

## Apocalipsis

Apocalipsis es una “adaptación” del universo Fallout, de Bethesda Game studios al sistema CdB Engine. La acción se sitúa en los restos de Europa, concretamente en la costa mediterránea. Los pjs procederán de un complejo subterráneo donde sus abuelos se confinaron para escapar de la destrucción del viejo mundo. Allí se criaron y crecieron bajo la premisa que el mundo exterior había desaparecido y ellos podrían ser el último reducto de humanidad.

Las circunstancias les obligaran a salir al exterior y descubrir la verdad, que el mundo no ha desaparecido sino que se ha transformado, quizá en algo más primario, pero que merece la pena explorar.

### Introducción

El primer punto a determinar antes de empezar la aventura es el de la creación de los protagonistas. No vamos a realizar su creación al uso, es decir, antes de empezar a jugar y toda a la vez. Bueno, en parte sí, pero no del todo. A medida que los jugadores vayan avanzando en su desarrollo verán como sus personajes van tomando cuerpo. Sí que diremos, antes de nada, unos conceptos básicos referentes a los puntos que tendrán con posterioridad para repartir, que habilidades podrán escoger con posterioridad y cuáles no, y algún otro concepto.

Sobre los puntos, los jugadores dispondrán de lo que en el Manual del jugador del CdB Engine denominan Nivel de Poder normal, es decir, 100 puntos de desarrollo.

#### Nivel de Poder Normal:

Se reciben **100 Puntos de Desarrollo**. Se puede:

- Tener hasta 3 Habilidades a +3 y 1 a +4 (o 4 Habilidades a +3).
- Gastar hasta 25 PD en Talentos.
- Gastar hasta 20 PD en Dones.
- Adquirir un máximo de 2 *Limitaciones*

1

No habrá limitaciones para los dones, salvo las que quiera imponer el dj; por ejemplo: Reflejos Rápidos a un nivel (lo mismo que ocurre con otras como Rapidez, Sentidos Agudos u otros), Sin Miedo o Rompe Códigos entre otros. Como siempre, la última palabra la tendrá el dj en función de la aventura, si la considera viable o cree que mejor evitarla.

Por lo que hace referencia al Nivel Tecnológico en algunas partes del globo, antes de que ocurriera todo, el mundo estaba dando el paso entre el NT 6 al NT 7. Después, todo se fue al garete y en la mayor parte de la superficie se volvió a la Edad de Piedra, o séase, el NT 1–4. Quedaron algunos reductos, sí, pero eran los menos. Las grandes ciudades fueron borradas del mapa, convertidas en un laberinto de escombros de cemento, ladrillos, cristales y acero. La mayor parte de la población fue diezmada en los primeros instantes, y de los que sobrevivieron, muchos ya no eran como unos instantes antes. Pero pocos son los que recuerdan eso, pues todo ocurrió hace unos pocos cientos de años. A efectos del juego el Nivel tecnológico del complejo es 6.

Todos los Humanos, independientemente de su procedencia y de su Nivel Tecnológico tendrán las siguientes Habilidades Entrenadas: **Agilidad, Atención, Escalar, Esquivar, Pelea, Vigor, Voluntad.**

Además, dependiendo del NT de la cultura de la que formen parte tendrán 3 Habilidades Entrenadas más: **NT 1 a 4:** Arcos, Armas Arrojadizas, Armas a 1 Mano, Armas a 2 Manos, Ballestas, Etiqueta, Montar, Nadar, Supervivencia.

**NT 5:** Arcos, Armas Arrojadizas, Armas a 1 Mano, Armas de Pólvora, Ballestas, Etiqueta, Montar, Nadar, Supervivencia.

**NT 6:** Armas Arrojadizas, Armas Cortas, Armas Largas, Etiqueta, Conocimiento (Arte), Conocimiento (Historia), Ciencia (Biología), Ciencia (Física), Ciencia (Matemáticas), Ciencia (Química), Computadora, Conducir Vehículos (Ligeros).

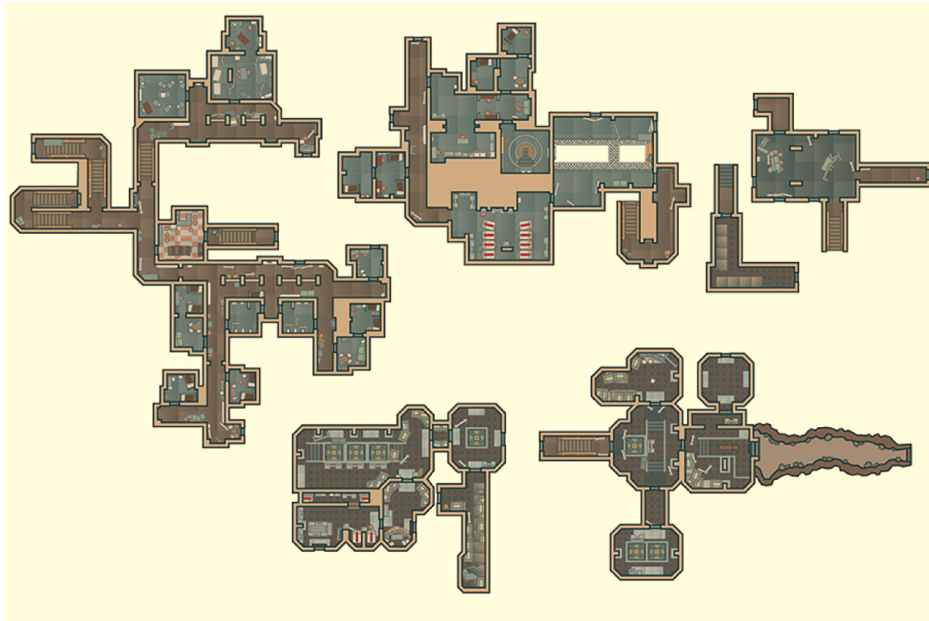
**NT 7 a 10:** Armas Cortas, Armas Largas, Computadora, Comunicaciones, Etiqueta, Sensores, Un Conocimiento o Ciencia cualesquiera, Conducir Vehículo (Ligeros) o Pilotar (Aeronave o Astronave).

**Profesiones del complejo:** Burócrata (véase Juez pg. 54), Artista, Ingeniero, Científico, Médico, Soldado, Político, Mecánico, Artesano, Ganadero, Campesino.

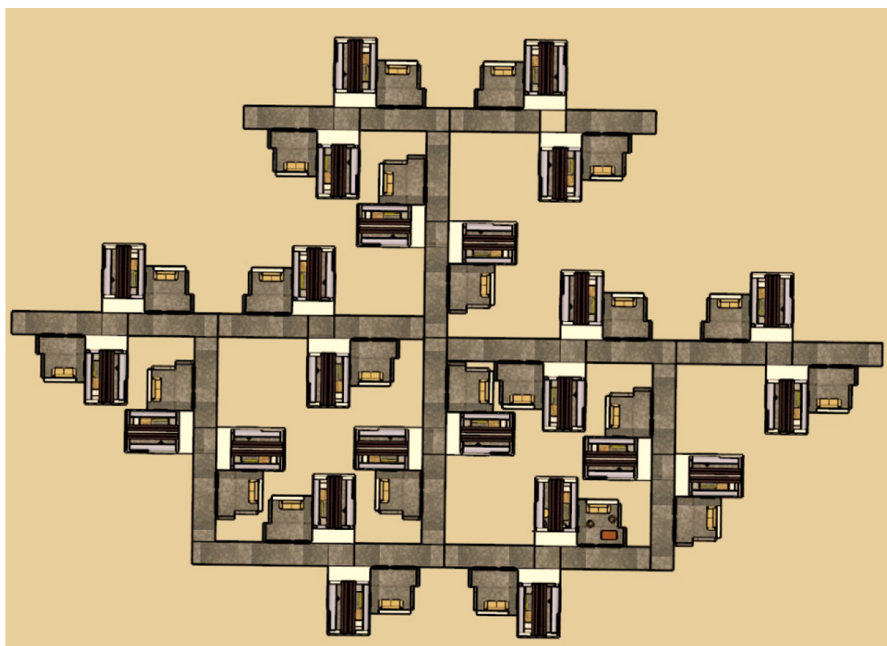
**Profesiones en el Yermo:** Asesino, Contrabandista / Forajido, Explorador, Agente de la Ley, Ladrón, Marino, Misionero, Vaquero, Artesano, Bárbaro, Campesino, Ganadero, Cazador, Clérigo, Erudito, Explorador, Guarda de una Ciudad, Guerrero, Inquisidor, Ladrón, Mendigo, Miembro de un Gremio, Monje, Nómada, Pirata, Sacerdote, Soldado, Científico, Espía, Fuerzas Especiales, Médico, Periodista, Piloto De Caza, Soldado, Espía.

