiente, eso sí, para estar bastante seguros de que es el cadáver de un syker. Una tirada de **Supervivencia** o **Rastrear** permite deducir qué criaturas son las responsables del sangriento festín: una manada de *Canes-de-Guerra* (cánidos no-muertos).

La primera cámara de la caverna es una gran sala ovoide, de la que salen tres corredores naturales que dan a cámaras menores y varios divertículos y pequeñas galerías. En esta primera y gran sala, una tirada de **Notar** permite ver algo de plástico y metal embutido en una grieta de la roca. Es un *palmcorder* roto a golpes. Si los PJs registran exhaustivamente la sala encuentran el dispositivo sin necesidad de tiradas. El *palmcorder* puede arreglarse con una tirada de **Reparar -2**. O se puede extraer un cartucho de datos que tiene insertado, y que contiene una copia de seguridad con toda la información almacenada. Ese cartucho puede conectarse a cualquier otro *palmcorder* u ordenador de sobremesa (en el Motel 6, Victor Claxon tiene ambos equipos).

Mientras se estudia el *palmcorder*, una tirada de **Notar** permitirá fijarse en que hay restos de sangre seca adheridos al mismo. Con un **Aumento**, deducirán que forman la huella de una garra alargada de cuatro dedos (la misma que había en el Motel 6).

Tanto en el *palmcorder* como en el cartucho de datos hay dos datos interesantes:

Por un lado, hay un archivo con un croquis de estas cavernas. En uno de los divertículos laterales hay un punto marcado. Allí es donde Chris enterró su alijo: Si los PJs excavan en ese punto encontrarán un hule envolviendo lo siguiente: una pistola reglamentaria de policía,

150 balas calibre .45, un cuchillo de combate, 10 *milrats* y una granada de fragmentación.

Por otro lado, hay un mapa detallado de la región en torno a Sacramento y un punto destaca al estar señalado como “Santuario”. Dicho punto está situado en un pueblo llamado Camino, unas 40 millas al este de Sacramento. Si los PJs han reparado el *palmcorder*, podrán saber que este mapa fue el último archivo consultado antes de que alguien rompiera el dispositivo.

Y, como se ha dicho, hay una manada de *Canes-de-Guerra* en la zona. Son de un subtipo algo diferente de los que aparecen en el libro básico de *Hell on Earth: Reloaded*, más grandes y robustos, y sin un líder alfa. Entrarán en las Cavernas Gosiute y atacarán a los PJs en el momento dramáticamente más apropiado. Habrá tantos como PJs.

EN LA CARRETERA

Cuando los PJs se dirijan a Camino, CA, se encontrarán con lo que parece un grupo de una veintena de refugiados, con un carro tirado por una vieja yegua y varios carros de mano tirados por hombres y mujeres. Se apartarán de la carretera pero no están en condiciones de huir, así que los PJs podrán acercarse para hablar con ellos. Lo primero que resulta obvio es que parecen agotados y muchos parece que han pasado por una batalla o un incendio, o ambos. Si les preguntan, dirán que vienen de un pueblo llamado Camino y se dirigen a uno de los asentamientos cercanos a Sacramento, donde tienen familiares y amigos.

Les darán dos razones distintas de por qué han dejado su pueblo, ya que hay dos opiniones encontradas entre los refugiados. En ambas visiones, de todas formas, la razón de fondo es

que han atacado su pueblo y creen que volverán a atacar. Ya no es seguro.

Un hombre mayor y tozudo, llamado Bill, explica que son esas malditas sykers. Por fin se han terminado de volver majaretas, cómo él siempre supo que pasaría. Anoche usaron sus poderes mentales con los guardias de las barricadas y les obligaron a disparar a los habitantes del pueblo y a usar sus cócteles motolov para incendiar las casas.

La otra versión la defiende una vieja igualmente tozuda, llamada Beth: explica que las sykers siempre han sido buenas gentes... y aún lo son. Lo que pasa es que “ahí fuera” hay un monstruo, o quizás un syker malo, que puede dominar las mentes de la gente “normal”. Es justo por eso que las mismas sykers de Camino, Dolores y Lisa, les han pedido que se vayan del pueblo. Ellas se han quedado, para atrincherarse y proteger a los críos. Media docena de chavales y chavalas, todos calvitos como ellas, “como aprendices o algo así”.

