

En las siguientes páginas encontraras una adaptación del mundo de Fallout al sistema CdB Engine, que podéis encontrar en juegos como Walkure. Esta información está adaptada para la partida Apocalipsis, escrita por [Iván Mata Portugués, alias Geypermongo u Otto Rangstar](#), que nos ofreció un “SandBox” donde poder disfrutar de esta ambientación también en la mesa de juego. Usarlas como herramientas para vuestras partidas y adaptarlas a vuestras necesidades.

1

Anakleto.

Zap,Zap.

Los vehículos en el Yermo

Estamos muy acostumbrados a ver el futuro post apocalíptico lleno de coches tuneados al más puro estilo MAD MAX, y sin duda alguna el inicio de la catástrofe tuvo que ser así, ahora bien si planteamos un futuro post apocalíptico una centena después de la catástrofe las reservas de hidrocarburos serán más o menos escasas, pero no temáis, no estamos eliminando las persecuciones de coches tuneados por el desierto, solo le ponemos la restricción lógica que debieran tener. Existen vehículos motor en este futuro, la respuesta es sí, pero son escasos. Igualmente eres libre de saltarte esta limitación. Para calmar los nervios ofreceremos unas opciones a modo de uso de vehículos que podrían corresponderse con la época.

Vehículos de motores de combustión: Estos vehículos siguen existiendo y se encuentran muchos de ellos como chatarra, las piezas se han corroído con las lluvias ácidas y muchos están inservibles. Pero siempre hay que han tenido la suerte de estar a resguardo, o protegidos. Estos vehículos son funcionales, con algún cambio de batería y combustible, el problema es que esto último es un bien muy escaso, casi todas las gasolineras se han secado hace años. Y es un bien muy escaso y muy caro. Producir biocombustible es una posibilidad que se está estudiando, pero la agricultura vuelve a estar en pañales. Otra opción es destilar alcohol y emplearlo como combustible tras una modificación del motor, lo que posibilita su usabilidad pero reduce el tiempo de vida dada la suciedad de la mezcla.



2

Vehículos de motores eléctricos: En el futuro de Fallout existen infinitos robots que campan a sus anchas por el Yermo, al igual que armas energéticas. Barajando con estas premisas es posible que se pudieran adaptar esos servomotores y esas baterías para proporcionar vehículos, quizá algo más reducidos, pero un medio de transporte más rápido y funcional que el caminar. La única limitación que ponemos a esto es que no todo el mundo sabe adaptar un vehículo de combustión a uno eléctrico, pero siempre hay que alguien. Como ejemplo suelo poner una motocicleta, adaptada a la batería de un Protectron y los servomotores de un centinela, bien podría ser una misión. Como resultado obtenemos un moto que le reduzco la autonomía a 100Km, no porque se agote, que podría, sino bien por evitar que reviente por temperatura.



Alcohol, drogas, medicamentos y venenos

Como con la mayor parte de las cosas en la vida, los vicios siempre deberían ser tomados en pequeñas dosis, no sea que luego nos hagamos adictos a ellos. En el Yermo existe una gran cantidad de Drogas y licores que pueden proporcionar franjas de felicidad, pero a la larga acaban produciendo adicción entre otras cosas. Para ello emplearemos la tabla 9.8 del Manual del jugador Pg 238.

La radiación

Todo lo que tocas, comes, hueles, oyes, por donde andas, y donde te sientas en el yermo está infectado por la radiación. No puedes ni debes ignorar o despreciar este aspecto. Pero puedes reducir la marcha de los efectos tomando unas píldoras RadAway para reducir tu nivel de radiación. Asegúrate de que siempre tener a mano un par de pastillas para poder tomarlas en cualquier momento. A efectos del juego hablaremos de puntos de radiación **Aguante=50+Vigor *10** y se realizara una tirada a la semana, 1D3 y se irán acumulando al igual que se hace con la tabla de estrés este valor se comparara con el PR y se consulta en la siguiente taba. En ocasiones hay lugares que tiene un alto grado de radiación incrementando notablemente el PR.

| Aguante-PR | Efectos de la radiación | P. Fatiga | Efectos |
|------------|-----------------------------|-----------|------------------------|
| 99-60 | Sin efectos aparentes | -- | -- |
| 59-50 | malestar general | +1 PF | -1 a Todas las tiradas |
| 49-40 | Ídem + vómitos | +2 PF | -2 a Todas las tiradas |
| 39-30 | Ídem + aturdido 1D6 turnos | +3PF | -3 a Todas las tiradas |
| 29-20 | Ídem + pústulas y llagas | +4 PF | -4 a Todas las tiradas |
| 19-10 | Ídem + Hemorragias internas | +9 PF | -5 a Todas las tiradas |
| 9-0 | Ídem + Coma | +9 PF | -6 a Todas las tiradas |

3

El efecto de una dosis de **RadAway** es equivalente a restar 1D6+Vigor, existe otro tratamiento intravenoso que requiere más tiempo y recupera 2D6+Vigor.

La radiación tiene muchas fuentes, desde bombas nucleares hasta radiaciones cósmicas o solares. El daño de radiación desaparece con el tiempo, pero no completamente. El tiempo de recuperación natural de las heridas producidas por radiación es **4 veces** el tiempo que tardaría en curarse esa misma herida por medio de *Curación Natural*.

| Ejemplos de Radiación y sus correspondientes Daños | |
|--|-------------------------|
| Máquina de Radiología | 1 exposición prolongada |
| Radiación Espacial de ambiente | 1D3/semana |
| Accidente nuclear | 5/minuto |
| Zona de accidente nuclear (reciente) | 2/hora |
| Zona de accidente Nuclear | 1D3/semana |
| Explosión Nuclear | De daño 10 a daño 200 |
| Lluvia Radioactiva | 1/minuto |

Cuando se recibe radiación y no se tienen protecciones adecuadas contra ésta, aparte del daño del ataque, accidente o efecto natural que lo cause se sufren unos efectos secundarios que dependen del Daño del ataque (no del Daño Total) recibido.

Existen unas reglas para la radiación en el Cdb engine, pag 244 del manual del jugador que puedes emplear en lugar de las que hemos descrito aquí.

Encuentros

Lanza 3D6 donde uno sea de un color diferente, que indicara si es impar (-) o es par (+)

| Tabla de encuentros en el Yermo | | | |
|---------------------------------|---|--------|---------------------------------------|
| 2D6(+) | Encuentro | 2D6(-) | Encuentro |
| 2 | Los restos de un vehículo ligero sin combustible. | 2 | Grupo de 1d4 perros salvajes |
| 3 | Madriguera de ratas topo | 3 | Escorpión gigante |
| 4 | Cobertizo abandonado | 4 | Avispero Bloatfly |
| 5 | Comerciante | 5 | Un grupo esclavistas |
| 6 | Esclavos huidos | 6 | Refugio de Raiders |
| 7 | Una fuente de agua | 7 | Complejo subterráneo, hormiguero |
| 8 | Un vehículo accidentado, con su ocupantes muertos, hay combustible. | 8 | Robot Mr Gutsy vigia activo |
| 9 | Un miembro de Los Templarios | 9 | Protector |
| 10 | Restos de un asalto reciente | 10 | Necrófagos |
| 11 | Refugio nuclear | 11 | Ruinas poco seguras, estructuralmente |
| 12 | Asentamiento aislado | 12 | Yao Guai |

| Tabla de encuentros en las ruinas de la ciudad | | | |
|--|---|--------|------------------------------|
| 2D6(+) | Encuentro | 2D6(-) | Encuentro |
| 2 | Supermercado, entre las ruinas | 2 | Grupo de 1d4 perros salvajes |
| 3 | Acceso al alcantarillado | 3 | Un Supermutante solitario |
| 4 | Edificio funcional habitado | 4 | Un grupo de Raiders |
| 5 | Un grupo de desechos. | 5 | Un grupo de Supermutantes |
| 6 | Vehículo funcional pero atascado 1D6 Horas | 6 | Derrumbe de algún edificio |
| 7 | Tienda de armas | 7 | Territorio de un hormiguero |
| 8 | Grupo de exploradores/ recolectores | 8 | Emboscada de mercenarios |
| 9 | Depósito de agua | 9 | Agua venenosa |
| 10 | Entrada de metro | 10 | Entrada de metro |
| 11 | Ver a un grupo de exploradores caer en una trampa | 11 | Trampa |
| 12 | Biblioteca | 12 | Lluvia radiactiva |

| Tabla de encuentros en la costa | | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|--------|--|
| 2D6(+) | Encuentro | 2D6(-) | Encuentro |
| 2 | Fuente de agua dulce | 2 | Una embarcación del enclave |
| 3 | Entrada por el desagüe | 3 | Cazadores de hombres |
| 4 | Restos de un naufragio reciente | 4 | Profundos transportando un bulto hacia el agua |
| 5 | Un bote en buenas condiciones | 5 | Rebaño de hombres |
| 6 | Un grupo de exploradores | 6 | Un grupo de supermutantes de caza |
| 7 | Un robot oxidado | 7 | Base del enclave |
| 8 | Puerto oculto con suministros | 8 | Emboscada de necrófagos |
| 9 | Comerciante | 9 | Embarcación a la deriva |
| 10 | Embarcación a la deriva | 10 | Ritual de profundos en una costa |
| 11 | Miembro de la hermandad del acero | 11 | Emboscada de talon |
| 12 | Esclavos huidos | 12 | Ojobot |

Grupos de población

Necrófagos



Los necrófagos es otra de las razas que aparecieron en el Yermo tras la guerra, la exposición prolongada a la radiación a veces causa que los humanos se transformen en necrófagos. Pero hay que identificar a dos grupos muy diferenciados, los Desechos, que son humanos quemados y mutados por la radiación, pero conservan su actitudes cognitivas y sociales y los necrófagos seres que han perdido toda humanidad y se alimentan sobretodo de carne humana. No confundir con los humanos caníbales.