¿Y de donde son los pjs? se preguntará tal vez el dj. Pues de uno de los numerosos complejos subterráneos que se fueron creando a medida que la situación en la Tierra se fue haciendo más extrema. Viendo el cariz que tomaban los acontecimientos muchos países optaron por construir enormes complejos a gran profundidad y alojar allí a algunas de las mentes privilegiadas o, en la mayoría de los casos, a los que tenían mejores contactos en las altas esferas de cada gobierno. Metieron a la gente, esperaron y, efectivamente, el mundo se fue a tomar viento. Y en uno de estos complejos es donde iniciaremos la aventura.

---



2



## El examen

La acción se inicia en un complejo subterráneo, lugar donde nacieron y viven los pjs. Son apenas unos adolescentes, a punto de cumplir los dieciséis años que dan pasó –según la legislación vigente en el complejo –a la mayoría de edad y que marcará el punto donde deben escoger su profesión futura.

A nivel de la partida los jugadores como primer paso rellenaran el nombre del pj, raza, en este caso humanos, jugador, sexo, altura, peso y edad (menos 16 años).

Los pj obtendrán como entrenadas las habilidades: Agilidad, Atención, Escalar, Esquivar, Pelea, Vigor, Voluntad.

Más tres habilidades a escoger entre: Armas Arrojadizas, Armas Cortas, Armas Largas, Etiqueta, Conocimiento (Arte), Conocimiento (Historia), Ciencia (Biología), Ciencia (Física), Ciencia (Matemáticas), Ciencia (Química), Computadora, Conducir Vehículos (Ligeros).

**Y se repartirán 21 puntos.**

***Entrenar una habilidad (valor 0) tiene un coste de 3 PD, a partir de aquí subirla cuesta el siguiente nivel x2.***

El complejo donde viven es conocido como Complejo 07. Se trata de una gran construcción metálica, un conjunto de habitáculos y túneles revestidos de paredes metálicas. Allí han pasado su vida unos ocho centenares largos de personas, desde guardias, burócratas, científicos o electricistas. Según lo que saben los pjs es que un gran cataclismo tuvo lugar hace cientos de años y armas nucleares fueron lanzadas, provocando que la superficie de la tierra fuera barrida por la radiación, extinguiendo todo rastro de vida. Unos pocos privilegiados lograron refugiarse en el Complejo 07. Sus descendientes son los antecesores de los pjs y sus padres.

El complejo se divide en varias plantas y zonas, y a los pjs no les ha estado permitido visitar y mucho menos permanecer largo tiempo en algunas de ellas, como los laboratorios científicos, el arsenal o las plantas de energía. Su hábitat de juegos y aprendizajes se ha limitado a, aparte de lo que podríamos denominar viviendas, salas escolares, comedor comunal, sala recreativa y pasillos. Sus hábitats se limitan a una gran habitación que cumple las funciones de comedor y salón, una habitación para los padres, una o dos para los hijos –dependiendo de si el número es de uno o dos, el máximo permitido –un lavabo, y una de almacén para las posesiones familiares.

Académicamente sus estudios se han centrado en historia del complejo, un ligero esbozo del holocausto nuclear –sin entrar en causas, países en conflicto (Países? ¿Qué es eso?), normas básicas de conducta, nociones de mecánica, electricidad, leyes y otras llamémosle asignaturas útiles para sobrevivir en el complejo.

Es así como se inicia la aventura, con los pjs en sus llamémosle casas. Queda poco rato para que sean convocados para realizar lo que aquí se conoce como las **pruebas de Madurez**, un examen que marcará el futuro de los jóvenes y es que, en función de las respuestas que se den en el test, serán destinados a completar sus estudios en un campo u otro dentro de las posibilidades que les ofrece el complejo. Estas pueden ir desde ser destinados al estudio de las leyes para resolver las posibles discrepancias que puedan presentarse entre miembros, hasta encargados de la seguridad o bien de burócratas encargados de perfeccionar las disposiciones que gobiernan la vida de los habitantes. Aquellos que no logren superar el examen lo más probable es que sean destinados a las funciones más básicas dentro de la comunidad, como recoger las basuras, limpiar las estancias comunes o llevar paquetes arriba o abajo. Por supuesto, aquellos que son destinados a tales tareas no tardan en sufrir las burlas de sus compañeros de promoción, al menos hasta que los profesores o los guardias reparan en ello y los ponen en vereda.

Tras desearles suerte sus familias los jóvenes aspirantes se dirigen hacia la sala donde va a tener lugar el examen. Una vez allí son recibidos por el oficial Jofre, uno de sus profesores en los últimos cuatro años y que será el encargado de entregarles los cuestionarios y recogerlos cuando acaben. Hay un total de pjs +3 muchachos, una promoción de las más numerosas de los no sólo años sino incluso decenios. El examen consiste en cien preguntas que abarcan todos los ámbitos de su formación. Tras finalizar deberán entregar las cinco hojas al oficial el cual las irá guardando en una carpeta mientras les dice lo mismo a todos.

*“Recibirán un comunicado con su destino en el plazo de dos días”.*

Tras finalizar el examen es costumbre ir a celebrarlo al comedor con unas bebidas refrescantes y unos dulces. El encargado del local, Guillem, les tiene reservado un espacio del local para que se encuentre a gusto y nadie los moleste. La fiesta –si es que se puede llamar así –transcurrirá con tranquilidad y nadie los importunará.

Un día después los pjs recibirán un comunicado vía ordenador donde se les comunica su destino, el cual coincidirá naturalmente con la elección realizada por los jugadores.

En este será el punto donde los pjs definan sus rasgos de personalidad escogiendo sus **Aspectos** no es estrictamente necesario que los interpretes aun, pero es recomendable que por lo menos piensen en que Aspectos quieren tener.

También se seleccionara la profesión que se quiere realizar en el complejo, para ello hay dos métodos:

1. Emplear las plantillas de profesiones del complejo con el coste de PD que requiere.
2. Otra opción es que los pjs deseen gastar puntos en una serie de habilidades que se pueden aprender en el complejo 07, para ello disponen de 34 PD.

**Habilidades dentro del Complejo:** Agilidad, Armas arrojadas, Atención, Averiguar Intenciones, Ciencia (especialidad), Computadora, Comunicaciones, Conocimiento (especialidad), Disfraz, Ciencia Electrónica, Esquivar, Etiqueta, Ciencia Ingeniería, Instrucción, Liderazgo, Mecánica, Persuadir, Primeros Auxilios, conocimiento sensores, Sigilo, Vigor.

