



NOSFERATU!

AVENTURA DE UNA HOJA PARA HELL ON EARTH RELOADED

Por Culmani/Khulmani (khulmane@gmail.com)

INTRODUCCIÓN

Esta aventura pertenece a la ambientación post-apocalíptica Hell on Earth: Reloaded (HoE:R): un cóctel salvaje de Western, Terror y acción frenética a lo *Mad-Max Fury Road*. Si no tienes el básico o los suplementos de la ambientación, puedes dirigir esta historia como una aventura independiente de tema post-apocalíptico y con un toque sobrenatural (usando personajes creados con el manual de *Savage Worlds* y las reglas del mismo).

RESUMEN PARA EL DJ

Tras las celebraciones del Día del Juicio, unos PJs con resaca se enfrentan a una crisis en los campos de refugiados de Junkyard (Deseret). Los culpables son un pequeño grupo de vampiros ferales, nosferatus, que se han asentado en una zona aislada de las antiguas alcantarillas de la ciudad que existió antes del gran “Ka-boom”: Salt Lake City.

JUNKYARD Y EL DÍA DEL JUICIO

Junkyard, también conocida como el Oasis de Hierro, es uno de los pocos focos de civilización que quedan en un Oeste devastado por un apocalipsis místico y nuclear. Asentada sobre los restos de Salt Lake City en la República de Deseret, esta fortaleza post-

apocalíptica está rodeada de campos de refugiados que albergan a miles de personas. Los refugiados viven de forma miserable, al borde de la inanición y la deshidratación, y sobreviven con racionamientos de agua y preparados de algas y soja de las cubas industriales de Junkyard. Para más detalles, puedes consultar el *HoE:R*, pp. 110-114.

El Día del Juicio es una gloriosa tradición de alegría salvaje y desenfreno para olvidar por un momento todos los problemas, incluso en los campos de refugiados. Es la efeméride del apocalipsis nuclear que acabó con la civilización (el 23 de Septiembre de 2081) y la gente lo celebra en una catarsis alcohólica. Exactamente a la hora en que cayeron las bombas, se lanzan petardos, fuegos artificiales... y quien se lo puede permitir dispara salvas de munición y detona explosivos. Puedes encontrar más detalles de este día en la campaña de *HoE:R*, *The Worm's Turn*, p. 95.

EL DÍA DE LA RESACA

Los personajes han estado celebrando el Día del Juicio hasta la madrugada, y esperan pasar una duermevela de resaca hasta el mediodía siguiente, en alguna tienda de campaña, chabola o remolque de los campos de refugiados... pero no tendrán tanta suerte. Al filo del amanecer, unos pasos apresurados y

(tiradas de **Notar**) varias voces que murmuran preocupadas mientras se aproximan, les sacan de su sopor post-alcohólico.

LOS VISITANTES

Los PJs son abordados por un pequeño grupo de refugiados, con aspecto —en general— asustado y preocupado. Su líder es una mujer pequeña y de aspecto duro, llamada Eire. Una niña semi-autista llamada Tara la sigue a todas partes. Ambas tienen miradas frías de supervivientes, pero se preocupan mucho por los demás. Eire es la líder informal de un gran grupo de refugiados, y sabe bastante sobre los PJs. En cuanto a ellos, probablemente conocen al menos la reputación de la mujer (Tirada de **Conocimientos Generales**).

Eire va al grano: Uno de ellos, que volvía de fiesta, acaba de encontrar a un grupo de refugiados muertos en su refugio (una mezcla de tienda de campaña y chabola de chatarra), y hay varios desaparecidos también. Todos eran recién llegados a los campos: seis en total. Hay tres cadáveres en el refugio, y por tanto faltan tres: un niño, una niña y un hombre adulto. Por el momento, Eire ha evitado que nadie husmee o revuelva el interior del lugar. A nadie de la “autoridad” de Junkyard le van a importar un cuerno, así que sólo los PJs pueden hacer algo. Si no les

asiste un sentido de la justicia o la solidaridad (¡esas **Desventajas** de los PJs!) Eire ofrecerá la colaboración de los refugiados como informadores de aquí en adelante, y/o para darles refugio si lo necesitan en el futuro. No es mala oferta, si lo piensan.