Los Desechos tienen quizá más problemas que los necrófagos, a simple vista no se diferencian mucho y muchos optan por disparar antes y preguntar después, por ello son muy pocos los que viven en comunidades humanas. Se rumorea que hay un asentamiento de Desechos, subterráneo, pero nadie lo afirma con seguridad ni ellos mismos.

La mayoría de los necrófagos eran moradores que se fueron reuniendo, tienes más opciones de sobrevivir si cuenta con número. No todos son iguales, algunos son más fuertes que otros o más listos, el único punto en común que tienen es que les apasiona la carne humana. Los necrófagos son estériles, ya que la radiación ha dejado sus órganos sexuales muertos e infértiles, pero a cambio los necrófagos envejecen mucho más lentamente que los humanos. Otra de sus desventajas es que su poder curativo se ha visto reducido por la radiación y las heridas tienden a convertirse en necrosis.

| | | |
|--|--|---|
| Necrófago típico (47 PD): Agilidad (+2), Atención (+2), Escalar (0), Esquivar (0), Pelea (+1), Vigor (+2), Voluntad (+1), Armas a 1 mano (+1), Delito (+1), Armas cortas (+1), Sigilo (+1), Supervivencia (+1) INI/AC/MOV +2/6AC/2 RD Fatiga 1, RD 0, Bono Daño +1 Daño Armas Hacha +2/ Hoz +1/ Maza +2 Heridas 6/7/8 Fatiga 4/5/6 Talentos: Tolerancia al Dolor (9 PD) Dones Raciales: Resistencia a las Enfermedades (8 PD), Visión Nocturna (Absoluta Oscuridad 7 PD). Limitaciones: Dependencia (carne de cadáver de criatura sentiente, Diario, -14 PD), Sin Curación Natural (-10 PD). | Necrófago medio (88 PD): Agilidad (+3), Atención (+3), Escalar (+1), Esquivar (+2), Pelea (+2), Vigor (+2), Voluntad (+1), Armas a 1 mano (+2), Delito (+1), Armas cortas (+3), Armas largas (+1) INI/AC/MOV +2/6AC/2 RD Fatiga 1, RD 0, Bono Daño +1 Daño Armas Escopeta 4, Machete +2 Heridas 6/7/8 Fatiga 4/5/6 Talentos: Tolerancia al Dolor (9 PD) Dones Raciales: Resistencia a las Enfermedades (8 PD), Visión Nocturna (Absoluta Oscuridad 7 PD). Limitaciones: Dependencia (carne de cadáver de criatura sentiente, Diario, -14 PD), Sin Curación Natural (-10 PD). | Necrófago Elite (140 PD): Agilidad (+3), Atención (+3), Escalar (+2), Esquivar (+2), Pelea (+2), Vigor (+3), Voluntad (+2), Armas a 1 mano (+3), Delito (+2), Armas cortas (+4), Delito (+2), Armas largas (+2) INI/AC/MOV +3/7AC/3 RD Fatiga 1, RD 0, Bono Daño +1 Daño Armas revolver 38 4, Machete +2 Heridas 7/8/9 Fatiga 6/7/8 Talentos: Tolerancia al Dolor (9 PD) Dones Raciales: Resistencia a las Enfermedades (8 PD), Visión Nocturna (Absoluta Oscuridad 7 PD). Limitaciones: Dependencia (carne de cadáver de criatura sentiente, Diario, -14 PD), Sin Curación Natural (-10 PD). |
| Escopeta Daño 4, 5/300/900, CdF 3S, Cargador 10, Cartucheras 36 cartuchos Revolver 38 Daño 4, 3/120/350 CdF 3S, Cargador 6, 20 balas | | |
| Necrófago/Desecho (14 PD): Talentos: Tolerancia al Dolor (9 PD) Dones Raciales: No Duerme (3 PD), Resistencia a las Enfermedades (8 PD), Resistencia al Veneno (8 PD), Sobrevives en el Vacío (No Respira, Resistencia al Frío 2, 19 PD), Visión Nocturna (Absoluta Oscuridad 7 PD). Limitaciones: Dependencia (carne de cadáver de criatura sentiente, Diario, -14 PD), Sentido Deficiente (Mal de la Vista, -7 PD), Sentido Deficiente (Tacto, -9 PD), Sin Curación Natural (-10 PD). | | |

Los templarios



Es una escisión de la organización de “La Hermandad del Acero”, llamada los templarios como continuación de la orden militar que opero en Europa entre los siglos XII y XIV. Es una organización tecno-religiosa, semejante a las órdenes medievales de caballería, su objetivo es la recopilación del conocimiento y de la tecnología para poder reconstruir el mundo de antes de la guerra. Los templarios nunca han tenido como objetivo el salvar a los débiles ni la protección de comunidades, pero dado la situación del mundo sus miembros no pudieron dar la espalda por más tiempo. Los templarios se crearon con los restos del antiguo ejército de las naciones unidas UN. Son reacios a la admisión de nuevos reclutas ya que su estructura familiar les hace rechazar al resto de comunidades y civilizaciones sobre todo cuando son mutantes o necrófagos, ya que consideran a estos seres un mal de quien la tierra tiene que ser limpiada.

El fundador de los Templarios fue el capitán **Philippe Roche** en Francia, a su vez sus métodos y tradiciones calaron en muchos grupos que se fueron extendiendo a lo largo del continente europeo. Tras muchos años intentándolo se consiguió que un grupo se adentrara en el sur de Europa. Asolado por la radiación, necrófagos y supermutantes no fue tarea sencilla, hasta que por fin tomaron el monasterio de Montserrat, rebautizándola como Ciudad Santa. Desde allí su capitán **Rolando de Preyes** ha comenzado su labor en estas tierras del sur de la vieja Europa.

Pese a que su aspecto e incluso algunas de sus principales objetivos coinciden con las fuerzas del Enclave, los Templarios tratan de ayudar a reconstruir el mundo sin aplastarlo, por ello los del enclave los consideran unos enemigos más a los que hay que arrasar. Su tecnología siempre esta unos pasos más atrás que los del enclave al no disponer de los depósitos de combustible no poseen transportes. Los Templarios se divide en dos grandes órdenes: los Caballeros y los Escribas, cada una con una función específica, y está dirigida por un Consejo superior.

El Consejo superior

El consejo superior está dirigido por un Elder, que viene a ser como el Gran Maestre de la orden. Tras el Elder, está la figura del Protector, que es el segundo al mando. Tras ellos, se encuentra el senescal que toma la función de su líder en caso de que a este le suceda cualquier cosa y no pueda hacerse cargo de sus funciones. Justo después encontramos a los Centinelas, el último escalafón de la cúpula de la orden.

La orden de Caballeros

La orden de los caballeros se compone de tres grupos:

- Los Iniciados son los caballeros primerizos, que están siendo instruidos en el acero y en el credo de la orden. Generalmente, suelen ser personas que piden ser iniciados en dichas enseñanzas. El Elder les da autorización, y comienzan una intensa y dura formación para convertirse en futuros caballeros.
- Los Caballeros son la espina dorsal de la orden, su núcleo combativo y todo un pilar sobre el que se asienta el poder de esta organización. Han acabado ya su formación como iniciados y entonces se les asigna a los distintos batallones o grupos de combate, para en palabras de los escribas de la orden: "purificar la tierra destruyendo al mal".
- Los Paladines suelen estar al mando de los grupos de combate y se trata de caballeros con mucha experiencia de combate y largo tiempo en la orden. Como apoyo a los caballeros, se sabe que la Hermandad cuenta con un grupo de escuderos al servicio de los mismos, pese a que no se sabe

con exactitud su función, lo más correcto a suponer sea que tienen unas funciones similares a las de un escudero medieval.

Los Escribas

Los Escribas son científicos y sabios que pertenecen a la orden y que investigan, clasifican y reparan todo el saber de antes de la guerra. Encontramos tres órdenes dentro de los escribas:

- La Orden del Escudo, cuya misión es la de la investigación de defensa. Esto incluye desde el mantenimiento y conservación de la servoarmadura de los hermanos, hasta la construcción de estructuras defensivas para proteger los búnkeres de la hermandad;
- La Orden de la Espada, que como su nombre bien indica, son los escribas que reparan, conservan y desarrollan todo tipo de armamento y tecnología ofensiva;
- La Orden de la Pluma, que son los escribas que recopilan y almacenan todo el conocimiento no inmediatamente militar de la preguerra, escriben y mantienen la Historia de la Hermandad, organizan los batallones y se encargan de hacer el relevo de los soldados muertos en batalla.