CAMINO (CALIFORNIA)

El asentamiento de Camino se compone de una pequeña fortificación de vehículos y chatarra, en torno a cuatro edificios de una planta y media docena de cobertizos más pequeños. Todas las estructuras han sido reconstruidas con restos de reciclaje y chatarra variada, al más puro estilo del post-apocalipsis. Hay marcas recientes de algunos fuegos en las barricadas y en los tejados. Si te gusta utilizar mapas para las escenas descriptivas o de acción, puedes usar para Camino el “*Mapa 2*” que aparece al final de esta aventura.

Cuando los PJs se acerquen al asentamiento, una mujer sin pelo y fuertemente armada (obviamente una syker) les dará el alto,

atrincherada tras una barricada. Es de esperar que entre las explicaciones mutuas y los poderes perceptivos de la mujer (Dolores) puedan llegar a un entendimiento. Ahora mismo hay en Camino dos sykers, Dolores y Lisa, ambas veteranas de Banshee, de la unidad apodada las “Brigadas Fantasma”. Ambas hicieron cosas bastante cuestionables en la guerra contra los anouks, y las dos buscan en cierta forma la redención. Sus protegidos son cuatro chicas y dos chicos de entre 8 y 12 años, todos con poderes psíquicos más o menos manifiestos, pero aún incontrolables. Todos ellos están ocultos en un sótano bajo uno de los edificios principales del asentamiento (el Máster debe determinar cuál), cuya entrada es una simple trampilla camuflada bajo un montón de chatarra.

Las sykers pueden explicar a los PJs lo sucedido: La noche anterior “algo” atacó el asentamiento. Fuera lo que fuese, usó poderes mentales para controlar a los guardias como marionetas y los lanzó contra la gente del pueblo. Dolores y Lisa sospecharon rápidamente que podía ser un tipo de control mental, e hicieron todo lo posible para minimizar el daño, dejando inconscientes o incapacitando, en lugar de matar, a los agresores. Después del ataque, y tras una serie de discusiones con los demás habitantes, todos acordaron que lo mejor es que los “no-psíquicos” se marcharan.

Cuando las sykers cuenten la historia, permite hacer a los PJs tiradas de **Notar -2**. Aquellos que la superen notaran que es obvio que tratan de dejar de lado u obviar algún aspecto que para ellas es importante, en la historia. Si se las convence para hablar de ello, Lisa les contará lo siguiente:

“Es algo muy extraño, y quizás no sea nada... podría ser un recuerdo traumático propio, que se mezcló con mis percepciones de anoche. En

fin, esto es lo que pasó: cuando tuve claro que se trataba de alguien usando poderes de control mental, traté de localizar y alcanzar esa mente. Lo logré por un instante; aunque no pude causarle daño, tuve una percepción momentánea de su “estructura mental”... y no era humana, ni de este planeta. Era la estructura mental de un pellejudo... una subespecie de anouk con enormes poderes psíquicos, algo con lo que nos enfrentamos en Banshee. Pero eso es imposible. No hay forma de que algo así haya llegado a la Tierra. Por eso pienso que quizás es sólo un recuerdo traumático propio aflorando de mi mente”.

Ninguna de las sykers sabe nada más. Si los PJs preguntan si el agresor puede ser un syker, dirán que esa posibilidad existe. Un syker podría usar sus recuerdos de Banshee para tratar de manipularlas, y quizás incluso dar esa impresión de “mente alienígena”.

PREPARANDO LA BATALLA

Si los PJs se ofrecen a ayudar, las syker aceptarán tras pensarlo un momento. A Dolores y Lisa les preocupará (y a los jugadores también debería) que el ser que las acecha pueda controlar mentalmente a los miembros de la cuadrilla y usarlos contra ellas.



Pero, por otro lado, para las sykers será obvio que los PJs son mucho más fuertes, mentalmente, que los antiguos guardias. Y considerarán que pueden ser de más ayuda que

lo contrario. En especial, si algunos de ellos tienen **Trasfondos Arcanos** de cualquier tipo.

Deja que los jugadores se preparen: entrégales una copia del “**Mapa 2**” si vas a usarlo o descríbeles en detalle el asentamiento. Deben decidir cómo vigilarán y defenderán el lugar, y a los jóvenes con ayuda de las sykers. Pueden poner trampas y preparar armas de reserva listas para disparar. Y también es posible que quieran establecer códigos y planes de contingencia para el caso de que el atacante les controle mentalmente.