Una vez repartido los puntos haz que hagan una tirada de la habilidad que defina su profesión dificultad media (9), si la sacan obtendrán 5 puntos extras y por cada grado de éxito 5 PD más. Esos puntos son extras fuera de la limitación del nivel de poder y se repartirán inmediatamente.

Durante los dos años siguientes los personajes serán educados en aquello que hayan escogido. Aquí será, como decíamos, donde se gastarán los puntos de profesión. Tras recibir su destino los personajes son destinados a los respectivos departamentos de trabajo perdiendo el contacto en gran medida, salvo coincidencias en los espacios comunes durante los dos años siguientes. Y aquí, tras más de setecientos días, empieza de verdad la aventura...

4

### ¿Hay alguien ahí?

Es de noche. Las luces del complejo están apagadas en su mayor parte. Tan solo algunas luces de mantenimiento en las salas, lo justo para ver si alguien se levanta, y la mitad aproximadamente de las luces de los pasillos permanecen encendidas. En la intempestiva hora de las dos de la madrugada uno de los pjs escogido al azar será despertado por un ruido proveniente de las paredes metálicas de su habitación. Está oscuro, y tan solo una linterna que se encuentra en un armario de su habitación le servirá para iluminar el lugar de donde proviene el ruido. Se trata de un canal de ventilación. Para poder echar un vistazo el pj deberá destornillar la rejilla tras la cual algo de pequeño tamaño parece campar a sus anchas. Tras hacerse con la herramienta y quitar los cuatro tornillos, el pj podrá sacar la rejilla e iluminar el interior del conducto. Una sorpresa espera al pj: un par de puntos rojos parecen mirar fijamente al personaje. Se trata de una criatura de pequeño tamaño, no más grande que un puño y que jamás ha visto antes. La sorpresa no podrá ser mayor. De tratarse de una criatura viva iría en contra de todo aquello que han aprendido en la escuela del complejo. Según han aprendido en las clases recibidas ninguna criatura sobrevivió al holocausto aparte de los que se cobijaron en el refugio. El conducto es demasiado estrecho para meterse por él, pero si el pj logra pasar una tirada de Conocimiento del Complejo recordará que en algún lugar de la biblioteca existen mapas, tanto antiguos como nuevos de la disposición del complejo en su totalidad, tanto actuales como de hace decenios. Tras ser iluminada por la luz la extraña criatura dará media vuelta y se perderá en la oscuridad del túnel de ventilación.

Es de esperar que al día siguiente el pj, asombrado por su descubrimiento, lo comunique a sus compañeros de partida. Si él no ha reparado en el hecho referido anteriormente de la existencia de los planos tal vez alguno de sus amigos si lo recuerde.

Existe en el segundo nivel del complejo una sala que prácticamente nadie visita, una biblioteca. Dicha sala se encuentra anexa a unos archivos antiguos que datan de los primeros años post –holocausto. La sala está cerrada y se necesita una clave para acceder a ella. Para lograrlo hay dos métodos: el primero consiste en pasar una

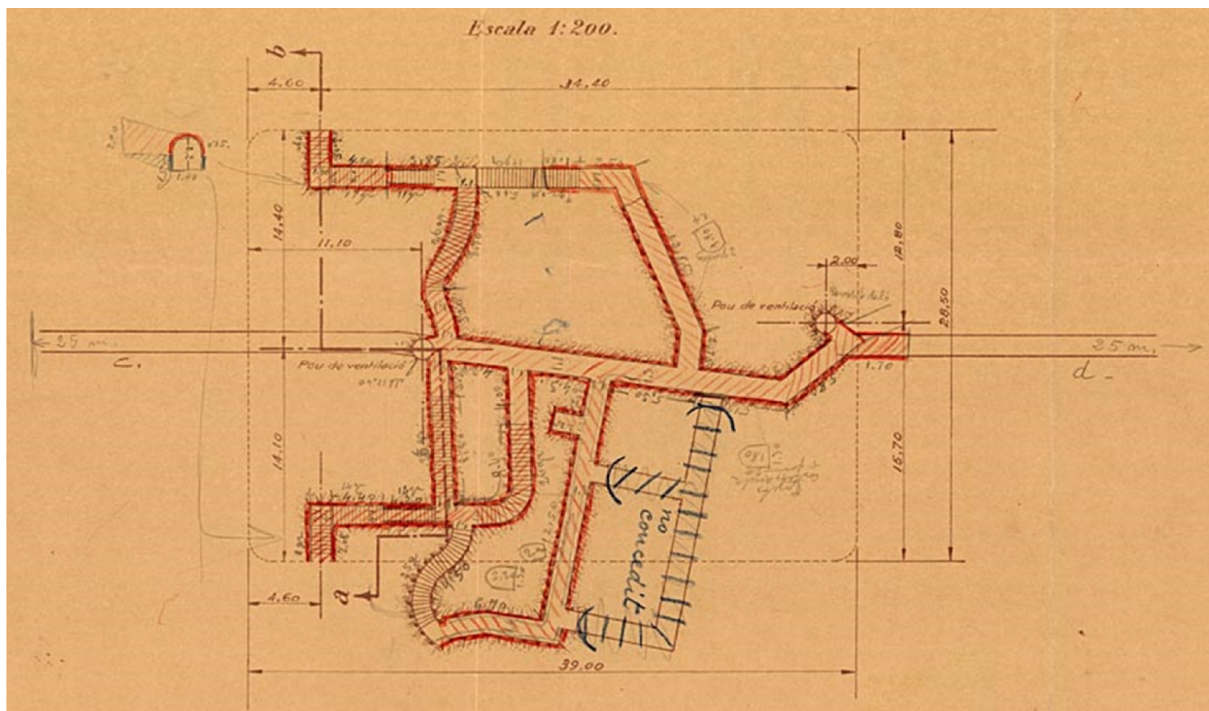


tirada de **Persuasión (9)** con Robert Mir, el encargado de la sección. El segundo método precisa pasar una tirada de **computadora (7)** para burlar el firewall del sistema y hacerse con la clave de la puerta.

De conseguir la clave ya sea por un método u otro los pjs podrán entrar en la sala de los archivos. Es un espacio relativamente pequeño lleno de armarios metálicos cuyos estantes se encuentran repletos de papeles amarillentos de edad incalculable. Si se les ocurre echar un vistazo lo que allí encuentren les parecerá indescifrable, no porque no lo entiendan sino porque no le encontrarán ningún sentido. Al fondo de la sala, más allá de un par de mesas y cuatro sillas, les espera una puerta. Tras ella, unos estantes llenos de papeles y rollos. Con una tirada de **Atención (9)** encontrarán lo que buscan: los planos tanto antiguos como nuevos del Complejo 07. En los dibujos podrán encontrar los túneles de ventilación por los que supuestamente desapareció la extraña criatura. Examinándolos con detenimiento se darán cuenta que el túnel mantiene la misma estrechez circulando paralelo a varias salas y pasillos, aunque en el subnivel dos parece ir a parar a una sala de bastante mayor tamaño. Esta sala, motivo por el cual llamará la atención de los personajes, sólo se encuentra presente en los mapas más antiguos mientras que en los más recientes – que no significa actuales –no aparece, como si hubiera sido omitido. Si por aquellas casualidades decidieran preguntar a sus mayores sobre el hecho ninguno admitirá tener conocimiento de dicha sala –lo cual es cierto–y recomendará a los pjs que no pierdan el tiempo en tonterías y se dediquen a perfeccionar y aumentar sus conocimientos, no vayan a resentirse sus carreras futuras.

Examinando con más detalle los diferentes planos y superponiendo los niveles el grupo llegará a darse cuenta de un detalle: hay unos almacenes en el mismo subnivel dos que dan acceso a través de unos pasillos abandonados a la sala en cuestión. El problema es que para llegar a ella hay que entrar en la sección científica. En el supuesto que alguno de los pjs haya optado por orientar su carrera hacia tal destino lo tendrán un poco más sencillo para lograr acceder a la sección oculta, pero en el caso contrario necesitarán trabajárselo bien con unas buenas tiradas de **Persuadir(11)**, **Sigilo(en función del momento)** y demás similares que el dj crea necesario.