Iniciado Coste (PD) 97: Agilidad +2, Atención +2, Pelea +2, Escalar +1, Esquivar +2, Vigor +3, Voluntad +1, Armas c/c +2, Armas largas +1, Armas cortas +2, Averigua Intenciones +1, Computadoras +1, Ciencia Ingeniería 0, Intimidar +1, Etiqueta +1, Persuadir 0, Sigilo 0, Supervivencia +1.
INI / AC / MOV +2 / 6 AC / 2
RD Fatiga +1
RD +2
Bono Daño +1
Daño Ataques: Bastón aturdidor 5, Puñetazo Daño +1, Rifle de Asalto Daño +4, pistola DM11 daño 4, Heridas 7/8/9
Fatiga 6/7/8
Armadura cuero endurecido RD 2, AC -1, estorbo 3

Caballeros Coste (PD) 126: Agilidad +3, Atención +3, Pelea +2, Escalar +1, Esquivar +2, Vigor +4, Voluntad +2 (68)
Armas c/c +2, Armas largas +2, Armas cortas +3, Averigua Intenciones 0, Computadoras +1, Demoliciones 0, Intimidar +1, Persuadir 0, Sigilo +1, Supervivencia +1.
INI / AC / MOV +4 / 8 AC / 3
RD Fatiga +2
RD +5
Bono Daño +2
Daño Ataques: Espada larga daño 3, Puño aturdidor Daño +5, Rifle de Asalto Daño +4, pistola DM11 daño 4, granadas.
Heridas 8/9/10
Fatiga 6/7/8
Servoarmaduras RD 5, AC -2, estorbo 7, cubre todo el cuerpo

Paladín Coste (PD) 150: Agilidad +3, Atención +3, Pelea +2, Escalar +1, Esquivar +2, Vigor +4, Voluntad +2, Armas c/c +2, Armas largas +2, Armas cortas +3, Averigua Intenciones 0, Computadoras +1, Demoliciones +2, Intimidar +2, Etiqueta +1, Nadar 0, Persuadir +1, Sigilo +1, Supervivencia +2.
INI / AC / MOV +4 / 8 AC / 3
RD Fatiga +2
RD +5
Bono Daño +2
Daño Ataques: Vibrofilo daño 4, Puño aturdidor 5, Rifle francotirador Daño +4, pistola laser daño 4, granadas.
Heridas 8/9/10
Fatiga 8/9/10
Servoarmaduras RD 5, AC -2, estorbo 7, cubre todo el cuerpo

Puño aturdidor Daño en fatiga 5, vigor mínimo 1
Espada larga daño 3, vigor mínimo 3
Vibrofilo daño 4 vigor mínimo 2
Granada alto explosivo T1 daño 5, alcance 2/x1/x3. Área 2 → 1D6
Pistola DM 11 daño 4, 1/100/400, 3S, DT, cargador 30 → 5 cargadores
Rifle de asalto 5,45 x39 daño 4, 2/800/1500, 20°, 3R, cargador 30,60 o 100 → 1D3 cargadores
Pistola Laser daño 4, 2/200/800, 10 A, cargador Tipo 3 50 disparos → 1D3 cargadores
Rifle Francotirador 7,62x54R daño 4, 10/1000/3200 3R,3S, cargador 10 → 1D3 cargadores

Enclave



El Enclave es una organización paramilitar siniestra y fascistoide. Se compone sobre todo de descendientes de funcionarios gubernamentales y oficiales militares vinculados a poderosas corporaciones. Sus miembros se consideran los legítimos sucesores de los antiguos Gobiernos y reivindican su autoridad sobre la totalidad del Yermo. Por lo general, creen que la mayoría de las personas nacidas fuera de sus instalaciones son mutantes únicamente aptos para la erradicación.

El enclave se enorgullece de ser uno de los últimos bastiones de la humanidad de pura cepa. Debido a los efectos de la radiación, los miembros generales del Enclave, no consideran que las demás personas fueran unos seres humanos más, incluso parecen menos humanos que ellos. Ellos, así como otras criaturas mutantes, como supermutantes y necrófagos, son considerados como categorías sub-humanas que están en la mejor manera de ser utilizados como esclavos, y en el peor caso, es erradicada de manera que "la verdadera humanidad. El gobierno estaba encabezado por el Presidente y alguna forma de Congreso. Los científicos del Enclave siguen investigando sobre armas y de las armas de después de la guerra y poseen uno de los últimos depósitos de combustibles fósiles del mundo y los avanzados helicópteros Vertibird.

Lo que encontraron tras la devastación no les gustó mucho: la mutación era rampante. Las patrullas de exploración del Enclave vieron a los súper mutantes y necrófagos ensuciar la tierra con su destrucción y estragos, se decidió que todos los mutantes tendrían que morir. Al Enclave se le ocurrió que aquellos que habían vivido a la intemperie en el continente desde hace más de cien años desde el final de la guerra habían sido contaminados o dañados de alguna manera por la radiación... o peor. Estos mutantes tendrían que ser destruidos ante la verdadera humanidad que volvería a reclamar el mundo.

Durante un tiempo el Enclave tenía el control de los satélites y los empleaba para mantener a todas sus tropas organizadas bajo un mando único de Estados Unidos, el control era ficticio, pues las órdenes dadas, no siempre interesaban a los mandos aislados. Desde el centro de control se conocía y simplemente se consideraba un problema menor. Muchos grupos del Enclave, formaron verdaderas dictaduras donde gobernaban con férrea mano dura.



Tras la caída de los principales grupos de gobierno, las células del enclave quedaron totalmente aisladas y muchas se convirtieron en otras cosas. Uno de los grupos que sobrevivieron estaba en un portaaviones Lincoln destinado en el mediterráneo, debido a los temporales que se produjeron tras la devastación y la subida de las aguas, este término varado en las costas de Badalona. Desde allí un grupo del enclave bajo las órdenes del Capitan Tomas C. Clay claro defensor en los principios de la orden decidió tomar el control de esa zona como así lo estaban haciendo en otras latitudes del mundo.

Sin contacto con otros asentamientos, la principal misión del Enclave en Badalona es conseguir controlar los recursos para poder asentar su dominio, no lo tiene fácil pues la cosa mediterránea no era muy rica en hidrocarburos. Por ello han emprendido una campaña hacia el sur para resucitar la central de Vandellos. Para ello está empleando esclavos como mano de obra que adquiere de negociar con “Marlon Brandon” una escoria de Raider. También está realizando reclutamientos forzosos de todos los científicos con los que se topa, para poder volver a tomar el control de los satélites, localizar antiguos yacimientos de hidrocarburos y poder reactivar el sistema de misiles de su portaaviones. Su comandante en jefe actual es el Capitán Balaguer.

Soldado del Enclave Coste (PD)

97: Agilidad +2, Atención +2, Pelea +2, Escalar +1, Esquivar +2, Vigor +3, Voluntad +1, Armas c/c +2, Armas largas +1, Armas cortas +2, Averigua Intenciones +1, Computadoras +1, Ciencia Ingeniería 0, Intimidar +1, Etiqueta +1, Persuadir 0, Sigilo 0, Supervivencia +1.
INI / AC / MOV +2 / 6 AC / 2
RD Fatiga +1
RD +2
Bono Daño +1
Daño Ataques: Bastón aturdidor 5, Puñetazo Daño +1, Rifle de Asalto Daño +4, pistola DM11 daño 4, Heridas 7/8/9
Fatiga 6/7/8
Telas reforzado RD 1, AC 0, estorbo 1

Cazador Enclave Coste (PD)

129: Agilidad +3, Atención +3, Pelea +2, Escalar +1, Esquivar +2, Vigor +4, Voluntad +2, Armas c/c +2, Armas largas +2, Armas cortas +3, Averigua Intenciones 0, pilotar 0, Computadoras +1, Demoliciones 0, Intimidar +1, Persuadir 0, Sigilo +1, Supervivencia +1.
INI / AC / MOV +4 / 8 AC / 3
RD Fatiga +2
RD +5
Bono Daño +2
Daño Ataques: Bastón aturdidor 5, Puñetazo Daño +1, Rifle de Asalto Daño +4, pistola DM11 daño 4, granadas.
Heridas 8/9/10
Fatiga 6/7/8
Servoarmaduras RD 5, AC -2, estorbo 7, cubre todo el cuerpo

Elite Enclave Coste (PD) 154: :

Agilidad +3, Atención +3, Pelea +2, Escalar +1, Esquivar +2, Vigor +4, Voluntad +2, Armas c/c +1, Armas largas +3, Armas cortas +2, Averigua Intenciones 0, Pilotar +1, vehículo ligero +1, Computadoras +1, Demoliciones +2, Intimidar +2, Etiqueta +1, Persuadir 0, Sigilo +1, Supervivencia +1, Ciencia Robótica +1
INI / AC / MOV +4 / 8 AC / 3
RD Fatiga +2
RD +5
Bono Daño +2
Daño Ataques: Bastón aturdidor 5, Puñetazo Daño +1, Rifle de plasma Daño +6, pistola laser daño 4, granadas.
Heridas 8/9/10
Fatiga 8/9/10
Servoarmaduras Tesla RD 5, AC 0, estorbo 4, cubre todo el cuerpo

Bastón aturdidor Daño en fatiga 5, vigor mínimo 1

Granada alto explosivo T1 daño 5, alcance 2/x1/x3. Área 2 → 1D6

Pistola DM 11 daño 4, 1/100/400, 3S, DT, cargador 30 → 5 cargadores

Rifle de asalto 5,45 x39 daño 4, 2/800/1500, 20°, 3R, cargador 30,60 o 100 → 1D3 cargadores

Pistola Laser daño 4, 2/200/800, 10 A, cargador Tipo 3 50 disparos → 1D3 cargadores

Rifle de plasma daño 6, 5/600/1800, 15 A, 4R, cargador tipo 4 /40 disparos → 1D2 cargadores

| Vehículo | Escala | RD | Blindaje | Maniobrabilidad | Sensores | VEL/VEL MAX | Tripulantes / pasajeros | Autonomía |
|---|--------|----|----------|-----------------|----------|----------------|----------------------------|-----------|
| Vertibird | 7 | 9 | 4 | 4 | 2 | 85/340 | 2/12 | 1360 km |
| Cañón de 100 mm Daño 7, 100 /4km/12km, CdF 1, Área 3 Utiliza Munición de Armas Montadas de 100 mm | | | | | | | | |

Raiders Saqueadores



Los Saqueadores son personas que se dedican a atacar, robar, matar y/o esclavizar a otros Habitantes del Yermo. Suelen organizarse en pequeñas bandas operativas en territorios poco poblados, atacan de forma indiscriminada a todo aquel que no sea otro saqueador (o un esclavista), sin más preocupación que la supervivencia y con tendencia a atacar en grupos numerosos para abrumar a sus víctimas. Chiflados y adictos a todo tipo de sustancias químicas viven al día.