EL ATAQUE DE GWELON

Esa misma madrugada Gwelon volverá a atacar Camino en busca de sus nuevas víctimas. En esta ocasión, trae compañía: ha doblegado bajo su voluntad a dos enormes y monstruosos trogs de los eriales mucho más grandes que el tipo habitual. Piensa usarlos como fuerza de choque y distracción. Las criaturas, extremadamente simples y con tendencia a la crueldad y la destrucción, reconocen en Gwelon un amo natural y obedecerán ciegamente sus órdenes dentro de su escaso intelecto.

El Máster deberá estudiar las características y poderes de Gwelon para ofrecer un desafío a la altura de los PJs y sus aliadas. El villano tiene muchos puntos de poder a su disposición, así que no temas malgastar algunos en efectos o entradas especialmente dramáticas. También debería empezar el combate con -al menos- un par de poderes defensivos activos. Gwelon está obsesionado con su cruzada asesina, pero no hasta el punto de anular el instinto de conservación de su mente alienígena. Si la situación se vuelve desesperada, tratará de escapar usando todos los recursos a su disposición. En ese caso, las dos sykers de Camino tratarán, por cualquier medio, de evitar que “esa cosa” escape.

CONSECUENCIA

Si Gwelon logra escapar, no volverá a atacar Camino. Se perderá en los páramos por un tiempo para regresar más adelante en busca de sykers. Puede convertirse, por tanto, en un villano recurrente (¡al menos una vez!). Pasados unos días, Dolores y Lisa pedirán a los PJs que las escolten a ellas y los críos hasta la Gran Biblioteca cerca de Sacramento, donde les deben un par de favores. El viaje transcurrirá sin problemas, a no ser que al Máster le parezca adecuado lo contrario.

Si se logró abatir a Gwelon, su garra alienígena hará sentir escalofríos y dejará confusas a las sykers y a los PJs. Pero no podrán descubrir mucho más, sólo especular. El cuerpo, si no ha quedado muy desfigurado, será identificado por Dolores y Lisa como un syker de Faraway: un tal Frank de las Águilas Aulladoras, con el que no tuvieron mucha relación.

En todo caso, al ayudar en el ataque, los PJs han ganado unas aliadas incondicionales en Lisa y Dolores. Y además, de aquí en el futuro, esta historia les dará un +2 a Carisma con todos los sykers que estén enterados de lo que sucedió en un lugar llamado Camino. Si además lograron destruir a Gwelon, el +2 se convierte en un +4.

SUGERENCIAS Y COMENTARIOS

Aquí se ofrecen algunos consejos, sugerencias, e ideas para ayudar a dirigir esta aventura, o que añaden nuevas opciones y posibilidades.

En primer lugar, debes tener en cuenta que esta aventura está escrita para un grupo *moralmente* típico de *HoE*: *R*: Heroínas y héroes endurecidos y cabrones, pero con un corazón

de oro bajo el polvo radioactivo y la coraza emocional. Con otro tipo de cuadrilla, más egoísta u obsesionada por el poder o las ganancias personales, el Máster deberá considerar si vale la pena dirigir la aventura. Y en su caso modificarla como sea conveniente.

Ten también en cuenta que hay varias pistas clave para dirigir a los PJs hacia el desenlace climático de la aventura. Se trata de los indicios que llevan del Motel 6 a las Cavernas Gosiute, y de éstas al asentamiento de Camino. En ambos casos, se han establecido en la aventura al menos dos formas de hallar dichas pistas, pero no está de más que el Máster lo tenga presente.

En tercer lugar, unas palabras sobre el enfrentamiento final con Gwelon: El adversario es una “mala bestia” en términos de sus características para el juego. Tiene un amplio abanico de poderes, la capacidad especial de mantener activos varios de esos poderes sin penalización, y una gran reserva de Puntos de Poder. Por otra parte los PJs disponen de dos aliadas **Comodines** para enfrentarse a Gwelon (y sus Troggs gigantes). Dos aliadas que además son sykers y buenas luchadoras. Así que las posibilidades de vencerlo no son remotas, más bien podría decirse que es un desafío duro pero factible. Pero, como esto es *Savage Worlds*, cuando empiezan a repartirse cartas y rodar los dados todo puede pasar. El combate puede volverse imposible tras un inicio desafortunado, o el villano puede recibir cantidades increíbles de daño en un instante. Por eso, recuerda que puedes usar los benis del Máster y de Gwelon cuando tú decidas, o no hacerlo en absoluto. Reserva bastantes para el combate final, y úsalos para hacer la lucha desafiante y emocionante. Pero no los emplees para machacar a los PJs si ya están teniendo un día desafortunado.