LA ESCENA DEL CRIMEN

En la tienda-chabola hay un hombre y dos mujeres adultas muertos, entre sacos de dormir y unas muy escasas pertenencias. Han muerto hace poco, de forma violenta. Las marcas de garras y dientes son evidentes, pero además una tirada de **Sanar** o **Supervivencia** determina que han sido exsanguinados.

En el exterior hay un rastro fácil de seguir (**Rastrear** +2) de un grupo de criaturas humanoides descalzas, que avanza entre ruinas y dunas unos 600 m, hasta un agujero en el suelo. El hueco se abre a un estrecho túnel descendente, por el que una persona de tamaño normal sólo puede entrar arrastrándose. Más allá de donde llega la luz solar, está completamente oscuro. Un aumento en la tirada de **Rastrear** permite deducir que las criaturas eran media docena, y que varios cargaban con pesos.

LAS VIEJAS ALCANTARILLAS

Una vez se provean de luces (los refugiados pueden prestarles un par de viejas linternas de sebo o queroseno) pueden arrastrarse por el claustrofóbico túnel, que desciende unas decenas de metros entre escombros de la vieja ciudad, hasta una sección aislada y olvidada de las alcantarillas de Salt Lake City. El rastro de las criaturas es imposible de perder ahora, ya que sus rutas son

recurrentes. Parece que llevan un tiempo cazando en los campamentos, sin ser descubiertos.

En un extremo de los túneles hay un pasillo corto y estrecho, que termina en un antiguo almacén de chatarra donde los seres tienen su guarida.

Se trata de un grupo de seis nosferatus, vampiros ferales (salvajes y astutos, pero no muy inteligentes). Los dos vampiros más jóvenes duermen en el suelo del pasillo de acceso al almacén de chatarra, obligados por el resto como parte de su jerarquía animal a modo de “guardias de oportunidad”. Si los PJs no los sortean (tirada de **Sigilo** de cada PJ contra su **Notar**) o los matan muy rápidamente, el resto de nosferatus se despertarán. Los otros cuatro se ocultarán entre las montañas de chatarra del viejo almacén para emboscar a los PJs.

En el almacén, de unos 10x14 metros, hay varios grandes montones de chatarra, una zona más elevada con baldas y estanterías, y viejos sistemas inoperativos de grúas y cadenas en las vigas del techo. De esas cadenas cuelgan los tres desaparecidos, entre una decena de cuerpos descompuestos de otros refugiados. Los dos niños siguen con vida ya que los nosferatu los reservan para la próxima noche. Hay un horrible hedor a putrefacción en el almacén. Los PJs hacen una tirada de **Vigor** al entrar, y si fallan, pierden un nivel de **Fatiga** por náuseas, que recuperarán tras pasar una hora al aire libre.

LOS NOSFERATU

Puedes encontrar las características de estos seres en la campaña de *HoE:R, The Worm's Turn*, p. 91.



CC- Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 3.0 Roberto Martinez "Kabazu".

Alternativamente, los mismos seres y sus características se pueden encontrar en el *Marshall's Handbook* de *Deadlands: Reloaded* (p. 114), y también en el *Deadlands Noir: Companion* (p. 203). Si no dispones de ninguno de estos manuales, puedes usar las características de los **Vampiros** del manual de *Savage Worlds* (p. 212), pero considera que los nosferatu sólo tienen las **Debilidades** de **Luz Solar** y **Estaca en el corazón**. Y de hecho, cualquier ataque, como una bala, sirve para destruirlos si impacta en el corazón.

RECOMPENSAS

Además de la gratitud de muchos refugiados, los PJs pueden conseguir algún beneficio contante y sonante al destruir a los nosferatus y rescatar a los niños. Cada PJ puede rebuscar en el antiguo almacén de chatarra y hacer una tirada de **Scavenging** con +2 (pp. 66 y 102 de *HoE:R*). Eire se hará cargo de los niños y les buscará una familia, pero recurrirá a los PJs y a su conciencia siempre que pueda, para que echen una mano.



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.