Por norma general los raiders son nómadas, encuentran un refugio donde explotan todo el potencial en las proximidades, por ello no se alejan mucho de las rutas comerciales o campamentos aislados. Si tienen la posibilidad emplean vehículos altamente modificados, pero ante la escasez de combustible es una práctica inviable. Destilan su propio licor para consumo y para fabricarse sus propios cocteles molotov.

Se conoce de un grupo que se ha organizado bajo las ordenes de Marlon Brandon, se les llama esclavistas, pese a que distinguirlos se hace complicado. Simplemente han encontrado una forma de sacarle un beneficio extra a su forma de vida. Saquean, roban al igual que sus iguales pero no suelen matar a no ser que sea necesario. En este mundo los esclavos son una mano de obra barata y muchos están dispuestos a utilizarla. En Sadell por ejemplo se paga una buena cantidad por mujeres sanas y bonitas, los burdeles siempre necesitan material nuevo. Otro de sus clientes es el enclave, emplean esclavos para

algunas de sus excavaciones, nadie salvo ellos conoce sus motivos. Encontrarse con el cabecilla de este grupo es sencillo en la ciudad de Sadell, pero no será de trato fácil, los raiders nunca lo son.

10

Raiders típico (69 PD): Agilidad +2, Atención +2, Escalar +1, Esquivar +2, Pelea +1, Vigor +2, Voluntad +1, Armas arrojadas +1, Armas a 1 mano +1, Delito +1, Armas cortas +2, Armas largas +1 Sigilo +1, Supervivencia +1
INI/AC/MOV +2/6AC/2
RD Fatiga 1
RD 0
Bono Daño +1
Daño ataques: Machete Daño 2, Pistola 9mm Daño 3.
Heridas 6/7/8
Fatiga 5/6/7
Ropas

Raiders medio (104 PD): Agilidad +3, Atención +2, Escalar +1, Esquivar +2, Pelea +2, Vigor +2, Voluntad +1, Armas a 1 mano +3, Armas arrojadas +2 Computadora (+1), Armas cortas +3, Armas largas +1, Sigilo +1, Delito +1, C. Destilación +1.
INI/AC/MOV +2/6AC/2
RD Fatiga 1
RD 2
Bono Daño +1
Daño ataques: Machete Daño 2, Pistola 9mm Daño 3, Escopeta Daño 3.
Heridas 6/7/8
Fatiga 5/6/7
Chaleco de cuero endurecido RD 2, AC 0

Raiders Elite (142 PD): Agilidad +3, Atención +3, Escalar +2, Esquivar +3, Pelea +3, Vigor +4, Voluntad +2, Armas a 1 mano +2, Averiguar intenciones +1, Armas cortas +3, Armas largas +2, Sigilo +1, Supervivencia +1, C. Destilación +2, Delito +1
INI/AC/MOV +2/6AC/2
RD Fatiga 2
RD 3
Bono Daño +2
Daño ataques: Escopeta Daño 3, Katana Daño 3, Rifle Automático Daño 4
Heridas 8/9/10
Fatiga 6/7/8
Chaleco de asalto RD 3, AC -1, estorbo 4

Escopeta 12 daño 3, 3/40/80. 4S, cargador 8 → 1D20
Rifle automático Daño 4, 5/500/2100, CdF 4S, cargador 10 → 1D6 cargadores
Cocteles molotov Daño 3, alcance 2/x1/x3, Área 2
Pistola 9mm Daño 3, 1/200/800, CdF 3S,DT, cargador 15 → 3D10 balas
Machete daño 2, vigor mínimo 2.
Katana daño 3, vigor mínimo 2

Mercenarios



Los mercenarios son asesino a sueldo, que se dedican a cumplir las órdenes de quien les ha pagado. A lo largo del Yermo hay muchos mercenarios que sobreviven a base de cumplir misiones, son gente sin escrúpulos, si los tienes es malo para el negocio.

En la ciudad de Sadell hay un gremio de mercenarios, operan a las órdenes de un Giliam, como él se define es un empresario que ofrece lo que la gente pide. Necesitas burdeles, Giliam te los ofrece, para cualquier tipo de bolsillo, sus chicas son las mejores o la menos enfermas. Como otro de sus negocios alternativos es la gestión del grupo de mercenarios, o como el los llama, sus chicos. Se hacen llamar los Gorgs Negres, y es característica la armadura que llevan todos sus miembros.

Si algún cliente de Giliam pide tu cabeza, tienes un problema, pues normalmente no dejan un trabajo a medias, su precio se habrán cobrado. Por otro lado si eres bueno en sobrevivir y cazar quizá te interese entrar a formar parte de los Gorgs Negres, pero ten en cuenta que es un contrato de por vida.

Suelen viajar en grupos de cuatro cinco miembros, empleando tácticas de combate que previenen bajas y solucionan antes los contratiempos.

Mercenario típico (75 PD):

Agilidad +2, Atención +2, Escalar +1, Esquivar +2, Pelea +1, Vigor +2, Voluntad +1, Armas arrojadas +1, Armas a 1 mano +1, Delito +1, Armas cortas +2, Armas largas +1 Sigilo +1, Supervivencia +1, Intimidar 0, computadora 0.
INI/AC/MOV +2/6AC/2
RD Fatiga 1
RD 4
Bono Daño +1
Daño ataques: Machete Daño 2, Pistola 9mm Daño 3.
Heridas 6/7/8
Fatiga 5/6/7
Armadura Stahol RD 4, AC 0, cubre solo el torso

Mercenario medio (104 PD):

Agilidad +3, Atención +2, Escalar +1, Esquivar +2, Pelea +2, Vigor +2, Voluntad +1, Armas a 1 mano +3, Armas arrojadas +2 Computadora +1, Armas cortas +3, Armas largas +1, Sigilo +1, Delito +1, Demolición +1.
INI/AC/MOV +2/6AC/2
RD Fatiga 1
RD 4
Bono Daño +1
Daño ataques: Machete Daño 2, Pistola 9mm Daño 3, Escopeta Daño 3, granadas.
Heridas 6/7/8
Fatiga 4/5/6
Armadura Stahol RD 4, AC 0, cubre solo el torso

Mercenario Elite (141 PD):

Agilidad +3, Atención +3, Escalar +2, Esquivar +3, Pelea +3, Vigor +4, Voluntad +2, Armas a 1 mano +2, Averiguar intenciones +1, Armas cortas +3, Armas largas +2, Sigilo +1, Supervivencia +1, conducir vehículo +1.
INI/AC/MOV +2/6AC/2
RD Fatiga 2
RD 4
Bono Daño +2
Daño ataques: Escopeta Daño 3, Katana Daño 3, Rifle Automático Daño 4
Heridas 8/9/10
Fatiga 6/7/8
Armadura Stahol RD 4, AC 0, cubre solo el torso

Escopeta 12 daño 3, 3/40/80. 4S, cargador 8 → 1D20
Rifle automático Daño 4, 5/500/2100, CdF 4S, cargador 10 → 1D6 cargadores
Pistola 9mm Daño 3, 1/200/800, CdF 3S,DT, cargador 15 → 3D10 balas
Granada alto explosivo T1 daño 5, alcance 2/x1/x3. Área 2 → 1D6
Machete daño 2, vigor mínimo 2.

Supermutantes



Los Supermutantes o Meta-Humanos son humanos mutados, mucho más altos y musculosos (3,2 metros 360 kg) que los humanos normales, tienen generalmente una piel verdosa, gris o amarillenta. Son inmunes a las enfermedades y a la radiación y poseen una fuerza y resistencia sobrehumanas. Tienen una rápida regeneración celular que los hace biológicamente inmortales.

Las células de los supermutantes tienen gran facilidad para dividirse, esta habilidad, en una mayor regeneración de tejidos dañados o envejecidos. Otra curiosidad es que son totalmente asexuados y no se observa ningún dimorfismo sexual. Aunque no mueren debido a los efectos del paso del tiempo, los Supermutantes también son tendentes a caer en la senilidad, adquiriendo tendencias casi psicóticas, con ataques altamente agresivos hacia humanos y otras criaturas.

Su inmunidad a la radiación les hace unos seres perfectos para sobrevivir en el Yermo, esta habilidad les permite habitar en comunas dentro de los cráteres, zonas altamente contaminadas por el impacto de bombas durante la guerra. A su vez también habitan en las ruinas de ciudades tales como Manresa. Pero también forman patrullas de caza y se desplazan por el Yermo. Su nivel

tecnológico es prestado, y no suelen reparar nada, aunque se rumorea que se han visto supermutantes científicos. Tienen una predilección por las armas pesadas.