Siguiendo con los mapas, otro detalle que obtendrán con una buena tirada de **Atención (11)** es que antiguamente, en los supuestos primeros años del Complejo 07, la zona científica donde se encuentran los pasillos y la sala en cuestión era una especie de área de vigilancia, con cuartos de guardia, arsenal –en un lugar diferente también de donde se encuentra ahora–y zona reforzada. Estudiando los mapas caerán en la cuenta que los primeros mapas datan de aproximadamente trescientos años atrás.



Otro detalle en que tal vez reparen los pjs con otra tirada idéntica a la anterior es una zona que, en el primer mapa de todos, aparece claramente dibujada pero en blanco, como si alguien se hubiera tomado la molestia de borrar lo que allí había. En el siguiente mapa, doce años después, toda esa zona ya ha desaparecido, como si el complejo fuera de menor tamaño y esa zona nunca hubiera estado allí. En la actualidad esa zona está ocupada

por el despacho del Supervisor, un lugar que es a todas luces imposible que los pjs logren acceder, ni tan solo a través de los conductos de ventilación. Además de estar cerrado con puertas bloqueadas informáticamente –y cuya clave no podrán encontrar pues será imposible burlarla pues no disponen acceso a la terminal que lo permite –una sala de guardia con los vigilantes más veteranos impiden el acceso al despacho.

De todo esto lo más interesante de momento, como decíamos, es el acceso a la sala a la que conduce el túnel de ventilación. Lo primero será la manera de pasar a través del sector científico y del laboratorio en cuestión. Tal y como comentábamos en un punto anterior, si alguno de los pjs trabaja o se prepara como científico tendrán un poco más sencillo acceder a esa zona. El laboratorio tiene varios trabajadores repartidos en diferentes turnos. Lo más fácil sería esperar a que el pj tuviera el último y logrará quedarse sólo en el lugar para que nadie viera como da paso a sus compañeros. Para lograrlo unas tiradas fáciles de **Elocuencia (5)** bastarán para conseguir que los que con él se encuentren a última hora en el laboratorio se marchen antes y lo dejen a él al cargo para acabar de guardarlo todo. Por supuesto, esto serviría para que el pj pueda dar acceso a los otros pjs para reunirse con él en dicho lugar. Una vez todos juntos el siguiente paso será dirigirse hacia el túnel que da acceso al corredor que conduce a la sala donde van a parar los conductos de ventilación. La entrada, tal y como comprobaron en uno de los mapas, se encuentra en uno de los almacenes donde se guardan cajas con diverso equipo científico. Para abrir la puerta se necesita una tirada de **computadora (9)** que permitirá acceder a un pequeño cuarto de ventilación. Allí, apartando unos paneles, tirada de **Atención (13)**, con ayuda de un destornillador hallarán un hueco que conduce a la sala donde se unen los conductos de ventilación.

Finalmente, tras avanzar unos minutos a través de los estrechos corredores, todos ellos de poca altura y que los obligarán a andar en cuclillas, llegarán a la sala que aparecía en los mapas. Se trata de un espacio de unos 6x6 metros prácticamente vacío. Pero no del todo, pues en la pared opuesta por donde entraron se halla una puerta metálica reforzada. En su centro una rueda que permite descorrer un pesado pasador en forma de barra de hierro de gran grosor. Además, al lado, una pequeña terminal. Si recuerdan los mapas había escrita una secuencia numérica. Si los jugadores no lo hacen necesitarán una tirada de **Memoria (atención + voluntad/2)** para que sus personajes si lo hagan. De no lograr recordar la existencia de dichos números o bien en qué orden debían ser introducidos una tirada de **computadora (15)** será necesaria en la terminal para lograr saltarse el bloqueo. Si por suerte logran introducir los números de manera correcta en el panel de la puerta se escuchará un chirrido metálico, causado sin duda por los largos años de desuso. Tras descorrer el cerrojo podrán abrir la puerta, gruesa como un brazo humano en su longitud. Al hacerlo les alcanzará una ola de aire viciado, todo lo contrario a lo que están acostumbrados en el complejo. Ante ellos la oscuridad más absoluta. Tan sólo la luz que lleven con ellos y la que se filtra al inicio proveniente de la sala donde se encuentran. Un largo y estrecho túnel de unos cuatro metros de ancho y dos de alto, y cuyas paredes no son metálicas sino de un material rugoso, con protuberancias y aristas. Antes de adentrarse los pjs deberán ir alerta que la puerta no pueda cerrarse pues no puede abrirse desde fuera sino tan solo desde el interior del complejo.

6

## Visitantes no deseados

El pasadizo se prolonga durante un buen trecho, diez minutos aproximadamente andando. En este punto los pjs tienen dos opciones: aventurarse ahora o volver y pertrecharse bien para intentarlo más adelante. Por supuesto, en el caso que cuenten a alguien sus hazañas, éstas llegarán a oídos del Supervisor y el Comité, y serán encarcelados, un hecho que no se producía en el complejo en más de cien años. El encarcelamiento será corto, tan solo de un día, pero antes de salir si tal hecho ha llegado a producirse recibirán la visita del Supervisor y un par de miembros del Comité. Éstos se encargarán de hacer ver a los pjs que su temeraria acción ha puesto en peligro al Complejo. No entrarán en detalles, pero explicarán a los pjs que el abrir la puerta puede dar lugar a que la radiación penetre en el complejo. No serán demasiado explícitos pero amenazarán al grupo con medidas peores si persisten en su actitud. Durante la semana siguiente los pjs pueden sentirse ligeramente observados, una sutil vigilancia que desaparecerá al cabo de siete días. Incluso sus padres y educadores se muestran más suspicaces que de costumbre. Suponiendo que no comenten nada a nadie los hechos serán bien diferentes.

En el caso que vayan bien preparados –linternas, algún arma, alguna armadura, comunicadores, contadores geíser por ejemplo –los hechos sufrirán una variación si se adentran en las cuevas más desprotegidas. Las consecuencias serán las mismas, pero no así la forma en que se llega a ellas.

Como explicábamos más arriba tras andar unos diez minutos el grupo llegará a una bifurcación. Varios pasadizos excavados igualmente en la roca se bifurcan, cuatro en total. Da igual el que tomen, en cualquiera de

ellos escucharán –con una buena tirada de **Atención (en función de la distancia)** bien lejos, más sencilla cuanto más se acerquen –unos extraños ruidos.