Por último, a continuación se ofrecen varias ideas opcionales y alternativas para dar más profundidad y continuidad a la aventura (salidas de la mente perversa de **Alfredo Amatriain**, uno de los sufridos correctores de “*Un Alien entre nosotros*”). Cada sugerencia se puede usar por sí sola, o se puede combinar con otra u otras de las que se ofrecen:

- En el combate climático final, cuando Gwelon haya recibido tres **Heridas**, Di Carlo toma momentáneamente control, y les suplica que le maten. Pueden hablar con él, pero más vale que se den prisa porque en 1d4 asaltos Gwelon recupera el control, curándose además de una **Herida**.
- Cuando Gwelon está a punto de caer, hay una oleada de energía síquica y de repente se encuentran en el paisaje alienígena de Banshee, en medio de la batalla en Castle Rock. Pide a los PJs que hagan una tirada de una **habilidad de combate** de su elección, y aplica los resultados como si estuvieran en un **Combate de Masas** (sólo es importante en relación al daño que pueden recibir). Después se despertarán en el suelo, con el daño recibido en la “visión” convertido en daño real. Además, habrán captado lo esencial de la historia de Di Carlo y Gwelon durante la visión.
- Tras el combate y la derrota de Gwelon, el cuerpo de Di Carlo queda catatónico pero vivo. ¿Se arriesgarán a dejarlo vivir o lo rematarán a sangre fría por si el alienígena pudiera volver? Las sykers querrán acabar con él a toda costa: consideran demasiado peligroso arriesgarse, y probablemente tienen razón.
- Cuando Gwelon muere, el PJ más cercano es víctima de un asalto síquico. La criatura ha adquirido la capacidad de saltar a un nuevo cuerpo cuando el anterior está agonizando. Puedes resolver esta situación como el equivalente a un **Conflicto Social**, de tres rondas, que enfrenta *Espíritu* vs. *Espíritu* de ambos personajes. Si Gwelon vence, “anidará” en el subconsciente de su víctima como hizo al principio con Di Carlo.
- Gwelon es derrotado y muere. Todos están felices y contentos, pero... ahí están esos niñas y niños, con tanto poder latente y sin control. Es posible que dentro de un tiempo vuelvan a cruzarse con uno de esos niños con una inteligencia bien distinta mirando desde detrás de sus inocentes ojos.

Autor: Millán Mozota Holgueras, “*Khulmani/Culmani*”.

Agradecimientos: El autor de esta versión quiere agradecer sinceramente la ayuda ofrecida por todas las personas de la Comunidad (Google+) de Savage Worlds en español, y en especial a Alfonso García, Viajero Salvaje, y Alfredo Amatriain por su ayuda en la corrección y revisión de la aventura, así como por sus muchas y pertinentes sugerencias. También, y por supuesto, vaya todo el reconocimiento y agradecimiento a **Christopher "Ju Ju" Merrill**, autor original de la aventura “*An Alien Among Us*” y propietario del sitio <http://www.junkyardintranet.com/>.

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at 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.

PNJS Y CRIATURAS

CANES-DE-GUERRA

Extras

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d10.

Habilidades: Pelear d8, Notar d10, Rastrear d8.

Paso: 8; Parada: 6; Dureza: 9.

Capacidades especiales:

- Garra/Mordisco: Fue + d6.
- Miedo.
- Inmunes a Miedo e Intimidar.
- Pies rápidos: d10 para Correr.
- A la garganta: Con un aumento en su tirada de ataque, golpea la localización con menos armadura del objetivo.
- Muerto viviente: +2 a dureza, +2 para recuperarse del Aturdimiento; sin daño extra por ataques apuntados; inmunes a enfermedades y venenos.

GEWLON

Comodín

Atributos: Agilidad d6, Astucia d12, Espíritu d10, Fuerza d6, Vigor d10.

Habilidades: Callejear d6, Disparar d6, Intimidar d8, Notar d6, Persuadir, Pelear d8, Psiónica d12, Sigilo d6.

Desventajas: Canalla, Sanguinario, Vengativo.

Ventajas: Fornido, Reflejos de combate, Resistencia Arcana, Sentir el Peligro.

Capacidades especiales:

- Dominio psíquico: Reduce en 2 todas las penalizaciones por mantener varios poderes psíquicos activos.

Carisma: -2/-6; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 12 (4 Armadura Psico-cinética Constante).

Poderes: Armadura, Conmoción, Curación (uno mismo), Desvío, Disipación, Explosión, Lectura de Mentes, Marioneta, Combustión Lenta (*Slow Burn*), Mejora/Reducción de Rasgo, Miedo, Proyectoil, Sueño, Telequinesis.