Supermutante Coste (PD) 148:

Agilidad +3, Atención +2, Escalar 0, Esquivar +2, Intimidar +2, Pelea +3, Sigilo +1, Vigor +4, Voluntad+2, Comunicaciones 0, Delito +1, Demoliciones +1, Ataque largas +3, Armas Cortas +2, Armas Montadas 0, Armas Pesadas +1, Supervivencia +1. INI / AC / MOV +3 / 10 AC / 4 RD Fatiga +3 RD +2 Bono Daño +2 Daño Ataques: Puñetazo Daño +1, Patada Daño +2 Heridas 8 / 9 / 10 Fatiga 6 / 7 / 8 Cuero endurecido RD 2, AC -1, estorbo 3

Supermutante Coste (PD) 206:

Agilidad +3, Atención +3, Escalar +1, Esquivar +2, Intimidar +2, Pelea +3, Sigilo +2, Vigor +5, Voluntad+4, Delito +2, Demoliciones +3, Ataque largas +3, Armas Cortas +1, Armas Montadas +2, Armas Pesadas +2, Supervivencia +2. INI / AC / MOV +4 / 11 AC / 4 RD Fatiga +3 RD +2 Bono Daño +2 Daño Ataques: Puñetazo Daño +1, Patada Daño +2 Heridas 9 / 10 / 11 Fatiga 8 / 9 / 10 Cuero endurecido RD 2, AC -1, estorbo 3

Supermutante Coste (PD) 246:

Agilidad +3, Atención +3, Escalar +1, Esquivar +2, Intimidar +2, Pelea +4, Sigilo +2, Vigor +6, Voluntad+5, Delito +2, Demoliciones +3, Ataque largas +3, Armas Cortas +3, Armas Montadas +2, Armas Pesadas +2, Supervivencia +2. INI / AC / MOV +4 / 11 AC / 4 RD Fatiga +3 RD +3 Bono Daño +2 Daño Ataques: Puñetazo Daño +1, Patada Daño +2, Ametralladora Daño 5, Martillo de guerra Daño 4 Heridas 10 / 11 / 12 Fatiga 9 / 10 / 11

Peto de acero Rd 3, AC-2, estorbo 5

Talentos: Infatigable (9) (ignora negativos Aturdido), Rapidez (9) (+3 AC), Veloz (+1 MOV)
Don Regeneración (11) (cura ½ tiempo). Limitación Consumo Incrementado (3)
Martillo de guerra Daño 4, vigor mínimo 3
Escopeta 12 daño 3, 3/40/80. 4S, cargador 8 → 1D20
Rifle automático Daño 4, 5/500/2100, CdF 4S, cargador 10 → 1D6 cargadores
Cocteles molotov Daño 3, alcance 2/x1/x3, Área 2
Pistola 9mm Daño 3, 1/200/800, CdF 3S,DT, cargador 15 → 3D10 balas
Ametralladora 5,56 x45 Daño 5, AC -4, 5/200/800, 15 A,3R, cargador 30 o 150

Aislados



En la gran extensión del Yermo, existen multitud de asentamientos que sobreviven aislado del resto del mundo o así lo intentan. La gran diversidad hace imposible describirlos a todos, pues cada grupo tiene sus circunstancias y sus propias reglas de vida, Desde los que se dicen a cazar a los forasteros para llenarse los estómagos, a los que viven en verdaderos bunkers tecnológicos y viven completamente aislados de lo que ocurre en el exterior.

Para ambos grupos existe un problema generacional, al no tener riqueza genética en pocas generaciones se corre el riesgo de producirse endogamia, malformaciones etc.

Para la mayoría de asentamientos pasar desapercibidos no es sencillo ni funcional, la agricultura está renaciendo pero la tierra está completamente devastada y la lluvia radiactiva no ayuda a solucionarlo. Pero al igual que la fauna se ha adaptado al nuevo

mundo hay asentamientos que aceptan estas reglas y tratan de cultivar los nuevos alimentos, es un proceso de adaptación, los más aptos sobreviven.

Por ello para describir a estos grupos podemos hablar de un nivel tecnológico global, desde el NT1 al 7, y de un nivel de socialización muy diverso. A diferencia de los Raiders normalmente son sedentarios encuentran un lugar seguro y lo convierten en su hogar, un tanto difícil con los necrófagos, mutantes y raiders que campan por el Yermo. Un consejo, si tratas con alguno de estos grupos trata de no ofenderles.

Cabecilla Coste NT 4(PD)

147:Agilidad +3, Atención +3, Escalar +2, Esquivar +2, Pelea +3, Vigor +3, Voluntad +2,(56)
Ataque Melé +3, Armas arrojadas +1, Averigua Intenciones +1, Delito +2, Engañar +1, Etiqueta +1, Montar +1, Nadar +1, Persuadir +1, Sigilo +3, Supervivencia +1, Conocimiento Alquimia 0, Armas cortas +2.
INI / AC / MOV +4 / 8 AC / 3
RD Fatiga +2
RD +1
Bono Daño +1
Daño Ataques: Daga (Daño 2), Puñetazo (Daño +1), Bastón (Daño +3)
Heridas 7/8/9
Fatiga 6/7/9
Talento: Caes como un Gato (4) (Sustrae 10 m de caídas al calcular daño)
Sigiloso (+1 Sigilo al moverse)
Telas Reforzadas (+1 RD),

Campesino Coste NT 4(PD) 51:

Agilidad +2, Ataque Melé 0, Ataque Distancia 0 (Arrojadas), Amras c/c 0, Atención +1, Averigua Intenciones 0, Escalar +1, Esquivar 0, Montar 0, Pelea 0, Sigilo 0, Supervivencia +2, Vigor +2, Voluntad +1, Conocimiento agricultura 0.
INI / AC / MOV +1 / 5 AC / 2
RD Fatiga +1
RD +0
Bono Daño +1
Daño Ataques: Puñetazo Daño +1, Bastón Daño +3, Arco Largo +1, Hoz daño 2.
Heridas 6/7/8
Fatiga 5/6/7
Otras Habilidades: Oficio +3(campesinos o Ganaderos), armas cortas 0.
Ropas sencillas

Clérigo Coste NT 4(PD) 110:

Agilidad +2, Ataque Melé +2, Atención +2, Averigua Intenciones 0, Escalar 0, Esquivar +1, Etiqueta +1, Pelea +1, Persuadir +1, Supervivencia 0, Vigor +2, Voluntad +2.
INI / AC / MOV +5 / 5 AC / 2
RD Fatiga +3
RD +2
Bono Daño +1
Daño Ataques: Bastón Daño +2
Heridas 6/7/8
Fatiga 6/7/8
Otras Habilidades: Ciencia (Medicina) +3, Conocimiento (Teología) +3, Oficio (Escribano) +2.
Don Curación (Origen Religioso, Cuesta Fatiga, Curar Enfermedades)
Don Resistencia al Veneno (Origen Religioso, Cuesta Fatiga, Fortalecer a Otro)
Don Súper-Resistencia (Origen Religioso, Cuesta Fatiga +2 RD)
Limitación Cuesta Fatiga (3 Dones Asociados)

13

Daga Daño 1
Bastón Daño +2, Parar con ella cuesta 1 AC menos
Hoz Daño 2, vigor mínimo 2
Arco largo Daño +1, 5/85/175 vigor mínimo 3, Ac recargar 3, estorbo 2
Revolver del 38 Daño 4, 3/120/350, CdF 3S, cargador 6 →2D10

Criaturas

Hormigas



Las **Hormigas gigantes** son la consecuencia de la radiación en las hormigas normales. Son débiles individualmente, pero lo compensan atacando en grupo. Su exoesqueleto no es particularmente duro, pero puede resistir a las armas débiles. Sus mandíbulas pueden cortar el cuero y el plástico con facilidad, incluso dañando el hueso si tiene suerte. Son particularmente agresivas cuando su reina se ve amenazada o su territorio se ve invadido. Se encuentran en los subterráneos de las ciudades, o en hormigueros que parecen ciudades. Existen 3 tipos: Hormiga Gigante Obrera, Hormiga Gigante Soldado, Hormiga Gigante Reina (muy rara de ver, escala 7).

Hormigas Obreras Coste (PD) 60:

Agilidad +1, Atención +2, Escalar +1, Esquivar +1, Oficio +3, Pelea +1, Sigilo 0, Supervivencia +1, Vigor +2, Voluntad +1
INI / AC / MOV +1 / 6 AC / 3
RD Fatiga +3 Físico
RD +2 Físico
Bono Daño +1
Daño Ataques: Golpe (Daño +1), Pinzas (Daño +3)
Heridas 6 / 7 / 8 Fatiga 5 / 6 / 7
Dones: Don Piernas Extra, Don Resistencia al Daño Físico, Don Visión Nocturna, Don garras, Telecomunicación.
Limitaciones: Horizontal y Sentido, Deficiente (Olfato y Sordera, -2 Atención con el Olfato y el Oído)

Hormigas Soldados Coste (PD) 89:

Agilidad +2, Atención +2, Escalar +1, Esquivar +1, Intimidar +1, Pelea +2, Sigilo +2, Supervivencia +2, Vigor +2, Voluntad +2
INI / AC / MOV +2 / 7 AC / 3
RD Fatiga +3 Físico
RD +2 Físico
Bono Daño +3
Daño Ataques: Golpe (Daño +3), Pinzas (Daño +5)
Heridas 6 / 7 / 8 Fatiga 6 / 7 / 8
Dones: Don Piernas Extra, Don Resistencia al Daño Físico, Don Visión Nocturna, Don garras, Telecomunicación.
Limitaciones: Horizontal y Sentido, Deficiente (Olfato y Sordera, -2 Atención con el Olfato y el Oído)

Hormigas Reina Coste (PD) 414:

Agilidad +4, Atención +4, Escalar +2, Esquivar +4, Intimidar +4, Pelea +4, Sigilo +1(+4 vs Escala), Supervivencia +3, Vigor +4, Voluntad +4
INI / AC / MOV +6 / 11 AC / 10
RD Fatiga +11 Físico
RD +9 Físico
Bono Daño +9
Daño Ataques: Ataque Mental(daño +6 cerebral), Pinzas (Daño +11)
Heridas 8 / 13 / 16 / 18 / 20
Fatiga 8 / 13 / 16 / 18 / 20
Talentos: Tolerancia y Resistencia al dolor.
Dones: Don Piernas Extra, Don Súper Resistencia, Don ataque mental, Don garras, Don Visión Nocturna, Telecomunicación.
Limitaciones: Horizontal y Sentido, Deficiente (Olfato y Sordera, -2 Atención con el Olfato y el Oído)

14

Bloatfly



Los Bloatfly son una mutación de las avispas, se encuentran cerca de las fuentes de agua y suelen construir sus refugios entre ruinas o estructuras abandonadas. Son unos insectos molestos que siempre atacan cuando se está cerca de su territorio. No son peligrosos pero su picada puede causar mucho dolor.