Avanzando con cuidado tal vez pensarán que no serán descubiertos por aquello que sea que causa el ruido, pero los haces de luz alertarán de su presencia mucho antes de lo que se imaginan. Las cuevas donde se encuentran – y que si siguen hasta el final les llevarán hasta el exterior –están repletas de necrófagos salvajes, caníbales descendientes de humanos irradiados que han enloquecido y vuelto a sus instintos más primarios. La desgracia para todo el Complejo 07 es que su presencia habrá sido descubierta y un gran número de estas criaturas corre por otros túneles hacia el complejo cuya puerta permanece abierta. Cuando el grupo escuche los primeros pasos corriendo hacia ellos tal vez lleguen a iluminar los horribles seres que se les acercan como una estampida de búfalos a la carrera. Seres humanoides con la piel requemada y ulcerosa, dientes negros y retorcidos, ojos enloquecidos de color blanco lechoso, desnudos, con malformaciones por todo su cuerpo a causa de la radiación: una caricatura grotesca de lo que una vez quizás fuera un ser humano, tirada de **Estrés (4)**. Pues bien, una jauría de estas criaturas se acerca corriendo hacia ellos y hacia el complejo. A la carrera para no ser devorados deberán volver allí. Cuando por fin lleguen a la puerta encontrarán todo aparentemente como estaba. Pero algo no marcha bien. Golpes y gritos se escuchan a lo lejos. Las luces del complejo brillan rojizas, señal de emergencia. Las señales luminosas se encienden y se apagan dotando al lugar de una atmósfera inquietante. Ya dentro del complejo los pjs hallarán las primeras muestras del desastre. Necrófagos devorando los restos de habitantes del lugar, cadáveres tirados por el suelo, en su mayoría compañeros suyos, pero también algún que otro necrófago acribillado a balazos, tirada de **Estrés (5)**. Con suerte, algún guardia con el arma cerca. Vayan por donde vayan todo es lo mismo. Y de pronto, lo que tal vez sea un rayo de esperanza. Por los altavoces resuena la voz del supervisor instando a todos a refugiarse en el área de Supervisión. Si los pjs se dirigen a sus habitaciones encontrarán sus familias devoradas. Y ellos son los culpables, tirada de **Estrés (8)**.

En otro lugar escucharán disparos. Un grupo de veinte necrófagos se acercan a una sala donde un guardia protege a una mujer y su hija. **Su fin está claro y los pjs harán bien en darse cuenta**, aprovechando que se encuentran a espaldas de los seres para intentar pasar desapercibidos. Mientras se alejan resuenan en sus oídos los últimos disparos, gritos y ruidos de masticación, tirada de **Estrés (4)**.

Todo el complejo se encuentra sumido en el caos. Si se dirigen hacia la armería podrán armarse, al almacén coger utensilios como contadores géiser, comunicadores o linternas, a la despensa a por víveres o a cualquier otro lugar del complejo que se les ocurra. Pero vayan donde vayan en todas partes se encontrarán el mismo espectáculo dantesco. De hecho, tendrán suerte si logran moverse por el lugar sin tener demasiados encuentros desafortunados.

**Necrófago (55 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).

## Camino al Exterior

Si deciden dirigirse al área de Supervisión se encontrarán en una zona donde nunca antes habían estado. Aquí hay pocos necrófagos, pero los que hay se dedican a devorar un cadáver tras otro, así que con un poco de suerte podrán moverse por el lugar sin llamar la atención en demasía. El problema será si hacen demasiado ruido ya que podrían atraer la atención de los necrófagos que vagan por el nivel, tiradas de **Sigilo vs Atención** de los necrófagos. Sea como sea, cuando se acerquen al despacho del supervisor un grupo de criaturas los descubrirá y se lanzará en pos de ellos. Será el último combate que tengan antes de unos minutos de tranquilidad.

Ya en el despacho del supervisor si lo registran no encontrarán nada que les llame la atención excepto si logran una tirada de **Computadora (9)**. La pantalla del ordenador parece que tiene una clave introducida por el mismo supervisor, muerto allí al lado, pero que no llegó a ser validada. Si ellos aprietan la tecla la clave será sustituida por una larga sucesión de números y símbolos que ascienden por la pantalla a gran velocidad y acto seguido un zumbido surgirá del suelo. Del centro de la sala desaparecerán una serie de baldosas replegándose una encima de otra para dar paso a una escalera de caracol que desciende hacia las profundidades. Si recuerdan los planos antiguos allí se encontraba una zona que con posterioridad fue borrada de los esquemas.

La escalera de caracol recorre unos diez metros antes de llegar a una sala con un par de enormes turbinas. El lugar tiene el aspecto típico de aquel que no ha sido pisado en decenios. Un panel controla las turbinas, y si se acciona se encenderán éstas proporcionando energía a la sala. Desde aquí con una tirada de **Computadora (7)** podrán cerrar la trampilla superior e iluminar un pasillo circular al fondo del cual se halla una puerta presurizada con un panel digital a su derecha. Grabado con algo punzante en el metal del pasillo alguien escribió un código numérico de cinco dígitos. Si lo introducen sonará un chasquido y con un siseo escapará un poco de gas por unas válvulas laterales. Lentamente, durante casi un minuto se irá abriendo la compuerta circular de sesenta centímetros de grosor construida con acero y plomo.

Un olor extraño inundará la sala. Frente a ellos un túnel sin iluminación excavado en la roca de unos cinco metros de longitud. Al final de todo una capa de lo que es tierra. No es muy compacta, a diferencia de la que forma las paredes del corredor. Si escarban en la pared de tierra ésta se desmorona fácilmente mientras una ligera y gélida brisa se filtra desde el exterior. Cuando salgan se encontrarán en una gran explanada de la que, debido a la oscuridad reinante, no alcanzan a ver el final. Hace frío, se oyen constantemente ruidos alrededor y lo que debería ser el techo está punteado por innumerables motas luminosas. Entre todas ellas destaca un gran círculo de luz. Con una tirada de, por ejemplo Conocimientos o Ciencia los pjs recordarán haber leído algo sobre dicho objeto. Los antiguos humanos lo llamaban Luna, y era un planeta que orbitaba alrededor de la tierra.

Suelo irregular, algo parecido a columnas con formas retorcidas en su parte alta, cuerpo ennegrecido, como quemaduras, se encuentran repartidos por la zona. Explorando los alrededores estarán casi un par de horas hasta que empiece a amanecer. Lo primero que les llamará la atención será un lento y progresivo aumento de luz. No parece provenir de un punto en concreto sino más bien de una zona a lo lejos. De pronto un círculo luminoso ascenderá en el cielo. Rojizo al principio, aumentará su brillo en intensidad hasta hacer imposible mirarlo directamente. Y cuando el Sol surja en todo su esplendor la luz los cegará por completo y a todos ellos los envolverá la oscuridad de la inconsciencia...

## SALVACIÓ Y EL YERMO

Salvació es una ciudad construida íntegramente con desechos de vehículos en lo alto de una colina en medio del páramo, restos de lo que antaño fue una autovía o autopista recuerdan otro tiempos. De estructura circular se dispusieron grandes vehículos que luego se contrachaparon formando una sólida muralla de unos 8 metros de altura. Su interior esta escavado en la colina en forma de anfiteatro lo que le da diferentes niveles para la construcción de las casas. Estas están construidas de toda clase de material reciclados, auto caravanas y restos de vehículos. En el centro del pueblo hay un pozo del cual se extrae agua mediante una bomba manual, a diario la gente de Salvació hace colas con recipientes, con bastante uso. El origen del agua es subterráneo y su flujo va en función de la época, ahora mismo se está saliendo de la temporada seca. Es el verdadero corazón de Salvació y el motivo que las caravanas se detengan en la ciudad; la otra principal actividad de la ciudad es el comercio, en esta época se emplea el trueque para comerciar y en algunas ocasiones se acepta chapas de Nuka Cola, como moneda de cambio pero no está muy extendido en todas las zonas. A lo largo del yermo se encuentran dispersas máquinas dispensadoras entre las ruinas.



Desplazarse por el Yermo no está exento de peligros, la radiación afecta a todo ser viviente, las condiciones climáticas son adversas y hay que ir con precaución pues no sabes con quien te pueden encontrar. En las páginas de extras (pag 4) hallaras tres tablas con posible encuentros aleatorios. Empléalo siempre que creas necesario, para adornar un poco la travesía.