Puntos de poder: 60.

TROGS MONSTRUOSOS Extras

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d12+2, Vigor d12.

Habilidades: Intimidar d8, Lanzar d6, Nadar d6, Notar d4, Pelear d8, Rastrear d6, Supervivencia d6.

Paso: 8; Parada: 6; Dureza: 12.

Equipo: Grandes rocas arrojadizas (3/6/12, Fue+d6), viga con clavos (Fue+d8, alcance 1).

Capacidades especiales:

- Miedo.
- Inmunidad: Radiación. Son inmunes a la radiación normal y tienen *Resistencia Arcana mejorada* contra los poderes de los Augures de la Condenación.
- Grande: +2 a los ataques contra estas criaturas, ellas tienen -2 para atacar a seres de tamaño normal.
- Tamaño +4.

DOLORES Syker, Comodín

Atributos: Agilidad d4, Astucia d10, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Callejear d6, Disparar d6, Intimidar d4, Notar d6, Pelear d6, Persuasión d6, Psiónica d10, Sanar d6.

Desventajas: Código de Honor, Juramento de Unidad, Leal.

Ventajas: Carismática, Puntos de Poder, Trasfondo Arcano (syker).

Carisma: +2; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

Poderes: Confusión, Curación, Detección/ Ocultamiento Arcano, Enlace Mental (*Mindlink*), Lectura de Mente.

Puntos de poder: 15

Equipo: Escopeta de corredera (12/24/48, 1-3d6, CdF 1, Mun. 6, +2 a impactar), cuchillo (Fue+d4).

LISA Syker, Comodín

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

Habilidades: Disparar d8, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d8, Psiónica d8, Rastrear d6, Supervivencia d6.

Desventajas: Heroica, Juramento de Unidad.

Ventajas: Fornida, Puntos de Poder, Trasfondo Arcano (syker).

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 6.

Poderes: Combustión Lenta (*Slow Burn*), Proyectil, Rebote (*Backwash*).

Puntos de poder: 15.

Equipo: Pistola Policial (12/24/48, 2d6+1, CdF 1, Mun. 7, SA, PA2), machete (Fue+d6).

IMÁGENES

- Página 2: *Dominio Público*.
- Página 4: *CC BY 2.0*; a partir de: Bryce Canyon Motel, Marcela McGreal.
- Página 8: *CC BY 2.0*; a partir de: M4 Post-Apocalyptic, Frok3.

MAPA 1



MAPA 2

Modificado a partir de un plano “fan” de Junktown (Fallout RPG) por TechnoShaman (Reddit).



PERSONAJES PRE-GENERADOS

CARTERO/A

Para que la gente pueda confiar en que hay un mañana, el correo debe llegar a todos. Actúa "pequeño" y vive con grandes expectativas, ese es tu lema. Al fin y al cabo, a civilización no se reconstruye sólo matando a los malos. Con tu vehículo blindado has puesto tus habilidades al servicio de las comunidades de los Yermos.

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

Habilidades: Callejear d6, Conducir d8, Disparar d6, Notar d4, Pelear d4, Persuadir d4, Pilotar d4, Reparar d6, Sanar d4, Supervivencia d4.

Desventajas: Código de Honor, Juramento (Llevar el Correo, menor), Pacifista (menor).

Ventajas: As, Rico, Ruedas (*Wheels*).

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5.

Equipo: Pistola reglamentaria AN (12/24/48, 2d6, CdF 1, Mun 15, SA, R3B PA1) con mira láser, 20 balas para la pistola, cuchillo (Fue+d4), equipo de supervivencia básico (cantimplora, 100 cerillas, kit de cocina, martillo, máscara antigás, mochila, pala de trinchera, saco de dormir), contador Geiger y batería mediana, kit médico, kit de pruebas de potabilidad, radio y batería pequeña, traje NBQ.

Vehículo: furgoneta modificada

- Tripulantes: 1 + 10; Aceleración/Velocidad Máxima: 22/44; Consumo: 15 millas/galón
- Dureza: 14 (5); Vehículo original: Furgoneta civil; Combustible: 204 galones
- Notas, modificaciones y extras: Tracción 4x4, Superinyector, Placa de ariete, Armadura extra, Amortiguadores pesados, 2 monturas giratorias con ametralladoras SAW .50 (50/100/200, 2d10, CdF3, Mun 60, PA3, R3B, Pen. Movimiento, Fue d8; 120 balas por ametralladora).