Bloatfly

Agilidad +2, Atención +2, Esquiva +1, Intimidar +1, Navegación 0, Pelea +3, Sigilo +3, Supervivencia +1, Vigor +1, Voluntad +1.
INI / AC / MOV +2 / 8 AC / 1
RD Fatiga -3, RD -3, Bono Daño -5, Daño Ataques: Aguijón (Daño -2), Mandíbulas (Daño -2)
Heridas 5/6/7 Fatiga 5/6/7
Don Ataque Físico (Aguijón / Daño 3), Don Piernas Extra 2 (6 patas +2 AC, +2 MOV), Don Resistencia al Daño Físico (+2 RD), Don Volar 1 (Mov 2 volando).
Limitación Escala -3 (-3 Daño, -3 RD), Limitaciones Horizontales y Sin Brazos (Pinzas)

Radroach



Que las cucarachas sobrevivirían a un holocausto nuclear no era broma, y estas deben estar bien alimentadas, se encuentran en todos los lados, y pueden resultar problemáticas si aparecen en gran número. También puede ser una fuente de proteínas barata. Normalmente no son agresivas si el jugador mantiene su distancia. Sin embargo, son muy territoriales y atacan si el jugador les parece una amenaza, ya sea por tener un arma en mano, invadiendo su hábitat, luchando contra un enemigo más cercano (que se limita a menos de un pie alrededor de la criatura), o atacando directamente . Por lo general, van a extender sus alas y hacer diferentes sonidos como chasquidos de advertencia antes de atacar.

Roadroach

Agilidad 0, Atención 0, Esquiva 0, Pelea 0, Sigilo +3, Supervivencia +1, Vigor +1, Voluntad +1.
INI / AC / MOV +2 / 8 AC / 1
RD Fatiga -3, RD -3, Bono Daño -5, Mandíbulas (Daño -2)
Heridas 5/6/7 Fatiga 5/6/7
Don Ataque Físico (mordisco / Daño 3), Don Piernas Extra 2 (6 patas +2 AC, +2 MOV), Don Resistencia al Daño Físico (+2 RD), Don Volar 1 (Mov 2 volando).
Limitación Escala -3 (-3 Daño, -3 RD), Limitaciones Horizontales y Sin Brazos (Pinzas)

Radscorpion



Escorpiones que al igual que las hormigas han aumentado de tamaño por la radiación, son criaturas muy sigilosas y que se ocultan y camuflan muy bien. No obstante son muy agresivas y duras de pelar, además de todo esto, sus ataques con el aguijón son venenosos.

Para ver los efectos que producen puedes consultar la tabla 9.8 del manual del jugador de CdB Engine

| Sustancia | Dificultad | Efecto superando | Duración superando | Efecto fallando | Duración fallando |
|---------------------|------------|----------------------------------|--------------------|-----------------|--------------------|
| Veneno de Escorpión | 11 (Vigor) | Dolor muy fuerte: -1 a la Acción | 1 Hora | Daño 5 | 24 horas (2 horas) |

Escorpión

Agilidad +2, Atención +2, Engañar 0, Escalar +3, Esquiva +1, Intimidar +1, Pelea +2, Sigilo +5, Supervivencia +1, Vigor +4, Voluntad +1.
INI / AC / MOV +2 / 8 AC / 1
RD Fatiga 2, RD 4, Bono Daño 2
Daño Ataques: Aguijón Venenoso Daño +3 +Veneno, Pinzas Daño +3
Heridas 6 / 7 / 8 Fatiga 5 / 6 / 7
Don Ataque Físico (Aguijón y Pinzas / Daño 2), Don Piernas Extra 2 (6 patas +2 AC, +2 MOV), Don Resistencia al Daño Físico (+2 RD), Don Venenoso (Veneno Doble Tipo 3).
Limitaciones Horizontales y Sin Brazos (Pinzas)

Ratas topo



Son como los antiguos roedores, pero de un tamaño mayor, son una fuente de alimento, pero a la vez peligrosos, no tienen miedo del hombre y trataran de atacarlos si ven amenazado su territorio. Son una buena fuente de proteínas

Ratas topo

Agilidad +2, Atención +1, Averiguar intenciones 0, Engañar 0, Escalar 0, Esquiva +2, Intimidar +2, Pelea +3, Sigilo +3, Supervivencia +1, Vigor +1, Voluntad +1.

INI / AC / MOV +1 / 6 AC / 2

RD Fatiga -3, RD -3, Bono Daño -3

Daño Ataques: Mordisco (Daño+3 contra escala -3, Daño 0 contra escala 0)

Heridas 5 / 6 / 7 Fatiga 5 / 6 / 7

Don Ataque Físico (Mordisco /Daño 3), Don Estómago de Acero, Don Piernas Extra (+1 AC + 1 MOV)

Don Resistencia a las Enfermedades, Don Resistencia a los Venenos, Limitación Escala -3 (-3 Daño, -3 RD, MOV/2)

Limitaciones Horizontal y Sin Brazos.

16

Perros.



Al igual que el resto de animales los perros también se han buscado la vida en el yermo, siguen siendo los animales más usados como animales de compañía, pero en libertad forman grupos y cazan, la variedad genética ha hecho que se entremezclen con lobos.

A lo largo del yermo se encuentran Perros acompañando a caravanas de comerciantes o incluso a mercenarios, pues son muy útiles para proteger, y detectar el peligro antes de que sea demasiado tarde.

Perros salvajes/lobos

Agilidad +2, Atención +3,(+4 olfato,+1 vista), Averiguar intenciones 0, Engañar 0, Escalar 0, Esquiva +2, Intimidar +1, Pelea +2, Sigilo +1, Supervivencia +1, Vigor +2, Voluntad +1.

INI / AC / MOV +3 / 8 AC / 3

RD Fatiga 1, RD 0, Bono Daño +1

Daño Ataques: Mordisco (Daño+3)

Heridas 6 / 7 / 8 Fatiga 5 / 6 / 7

Talento Sentidos Agudos (Olfato: +1 Atención con el Olfato)

Don Ataque Físico (Mordisco /Daño 2), Don Piernas Extra (+1 AC + 1 MOV)

Limitaciones Horizontales, Sin Brazos, y Sentidos Deficientes (Mal de la Vista: -2 Atención con la Vista)

Yao Guai/ Osos



Los **Yao Guai** son los descendientes de los osos suelen habitar en las zonas montañosas, pueden ser encontrados individualmente o en manada, de dos o tres individuos.

Aunque son salvajes, se sabe de Carroñeros que han conseguido amaestrar algún ejemplar. No atacaran a la vista, pero defenderán a su amo si es atacado.

El nombre viene del Chino, Yao Guai simplemente significa "monstruo". En la mitología, son encarnaciones físicas de los espíritus de animales maltratados o animales divinos caídos.

Yao Guai

Agilidad +1, Atención +2, Averiguar intenciones +1, Engañar +1, Escalar +2, Esquiva +1, Intimidar +3, Pelea +3, Sigilo -1, Supervivencia +2, Vigor +4, Voluntad +2.

INI / AC / MOV +1 / 5 AC / 3, RD Fatiga +5 (+3 vs Escala 2), RD +3 (1 vs Escala 2),

Bono Daño +4 (+2 vs Escala 2). Daño Ataques: Garras +6,+4 vs escala2)

Heridas 8 / 9 / 10 Fatiga 6 / 7 / 8

Talento Resistencia al Daño 1 (+1 RD), Don Escala 2 (Daño +2, +2 RD, -1 dificultad impactarle)– Pueden tener hasta Escala 4, Don Garras (Daño +2)

Garra mortal Deathclaws



Los Sanguinarios son reptiles que alcanzan fácilmente una altura de 3 metros. Poseen una piel gruesa y resistente, una musculatura y esqueleto formidable y unas garras afiladas que pueden causar gran cantidad de daño al jugador y a sus seguidores/compañeros. Su fisiología les confiere una increíble agilidad, resistencia y fuerza en combate cuerpo a cuerpo.

Son agresivos, territoriales y carnívoros. Normalmente viven en pequeñas manadas, raramente solos (aunque se dan casos), liderados por un macho alfa, que es el único que se aparea

con las hembras (por jerarquía). Los Garra Mortal son ovíparos, realizando los puesta de los huevos normalmente en sitios oscuros y protegidos y celosamente guardados por su madre. Las hembras son más grandes y temibles que los machos comunes, presentando un aspecto ligeramente diferente. Los huevos de Garra Mortal son verdes, con una baba verdosa recubriéndolos. Originalmente fueron creados antes de la Gran Guerra el fin de reemplazar a los soldados humanos durante operaciones de búsqueda y destrucción de alto riesgo y combate cuerpo a cuerpo.