**Moviéndose en el Yermo:** Por norma general, en la zona del Yermo donde se encuentran los pjs la temperatura suele rondar, en un día medianamente normal, entre los cuarenta y los cuarenta y cinco grados centígrados (aunque ya nadie recuerde que significa eso). Cada persona deberá ingerir varios litros de agua, alrededor de cinco –para hacer números redondos –para mantenerse más o menos en buenas condiciones, siempre y cuando no haga esfuerzos extremadamente importantes. Por cada diez kilos de peso que se transporten aumentaremos en uno la cantidad (incluido equipo, armadura, etc). Por esfuerzos mayores –correr, combatir, etc –el dj aumentará la cantidad según lo crea conveniente. Por cada litro de menos ingeridos la fatiga empezará a hacer mella en los personajes, dándoles el dj un Contador de Fatiga cada hora, los cuales, obviamente, no se eliminarán con descanso sino cuando el pj logre beber el agua necesaria para saciar la sed. Para el exceso de carga deberán realizar tiradas de Vigor según lo descrito en la Habilidad. Cada nivel de fallo significará un litro más de agua. Los niveles de éxito no significan nada, el pj seguirá necesitando la misma cantidad de agua por los otros factores.



## Los Sueños

El grupo se despierta con todos sus miembros tumbados en una camilla. El lugar está sumido en la penumbra y un olor a rancio, a ropa raída inunda sus fosas nasales. Todos ellos se sentirán terriblemente mareados y serán incapaces de levantarse, demasiado débiles ni tan solo para moverse, tirada de **Vigor (9)**, para aguantar despierto y no volver a caer en la inconsciencia. Mientras transcurren unos minutos en esta vigilia angustiosa entrará un hombre al cual no han visto nunca. Irá pasando por cada una de las camillas e irá examinando unas hojas mientras hace algunas anotaciones. Los pjs que estén despiertos repararán en que tanto él como el resto de sus compañeros llevan una especie de tubo de goma clavado en el brazo a través de una aguja por el que fluye muy lentamente un líquido transparente. Cuando el hombre se acerque y manipule el gotero notará como se encuentra demasiado fatigado como para resistirse, en un estado de semiinconsciencia que impide cualquier acción. Y luego, nuevamente, los pjs son vencidos por el sueño.

En estos sueños cada uno de los pjs soñará cosas diferentes, flashes que luego podrá recordar con una tirada de **Voluntad (9)** o bien de **Memoria (9)**. Se tirará un dado de 12 caras para determinar que sueña cada uno.

1. El pj sueña con todo el grupo andando por un desierto, una zona árida y seca con tan solo algunos matorrales, y todo ello bajo un sol de justicia.
2. Se ve el grupo llegando a una especie de ciudad amurallada con placas metálicas y rejas alrededor. Una sensación agradable recorrerá a quien tenga este sueño.
3. En este sueño se ve al grupo en la cima de una colina con unas ruinas a sus pies, lo que antaño fue una enorme ciudad. Pero lo que más sorprende al soñador es la infinita extensión de color azul que se encuentra tras las ruinas. Debe ser lo que los antiguos libros cuentan que los hombres llamaban Mar.
4. Quien tenga este sueño verá al grupo avanzando por unos túneles medio derruidos mientras unas extrañas criaturas que no alcanza a ver bien debido a la oscuridad se les echan encima mientras suenan disparos y las bocachas iluminan en la oscuridad las sombras que se aproximan.
5. Aquí se ve al grupo hablando con un individuo en una taberna. Un hombre mayor, más de lo que ninguno de ellos ha visto nunca. El anciano apura un vaso y mientras lo deja en la mesa con un golpe seco niega con la cabeza respecto a alguna cosa que los pjs acaban de comentar.
6. Los pjs bien armados se adentran en un ascensor. Las puertas se cierran y al empezar a descender un fuerte golpe resuena en ella.
7. En este sueño el pj se ve a sí mismo corriendo por un pasadizo y de vez en cuando se gira para ir disparando a unas criaturas similares en tamaño a un perro que lo persiguen desde la penumbra.
8. El grupo llega de noche a un campamento iluminado por unos focos en lo alto de una colina.
9. Quien tenga este sueño verá al grupo avanzando por los áridos campos mientras a lo lejos en el horizonte se recortan unas montañas de extrañas formas.
10. En el interior de un extraño edificio el grupo es atacado por unos seres humanoides de gran tamaño que los dispara.
11. El soñador se ve atado en una camilla mientras un hombre con la cara oculta tras una extraña máscara de la que salen unos tubos se acerca y le inyecta un extraño líquido con una jeringuilla.
12. En este último sueño los pjs corren desesperados por un edificio hasta salir al exterior. Con la noche como aliada huyen perdiéndose en la oscuridad.

Todos estos son los sueños que pueden tener los pjs, sólo uno por cada uno de ellos. Pueden incluso repetirse siendo varios los que tengan el mismo, cada uno desde su propio punto de vista. Naturalmente serán varios los sueños que no aparecerán, pero esto no quiere decir que se pierdan. El dj puede hacerlos aparecer más adelante cuando lo crea conveniente.



## Pedro Consultor

Con el paso de las horas los pjs irán volviendo en sí lentamente. En este punto será cuando terminen de completar su personaje repartiendo los puntos en las habilidades y dar por finalizado su proceso de evolución inicial.

A efectos del juego los pjs han pasado un par de años viajando por el yermo y teniendo encuentros, de los que solo recuerdan las ensoñaciones que han tenido o están teniendo. Para todo lo demás sufren de una amnesia que no les permite recordar nada con claridad. Quizá algo con lo que se toparon, no lo recuerdan. Ahora es el momento de que terminen su pjs, sino lo hicieron antes pueden adquirir las dotes, talentos y limitaciones así como gastar los Pd sobrantes en una serie de habilidades que han podido aprender en estos años. También podrían tomar una plantilla de alguna profesión si el dj está de acuerdo. Siempre respetando las limitaciones del nivel de poder.

Seleccionaran los Talentos, Dones y Limitaciones para finalizar el personaje, si aún les sobran puntos pueden emplearlos en algunas de estas habilidades.

**Habilidades en el Yermo:** Arcos, Armas cuerpo a cuerpo, Delito, Demoliciones, Escalar, Intimidar, Navegación, Pelea, Pistola, Rifle, Supervivencia.

Una vez vuelvan en sí los psj se irán dando cuenta de varios hechos. El primero de todos es que todos se ven cambiados como si algunos años hubieran transcurrido. Otro es que algunos recuerdos vuelven. Todo lo anterior vivido a su huida del Complejo 07 vuelve a hacerse presente en su memoria, pero todos presentan las mismas lagunas. Desde la salida del complejo hay un vacío en sus mentes, tan solo algunos flashes como los sueños narrados con anterioridad.

En este momento entrará en la habitación el hombre que vieron antes. El supuesto médico les dará los buenos días y se presentará con el nombre de **Pedro Consultor**. Cumple las funciones de médico y es quien ha estado cuidándolos en estos últimos días.

Una vez todos despiertos les explicará que los encontró una caravana que procedía de mientras vagaban por el Yermo. El grupo presentaba fuertes signos de deshidratación, y alguno de sus miembros era arrastrado por otro. Los hombres de la caravana los recogieron, dieron agua y alimentos y los llevaron consigo, trayéndolos al campamento. Él los ha estado cuidando desde entonces. Según explicaron los de la caravana, y así lo trajeron hasta allí, no llevaban nada encima que indicara que les había pasado, tan solo una chapa metálica con unos signos grabados que uno de ellos agarraba con fuerza en una de sus manos. Tras decir estas palabras el hombre se levantará con parsimonia, se acercará a un armario metálico y de uno de sus cajones sacará una pieza que entregará a uno de ellos explicando que él era quien la sujetaba. Echándole un vistazo verán que se trata de una pieza de metal grisáceo de unos cinco centímetros de largo por cuatro de ancho. En su parte interior tiene grabada una serie numérica de nueve dígitos con una terminación final de dos letras. Ninguno de ellos lo reconoce ni lo recuerda, pero Pedro Consultor les comentará que quien lo llevaba lo sujetaba con tal fuerza que sin duda debe tratarse de algo importante. Les recomendará que vayan a Alex el Tuercas, el hombre que aquí en Salvació mas domina todo el tema de chatarra, robótica y similares. Tal vez él pueda o bien ayudarlos o bien orientarlos en alguna dirección.