SABUESO/A

Hiciste un juramento al coger la placa. Que llegara el apocalipsis no te da derecho a jubilarte. Desde que se aposentó el polvo radioactivo viajas por los asentamientos, ayudando a quien lo necesita, y tratando de hacer justicia de la mejor forma posible. Normalmente, con una bala de Winchester.

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

Habilidades: Conocimiento (Leyes) d6, Disparar d6, Investigar d6, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d4, Supervivencia d6.

Desventajas: Enemigo (menor, Augur de la Condenación), Juramento (Llevar la Ley a los Yermos, mayor), Marmota (*Heavy Sleeper*).

Ventajas: Ardor, Carismático, Sabueso (*Law Dog*).

Carisma: +2/+4; Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5.

Equipo: rifle de palanca (24/48/96, 2d8, CdF 1, Mun 15, PA2), 20 balas para el rifle, cuchillo (Fue+d4), equipo de supervivencia básico (cantimplora, 100 cerillas, kit de cocina, martillo, máscara antigás, mochila, pala de trinchera, saco de dormir).

SOLDADO DAMOCLES

Formabas parte de un proyecto secreto de hibernación: expertos en reconstrucción que debían "despertar" tras el Juicio Final. También salió mal. Sólo tu cápsula sobrevivió y no te despertó hasta una década después del apocalipsis.

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

Habilidades: Conducir d4, Disparar d8, Intimidar d4, Notar d6, Lanzar d6, Pelear d8, Persuadir d4, Rastrear d6, Sigilo d8, Supervivencia d6.

Desventajas: Despiestado, Heroico, Juramento (Restaurar la Civilización y los U.S., mayor), Ojos mentirosos (*Lyin' Eyes*).

Ventajas: Manos firmes, Rápido, Soldado de la Operación Damocles.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 5

Equipo: Pistola reglamentaria AN (12/24/48, 2d6, CdF 1, Mun 15, SA, R3B PA1) con mira láser, 20 balas para la pistola, cuchillo (Fue+d4), equipo de supervivencia básico (cantimplora, 100 cerillas, kit de cocina, martillo, máscara antigás, mochila, pala de trinchera, saco de dormir).

SYKER DE FARAWAY

Eres un arma psiónica creada para combatir en la Última Guerra, con prótesis neurales y ni un pelo en el cuerpo. Has visto naves explotando en el otro extremo del universo y asesinado alienígenas en Banshee; regresaste a la Tierra justo antes del fin.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d10, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Conducir d4, Conocimiento (Faraway) d4, Disparar d4, Intimidar d4, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d4, Psiónica d10, Sanar d6, Supervivencia d4.

Desventajas: Curioso (mayor), Juramento de Unidad, Leal.

Ventajas: Fortaleza (*Fortitude*), Puntos de Poder, Trasfondo Arcano (syker).

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5.

Poderes: Combustión Lenta (*Slow Burn*), Curación, Proyectil. 15 Puntos de poder.

Equipo: Pistola reglamentaria AN (12/24/48, 2d6, CdF 1, Mun 15, SA, R3B PA1) con mira láser, 20 balas para la pistola, cuchillo (Fue+d4), equipo de supervivencia básico (cantimplora, 100 cerillas, kit de cocina, martillo, máscara antigás, mochila, pala de trinchera, saco de dormir).

TEMPLARIO/O

Con el poder otorgado por una fuerza superior, recorres los Yermos del Oeste para ayudar a los supervivientes, pero sólo a aquellos que tienen el valor, la voluntad o la testarudez suficiente de ayudarse a sí mismos y a los demás. El poder otorgado a los tuyos es demasiado escaso y precioso para malgastarlo en quienes no son dignos. Tus herramientas son tu fe y tu espada.

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

Habilidades: Disparar d4, Fe d8, Notar d4, Pelear d8, Rastrear d6, Sanar d4, Sigilo d6, Supervivencia d4, Tregar d4.

Desventajas: Bocazas, Código de Honor, Tozudo.

Ventajas: Arma distintiva mejorada (por Templario), Desenfundado rápido, Rápido, Trasfondo Arcano (Templario).

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 4.

Poderes: Armadura, Curación (sólo uno mismo). 10 Puntos de Poder.

Equipo: Espada (Fue+d8), cuchillo (Fue+d4), equipo de supervivencia básico (cantimplora, 100 cerillas, kit de cocina, martillo, máscara antigás, mochila, pala de trinchera, saco de dormir), cuerda (100 pies), radio y bat. pequeña.