Coste (PD) 144:Agilidad +3,Ataque Mental/ Energético +3,Atención +2,Engañar +1,Esquiva +3, Intimidar +1,Nadar 0, Pelea +2, Sigilo +2,Supervivencia +1,Vigor +3,Voluntad +2

INI / AC / MOV +3 / 7 AC / 3, RD Fatiga +5, RD +4, Bono Daño +1

Daño Ataques: Aliento Venenoso Daño Radiación +4, Garras (Daño +3)

Heridas 7 / 8 / 9 Fatiga 6 / 7 / 8

Don Ataque Energético Daño +4, Solo Cono 10 y Daño de Radiación, Don Ataque Físico Envestida Daño +5, Don Súper-Resistencia 2 +4 RD, Don Garras Daño +3

Hombres pinza



Otra de las múltiples mutaciones ha dado como fruto a los Hombres pinza, unos seres antropomórficos, con pinzas y caparazón blanco-grisáceo, de unos 20-30 cm. más bajos y algo más lentos que un humano normal. Luchan con sus pinzas y carecen de ataques a distancia. Además, a corta distancia pueden efectuar cargas para realizar cabezazos lo cual hace imposible apuntar a su rostro. Su presencia en el Yermo se limita a ríos y zonas de agua, como la costa. Muy numerosos en los restos sumergidos de la ciudad de Barcelona o en alcantarillado inundado. Reconocidos hay tres tipos de seres que se creen de la misma especie. Los hombres pinza, su versión más común, los cazadores algo más grandes y violentos que los anteriores .Por último está el Hombre pinza rey muy diferentes a l resto no poseen pinzas y se asemejan más a los humanos, se llama tritones o incluso profundos.

Hombre pinza (PD)49: Agilidad +2, Atención +2, Escalar +1, Esquiva +2, Intimidar +1, Pelea +2, Sigilo +2, Supervivencia +1, Vigor +2, Voluntad +2.
INI / AC / MOV +2 / 8 AC / 1
RD Fatiga 1
RD 3
Bono Daño 1
Daño Ataques: Pinzas Daño +3
Heridas 6 / 7 / 8
Fatiga 5 / 6 / 7
Don branquias 3
Don Ataque Físico Pinzas Daño 2,
Don Resistencia al Daño Físico (+2 RD)
Sin Brazos (Pinzas)

Cadazor (PD) 66: Agilidad +2, Atención +2, Escalar +1, Esquiva +2, Intimidar +1, Pelea +3, Sigilo +2, Supervivencia +2, Vigor +3, Voluntad +2.
INI / AC / MOV +2 / 8 AC / 1
RD Fatiga 1
RD 3
Bono Daño 1
Daño Ataques: Pinzas Daño +3
Heridas 6 / 7 / 8
Fatiga 5 / 6 / 7
Don branquias 3
Don Ataque Físico Pinzas Daño 2,
Don Ataque F. investida Daño +3
Don Resistencia al Daño Físico (+2 RD)
Sin Brazos (Pinzas)

Rey Coste (PD) 114:Agilidad +2, Atención +2, Engañar +1, Esquivar +2, Intimidar +1, Nadar +3, Pelea +3, Sigilo +1, Supervivencia +2, Vigor +4, Voluntad +3.
INI / AC / MOV +2 / 6 AC / 3
RD Fatiga +1 (+3 Frío)
RD 0 (+2 Frío)
Bono Daño +1
Daño Ataques: Garras (Daño +3)
Heridas 6 / 7 / 8
Fatiga 6 / 7 / 8
Don Anfibio (MOV 6 sin usar Nadar), Don Branquias, Don Garras Daño +2, Don Resistencia al Daño Frío +2 RD Frío, Don Visión Nocturna, Don Atque F.Sonico +3
Limitación Manos Torpes -1

Robots y torretas

Las torretas automáticas

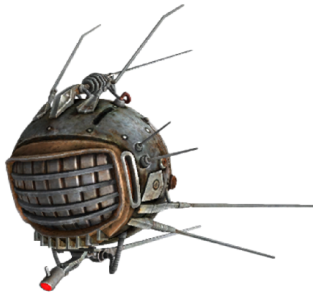


Las torretas automáticas son armas que disparan solas sin necesidad de que alguien las dirija. Son capaces de detectar y atacar a cualquier objetivo hostil hacia la facción u organización a la que pertenezcan.

Son empleadas por facciones tecnológicamente avanzadas tales como el Enclave o Los templarios. Las torretas automáticas se pueden montar tanto en suelos como techos. Las torretas montadas en techos están equipadas con ametralladoras de DM11 y las de suelo con fusiles láser, aunque algunas variantes de suelo también tenían ametralladoras. Las dos variantes tienen gran cantidad de munición, otros robots se encargan de recargarlas.

Las torretas se controlan generalmente con terminales cercanos. Usando la habilidad de Computadoras (11) en un terminal podrás desactivar el sistema de puntería, lo que hará que las torretas ataquen a cualquiera o destruir las por completo. Después de ser desactivadas, pueden ser reactivadas con el mismo terminal.

Un Ojobot



Es un robot de reconocimiento y vigilancia, difusor de propaganda con antenas de radio en forma de látigo que parecen "bigotes" apuntando hacia su espalda y altavoces al frente. Estos robots flotantes equipados con láser eran principalmente usados como guardias de instalaciones importantes. El brazo extensible inferior está equipado con una piqueta de energía de bajo poder, usada para reparaciones. Usados por el Enclave para emitir la Radio del Enclave, que consiste de propaganda, discursos presidenciales y música de marcha patriótica para la gente de Yermo, algunos ojobots tienen el hábito de llamar a patrullas del Enclave al ser destruidos.

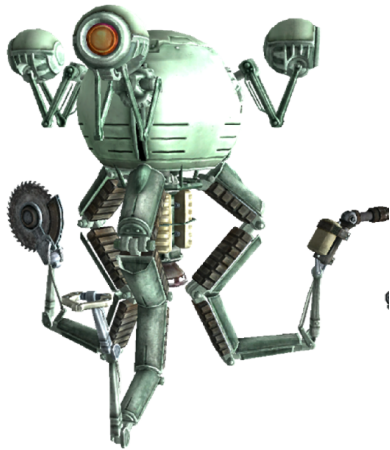
El Señor Agallas



(Mr Gutsy en inglés) es un robot militar creado por General Atomics Internacional, y es, funcionalmente, una versión militarizada del Sr. Mañoso. Este mismo es un robot creado por la misma empresa para labores domésticas. El Sr. Agallas, a diferencia del robot doméstico, es un robot de combate especializado, y se distingue fácilmente por ser de un color verde oliva, y por la sustitución de una voz de mayordomo por la de un Sargento. Tiene la personalidad de un "soldado", con una I.A. avanzada algo parecida a la del Sr. Mañoso. El Sr. Agallas tiene gritos anti-comunistas.

Van equipados con una pistola de Gaus en uno de sus brazos para combates de largo alcance, y en el otro brazo un lanzallamas para corto alcance, aunque cuenta con una gran desventaja, ya que no puede atacar con sus 2 armas simultáneamente y tarda unos segundos en cambiar de arma de vez en cuando, así intentando rodearlo y pasando alrededor de él es una estrategia para evitar ser atacado.

El Sr. Mañoso



Creado en proyecto conjunto por General Atomics International y RobCo Industries. Pese haber sido diseñado especialmente para labores domésticas, también puede ser un débil defensor, aunque no al nivel que lo hace el Sr. Agallas. Es muy capaz en combates de corta distancia, especialmente en los casos de los modelos finales, armados con una sierra mecánica y un Lanzallamas.

Los últimos modelos de Sr. Mañoso son capaces de expresarse muy elocuentemente. En general, éste tiene un acento que se le asemeja a la de un mayordomo y hablan educadamente la mayoría de las veces (aunque a veces murmuran insultos). La mayoría de ellos tienen personalidades muy alegres. Algunos, programados para actuar de mayordomos, son capaces de contar chistes. También son capaces de extraer la humedad del aire usando sus condensadores de líquidos para hacer agua líquida.

El Protectrón



Creado por RobCo Industries su función principal era ser soldados, policías o guardias de seguridad, aunque pueden reprogramarse para hacer más. Están equipados con un arma láser de daño bajo a moderado. El ejército era el propietario de la mayoría de los Protectrones, aunque también podían encontrarse en otros lugares, como por ejemplo, el Metro. Son de color metálico y los pertenecientes al ejército llevan una estrella blanca dibujada en su pecho. Debido a que no son afectados por la radiación, es común encontrarlos vagando por el Yermo atacando a todo lo que encuentran excepto a otros robots (si no tienen el inhibidor de combate destruido). También se los puede encontrar en menor número en estaciones de Metro o en la fábrica de RobCo.

El Robot centinela



El robot centinela (números de serie militares SB-XXXX) es un modelo de robot militar tienen dos brazos con armas mortales una Ametralladora o una Ametralladora láser en el brazo derecho y un Lanzamisiles en el brazo izquierdo, y piernas en forma de trípode con ruedas. Están programados con una autoritaria y de profesional militar personalidad.