En otro orden de cosas Pedro Consultor puede explicarles que se encuentran en Salvació, una ciudad construida en el Yermo por supervivientes y descendientes de las víctimas del Holocausto Nuclear. De cuanto hace de eso nadie recuerda los años. Las historias dicen que fue un Deshecho quien se instaló en el lugar y la fundó. ¿Deshecho? Se preguntarán los pjs. Según les explicará Pedro Consultor así llaman todos a los que fueron irradiados durante el Holocausto. La gran mayoría aún sobreviven, como si sus células irradiadas gozaran de larga longevidad. El precio pagado es una piel quemada y ulcerosa, y el odio de buena parte de los que viven en la superficie pero no presentan esas secuelas. Deshechos los llaman algunos, Cadáveres o Necrófagos otros. De hecho son varios los Deshechos los que viven en Salvació. Viven un centenar de habitantes en el campamento, principalmente del paso de las caravanas. Aquí podrán encontrar, además de Alex el Tuercas encontrarán el Almacén de Sandra, donde venden desde cuerdas hasta mochilas o linternas, el Arsenal de Jona, la taberna de Pakal, el Hostal de la Marina o el Emporio de Mangu, donde venden comestibles.

**Lo único que llevaban encima, además de la misteriosa chapa, eran un montón de monedas, un tubo de hierro y dos pistolas con los cargadores vacíos.**

Cuando salgan de lo que podríamos llamar “clínica” los pjs se encontrarán en una especie de asentamiento construido a base de autocares y autobuses abandonados, planchas metálicas, rejas metálicas, cañerías oxidadas, planchas de uralita y tubos de hierro. La ciudad se encuentra en la cima de una colina, con una pared de planchas de entre cuatro y ocho metros que la rodean por completo. Son varios los niveles en los que las casas están construidas, con los negocios en la parte más exterior y las viviendas en la parte más central.

Lo primero que harán, suponemos, es visitar al Tuercas. Como el resto de negocios de Salvació, un letrero de metal con el nombre grabado anuncia lo que allí se vende y a quien pertenece. El negocio del chatarrero es uno de los más próximos a la entrada principal del asentamiento y cuando los pjs se dirijan hacia allí se les acercará un hombre vestido con unos tejanos azules desgastados, chaqueta marrón, jersey negro y botas marrones. En su cintura una bandolera con una cartuchera y una pistola reposando y, colgando de la espalda, una recortada. Cubre su cabeza una gorra con visera, unas gafas negras cubren sus ojos y una barba de cuatro días adorna su barbilla. El hombre se aproximará a los pjs y se plantará ante ellos, a su lado un enorme pastor alemán.

*“¿Sois vosotros los que estabais con Consultor? Sed bienvenidos, mi nombre es Geyper, y soy el encargado de mantener el orden aquí. ¿Podemos hablar con calma?”.*

Si los pjs se muestran receptivos Geyper también lo hará. A pesar de su aspecto los tratará con respeto si ellos hacen lo mismo. Si el grupo le comenta que prefieren hablar primero con el Tuercas Geyper no pondrá ningún problema y les comentará que los verá más tarde, por ejemplo en la taberna de Pakal si les parece bien.



12

**Pedro el consultor (PD)138:** Agilidad 3, Arma corta 2, Atención 2, Computadoras 1, Conducir Vehículo 1, Escalar 0, Esquivar 2, Etiqueta 1, Pelea 1, Sensores 0, Sigilo 1, Supervivencia 0, Vigor 2, Voluntad 2.  
 Ciencia Medicina +4, Ciencia Química +1, Ciencia ingeniería +1, Ciencia Biología 1, Primeros Auxilios +2, Averiguar intenciones 1, Persuasión 1.  
 INI / AC / MOV -1/3AC/1, RD Fatiga 0, RD 0, Bono Daño 0  
 Daño Ataques: Pistola DM11 Daño 4, Bisturí Daño 2,  
 Heridas 6/7/8  
 Fatiga 6/7/8  
 Talento Doctorado en  
 (Medicina)  
 Científico nato  
 Material Médico  
 Machete Daño 2  
 Pistola DM 11 daño 4, 1/100/400, 3S, DT, cargador 30

## La Visita a Alex el Tuercas

Nada más cruzar la valla que marca la entrada al local se darán cuenta que cuando Pedro les dijo que Alex era el máximo experto en lo referente a todo lo metálico y robótico no lo dijo porque sí. Todo el lugar está repleto de material de desecho proveniente de vaya a saber usted donde. Hay planchas metálicas, piezas mecánicas de todo tipo, partes de robot de diferente procedencia y uso, pantallas de ordenador, motores inútiles, neveras rotas y cualquier cosa –o casi– que se les ocurra. Un animal corretea por el patio entre la chatarra. Nunca han visto uno parecido, pero con una tirada de Ciencia lo reconocerán como un gato.

*“Nyarla, no molestes a los señores”* –exclamará una voz proveniente del interior del local. De él saldrá una persona de las más altas que han visto los pjs hasta ese momento, con una mata de pelo recogida en una cola que llega más allá de media espalda. De hecho, tiene que agacharse para no golpearse con el dintel de la puerta. Sucio de grasa, limpiándose las manos con un trapo que alguna vez fue blanco se les quedará mirando con atención antes de decir.

*“Consultor dijo que vendríaís. Os esperaba, pasad”.*

A diferencia de lo que ocurre en el exterior el interior del edificio está ordenado, aunque la presencia de aparatos electrónicos y piezas desmontadas es igualmente una constante. Alex pedirá a los pjs que se sienten y les ofrecerá una taza de café

*“Un lujo en estos días que corren”.*

Tras servir a aquellos que acepten, el Tuerca les preguntará por el motivo de su visita, pues Pedro no fue demasiado explícito, tan solo dijo que necesitarían sus conocimientos.

Si los pjs le hacen entrega de la pieza metálica el Tuercas la examinará con detenimiento, tanto por la cara lisa como por la que presenta las inscripciones grabadas. Tras unos instantes se levantará y se acercará a su terminal. Allí tecleará unas letras y luego se dirigirá a un estante donde se conservan, en un más que decente estado, una serie de libros todos ellos con nombres técnicos. Cogerá uno de ellos, lo abrirá por una página aparentemente al azar y tras pasar unas cuantas hojas y reseguir con el dedo una columna de texto lanzará una exclamación y acercará el libro a los pjs.