Torretas Automáticas 56 PD:
 Agilidad 3, Atención 3, Vigor 3
 Armas largas 2
 INI / AC / MOV +4/8 AC/ 3
 RD Fatiga 1
 RD 3
 Bono Daño 1
 Daño Ataques: Rifle Asalto
 Heridas 7/8/9
 Fatigas 4/5/6
 Talentos del Cuerpo Sentidos
 Agudos (Vista 1 y Oído 1, 10 PD)
 Dones Raciales del Cuerpo: Ataque Energético (Daño +2 de Electricidad, Alcance 1/15/50, 14 PD, Reactor Interno (3 PD), Súper-Resistencia 2 (20 PD), Visión Nocturna (Oscuridad Total, 7 PD).
 Limitaciones del Cuerpo Sin Mente (-5 PD), Producido en Serie (-16 PD), Sin Curación Natural (-10 PD)

OjoBot 38 PD: Computadora 0, Comunicaciones 1, Electrónica 1, Mecánica 0, Sensores 1, Voluntad 1, Ciencia Robótica 1, Armas Largas 2
 Agilidad 2, Atención 1, Vigor 2
 INI / AC / MOV +4/8 AC/ 3
 RD Fatiga 1
 RD 2
 Bono Daño 1
 Daño Ataques: Rifle laser
 Heridas 6/7/8
 Fatiga 5/6/7
 Talentos del Cuerpo: Infatigable 1 (9 PD), Dones Raciales de la Mente ,No Duerme (3 PD).
 Dones Raciales: Reactor Interno (3 PD), Telecomunicación (Tecnológica) (7PD), Visión Nocturna (Oscuridad Total, 7 PD).
 Limitaciones del Cuerpo: Producido en Serie (-16 PD), Sin Curación Natural (-10 PD)

MrGutsy 87 PD: Computadora 1, Comunicaciones 1, Electrónica 1, Mecánica 0, Sensores 2, Voluntad 1, Ciencia Robótica 1, Armas cortas 2, armas largas 2.
 Agilidad 3, Atención 3, Vigor 3
 INI / AC / MOV +4/8 AC/ 3
 RD Fatiga 1
 RD 3
 Bono Daño 1
 Daño Ataques: Pistola de plasma, Pistla lanzallamas Danyo 4
 Heridas 7/8/9
 Fatiga 7/8/9
 Talentos del Cuerpo: Infatigable 1 (9 PD), Dones Raciales de la Mente: No Duerme (3 PD), Daño Mejorado (10 PD), Dones Raciales: Reactor Interno (3 PD), Telecomunicación (Tecnológica) (7PD), Visión Nocturna (Oscuridad Total, 7 PD).
 Limitaciones del Cuerpo: Producido en Serie (-16 PD), Sin Curación Natural (-10 PD)

Rifle Asalto DM11 Daño +5, 1/300/900, CdF 15A, 3R, cargador 50 disparos
 Rifle Laser Daño +5, 5/500/1000, CdF 10A, 4R, 4S, cargador tipo 3 60 disparos
 Ataque Energético (Daño +2 de Electricidad, Alcance 1/15/50, 14 PD
 Pistola de Gaus Daño 4, 2/400/1600, CdF 4S, Energía 40, cargador tipo3 /80 disparos
 Pistola lanzallamas Daño 4, 1/10/20, CdF 2S, cargador 15S

Sr Mañoso 75 PD: Computadora 1, Comunicaciones 1, Electrónica 1, Mecánica 0, Sensores 2, Voluntad 1, Ciencia Robótica 1, Armas cortas 1, armas c/c 1.
 Agilidad 3, Atención 3, Vigor 3
 INI / AC / MOV +4/8 AC/ 3
 RD Fatiga 1
 RD 3
 Bono Daño 1
 Daño Ataques: Vibrofilo Daño 4, Pistola lanzallamas Daño 4
 Heridas 7/8/9
 Fatiga 7/8/9
 Talentos del Cuerpo: Infatigable 1 (9 PD), Dones Raciales de la Mente: No Duerme (3 PD), Daño Mejorado (10 PD), Dones Raciales: Reactor Interno (3 PD), Telecomunicación (Tecnológica) (7PD), Visión Nocturna (Oscuridad Total, 7 PD).
 Limitaciones del Cuerpo: Producido en Serie (-16 PD), Sin Curación Natural (-10 PD)

El Protectrón 78 PD: Computadora 1, Comunicaciones 1, Electrónica 1, Mecánica 0, Sensores 2, Voluntad 1, Ciencia Robótica 1, Armas cortas 1, armas c/c 1.
 Agilidad 3, Atención 3, Vigor 3
 INI / AC / MOV +4/8 AC/ 3
 RD Fatiga 1
 RD 4
 Bono Daño 1
 Daño Ataques: Vibrofilo Daño 4, Pistola lanzallamas Daño 4
 Heridas 7/8/9
 Fatiga 7/8/9
 Talentos del Cuerpo: Infatigable 1 (9 PD), Dones Raciales de la Mente: No Duerme (3 PD), Daño Mejorado (10 PD), Dones Raciales: Ataque Energético (Daño +2 de Electricidad, Reactor Interno (3 PD), Telecomunicación (Tecnológica) (7PD), Visión Nocturna (Oscuridad Total, 7 PD),Limitaciones del Cuerpo: Producido en Serie (-16 PD), Sin Curación Natural (-10 PD)

Robot Centinela 90 PD:
 Computadora 1, Comunicaciones 1, Electrónica 1, Mecánica 0, Sensores 2, Voluntad 1, Ciencia Robótica 1, Armas cortas 2, Armas largas 2.
 Agilidad 3, Atención 3, Vigor 3
 INI / AC / MOV +4/8 AC/ 3
 RD Fatiga 1
 RD 5
 Bono Daño 1
 Daño Ataques: Ametralladora Laser Daño 4, Lanza cohetes Daño 6
 Heridas 7/8/9
 Fatiga 7/8/9
 Talentos del Cuerpo: Infatigable 1 (9 PD), Dones Raciales de la Mente: No Duerme (3 PD), Daño Mejorado (10 PD),Dones Raciales: Ataque Energético (Daño +2 de Electricidad, Reactor Interno (3 PD), Telecomunicación (Tecnológica) (7PD), Visión Nocturna (Oscuridad Total, 7 PD), Limitaciones del Cuerpo: Producido en Serie (-16 PD), Sin Curación Natural (-10 PD)

Pistola lanzallamas Daño 4, 1/10/20, CdF 2S, cargador 15S
 Vibrofilo Daño 4, vigor mínimo 2
 Escopeta Daño 3 1/15/30, 4S,
 Pistola lanzallamas Daño 4, 1/10/20, CdF 2S
 Rifle Laser Daño 4, 5/300/900, 3S, cargador tipo4/40 disparos
 Lanza cohetes guiados Daño 6,3/500/1500, CdF 1S, cargador 10

Arcos M-120

O Revientahombres es un robot gigante construido en un antiguo proyecto en el pasado, diseñado como la super-arma definitiva de los Estados Unidos, cuya función era proveer apoyo pesado al ejército. Se desconoce si el proyecto fue desarrollado en otros países, pero si que hay mención en una licencia para su construcción en una fábrica ubicada en Barcelona.

Arcos M-120 es un robot humanoide de unos 12 metros de altura. Con un enorme poder destructivo sólo sus manos y piernas, pero a su vez carga con numerosas armas. Cañón Gauss de energía capaces de eliminar a cualquier cosa con un solo disparo. Ojivas nucleares portátiles: Las cuales carga en la espalda. Drenador de Energía para desactivar las barreras energéticas o eliminar las defensas.

Es un arma muy poderosa que daría un control sobre la zona al grupo que los controlase, o al que lo pudiera construir en serie. En las afueras de la ciudad de Barcelona, cerca del río Llobregat, existe el complejo de una antigua industria metalúrgica llamada Wingod, entre la información que se puede encontrar en sus archivos están la fabricación de unas piezas de una aleación muy dura, para el proyecto Arcos. Entre la documentación aparece la entrega de 1000 unidades a una dirección algo extraña el cementerio de Collserola.

Allí se construyó un enorme complejo militar subterráneo, no sé si llegó a estar operativo ni cuál era su función, pero lo cierto es que el material fue entregado.



Robot Arcos m-120 90 PD: Computadora 3, Comunicaciones 3, Electrónica 3, Mecánica 3, Sensores 2, Voluntad 1, Ciencia Robótica 1, Armas pesadas 4, Armas Montadas 4.
Agilidad 5, Atención 5, Vigor 5
INI / AC / MOV +8/10 AC/ 4
RD Fatiga 2
RD 7
Bono Daño 4
Daño Ataques: Rifle de plasma Daño 9, Lanza cohetes Daño 6, lanzallamas Daño 4, Vibrofillo Daño 4.
Heridas 9/10/11
Fatiga 5/6/7
Talentos del Cuerpo: Infatigable 1 (9 PD), Dones Raciales de la Mente: No Duerme (3 PD), Daño Mejorado (10 PD), Dones Raciales: Ataque Drenador Energético (Daño +2 de Electricidad, Reactor Interno (3 PD), Telecomunicación (Tecnológica) (7PD), Visión Nocturna (Oscuridad Total, 7 PD), Tamaño +2 (+2 RD ,+2 B. Daño), Limitaciones del Cuerpo: Producido en Serie (-16 PD), Sin Curación Natural (-10 PD)

Vibrofillo Daño 4, vigor mínimo 2
Lanzallamas Daño 5, 1/15/25, CdF 2S
Rifle plasma Daño 9, 5/600/1800, 15 A, 4RS, cargador tipo 3/50 disparos
Lanza cohetes guiados Daño 6, 3/500/1500, CdF 1S, cargador 10