**Alex El tuercas 136 PD:** Agilidad 2, Atención 2, Averiguar intenciones 0, Armas Cortas 2, Computadoras 1, Conducir Vehículo 1, Delito 1, Engañar , Escalar 0, Esquivar 1, Etiqueta 1, Pelea 1, Pilotar ,Sensores 1, Vigor 3, Voluntad 2.  
Ciencia Ingeniería +1, Ciencia Robótica 2, Electrónica +3, Mecánica +3.  
INI / AC / MOV +2/6AC/2RD Fatiga 1  
RD 0  
Bono Daño 1  
Daño Ataques Pistola DM11 5  
Heridas 7/8/9  
Fatiga 6/7/8  
Otras Habilidades:  
Talento Manitas (+1 Mecánica y Electrónica reparando)  
Talento reparador +1 mec y elec)  
Pistola DM 11 daño 4, 1/100/400, 3S, DT, cargador 30

**Gato Nyarla:** Agilidad +3, Atención +2, Averiguar intenciones 0, Engañar 1, Escalar 3, Esquiva +2, Intimidar 0, Pelea +3, Sigilo +5, Supervivencia +1, Vigor +1, Voluntad +1.  
INI / AC / MOV +3 / 8 AC / 2  
RD Fatiga -4  
RD -4  
Bono Daño -2  
Daño Ataques: Mordisco (Daño+3)  
Heridas 5 / 6 / 7  
Fatiga 5 / 6 / 7  
Talento Caes como un Gato (-5 metros a la caída )  
Talento Equilibrio Perfecto (dificultad es 13 o menor)  
Don Garras (Daño +2), Don Piernas Extra (+1 AC + 1 MOV)  
Limitación Escala -4 (-4 Daño, -4 RD, +2 dificultad impactarle,  
MOV/2) Limitaciones Horizontal y Sin Brazos

Ante ellos encontrarán un dibujo de un robot de aspecto vagamente humanoide pero con uno de los brazos acabado en una especie de cañón ligero. Si alguno de los pjs tuvo el sueño número diez –o lo tiene posteriormente– reconocerá el androide como las criaturas de aspecto humano que les disparaban. El resto verán un robot de alrededor de dos metros y medio de altura, gris oscuro metalizado, unos sensores en su cabeza que cumplen la función de ojos y un imponente cañón ligero en su brazo derecho. Lo cierto es que su aspecto asusta.

Alex les explicará que el número que aparece en el interior del fragmento metálico que le han traído se corresponde a un número de serie. Siguiendo su pista le ha llevado al robot de la foto, el **Arcos M-120**, conocido popularmente como “Revientahombres”. Según les contará Alex y pone en el libro, el Arcos fue desarrollado en un país llamado EEUU y su licencia se exportó a varios países. Precisamente una empresa de lo que antaño era Catalunya, el país que ocupaba las tierras donde se encuentran ahora consiguió la licencia para producir el citado robot para el sur de Europa. Existía en el territorio la fábrica donde construían los androides, pero el Tuerkas no puede darles su situación. Aconsejará al grupo que, si están interesados, se dirijan a lo que son los restos derruidos de la ciudad de Barcelona, la antigua capital de Catalunya, y allí busquen un lugar donde puedan encontrar alguna referencia a la fábrica. ¿Dónde? ¿Ni idea? Lo mejor que pueden hacer es preguntarle al **Ronchas**. Se trata de un Deshecho que vive en el Yermo, a unas dos o tres horas de Salvació. Afortunadamente para ellos Alex podrá darles la situación aproximada del refugio del Ronchas.

Otro lugar para visitar es el Almacén de Sandra.

## El almacén de Sandra

El almacén se encuentra situado prácticamente en el mismo centro de Salvació, accediéndose a él a través de una rampa metálica a unos ocho metros del suelo. El edificio se encuentra sobre una enorme columna de hierro oxidada de unos diez metros de ancho, vacía en su interior y con una escalera metálica que se retuerce por su pared en la parte de dentro y que permite llegar a nivel del suelo. Todo el lugar le sirve a su propietaria para almacenar todo tipo de objetos. Allí encontrarán desde antiguas cajas registradoras a aparatos de radio, cuerdas, barras de hierro, linternas, sillas,... Vamos, casi cualquier cosa que se les pase por la cabeza y que el Dj encuentre razonable que pueda hallarse en un lugar como Salvació.

Además de lo expuesto anteriormente, Sandra tendrá una propuesta que hacerles. Está necesitada de pilas de fusión de androides de diversos modelos, así que si le traen alguno que aún esté operativo les podrá ofrecer un buen precio por él.

**Sandra Coste (PD) 96:** Agilidad +3, Armas c/c +2, Armas largas +1, Armas cortas +2, Atención +3, Averigua Intenciones +2, Computadoras +1, Delito +1, Intimidar +2, Escalar +2, Esquivar +2, Etiqueta +1, Nadar +1, Pelea +2, Persuadir +3, Sigilo +3, Supervivencia +2, Vigor +4, Voluntad +2.

INI / AC / MOV +4 / 8 AC / 3

RD Fatiga +2

RD +2

Bono Daño +2

Daño Ataques: Puñetazo Daño +1, Rifle de Asalto Daño +4, pistola DM11 daño 4.

Heridas 8/9/10

Fatiga 6/7/8

Talento Comerciante nato (+1 a persuadir)

Traje reforzado RD 2, AC -1

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<sup>a</sup>, 3R, cargador 30,60 o 100 → 1D3 cargadores

## El Arsenal de Jona

A poco más de una docena de metros del Almacén de Sandra se encuentra el Arsenal de Jona. Cuando se acerquen verán unas cámaras que los enfocan y un pequeño cañón ametralladora que, con un zumbido, gira hasta apuntarlos. A través de un pequeño altavoz una voz resuena a un lado de la puerta de entrada.

“¿Quiénes sois y cuales son vuestras intenciones?” –preguntará la voz.

Si los pjs se identifican como enviados por Pedro Consultor o bien que andan interesados en hacerse con algunas armas sonará un chasquido metálico y la puerta de hierro que hasta el momento les impedía el paso se abrirá para dejarles paso a un pequeño patio de tierra de unos cinco metros de largo al fondo del cual se encuentra un pequeño edificio con un letrero oxidado que indica que se encuentran, efectivamente, ante el Arsenal de Jona. Tras cruzar el patio llegarán a la entrada de la tienda, donde encontrarán en la entrada un robot que los saludará con un ruido metálico. El androide mide unos dos metros de puro hierro, diversas bobinas y

relees, un brazo en forma de pinza y otro cuyo antebrazo ha sido sustituido por un par de cañones de escopeta. Se trata de Zambo, el androide de vigilancia de Jona.

El dueño de la tienda los recibirá tras un mostrador mientras apura un vaso de un líquido amarillento. El mostrador es de cristal, bajo el cual hay colocadas sobre un manto rojo una serie de pistolas y cuchillos de diferentes tamaños. Además, varios armarios detrás de donde se encuentra contienen algunos rifles y armas semiautomáticas y automáticas. Todas las armas están descargadas, la munición la guarda en unas cajas bajo el mostrador. Por si acaso, además, Jona guarda un par de pistolas cargadas bajo el mostrador y una más que lleva en su cinturón.

Sus precios se encuentran en la media exacta y no son negociables. Eso sí, en la trastienda dispone de dos bazookas pero sin munición. Si son capaces de encontrar cargas para ellos puede dejarles uno rebajado en función de las cargas que puedan entregarle.

**Jona (122 PD):** Agilidad +2, Atención +3, Escalar +2, Esquivar +2, Pelea +2, Vigor +3, Voluntad +2, Armas a 1 mano +3, Delito +1, Armas cortas +4, Delito+2, Armas largas +2 Sigilo +2, Supervivencia +2, Ciencia Robotica 0, Averiguar intenciones 1, persuadir 0  
INI/AC/MOV +3/7AC/3  
RD Fatiga 1  
RD 3  
Bono Daño +1  
Daño Ataques: Puñetazo Daño +1, Rifle de Asalto Daño +4, pistola DM11 daño 4, francotirador Daño 4.  
Heridas 7/8/9  
Fatiga 6/7/8  
Puntería Zen  
Traje antibalas RD 3, AC -1

**Robot Zambo 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: Escopeta Daño 3,  
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)

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  
Escopeta Daño 3 1/15/30, 4S,  
Pistola lanzallamas Daño 4, 1/10/20, CdF 2S

## Visitando la Taberna de Pakal.

Cerca de la entrada de Salvació se encuentra esta taberna, la única de todo el lugar. Al frente de la misma se encuentra un tal Pakal, el cual dirige el negocio con pulcritud y mano dura. No tolera peleas en su local, y aquel que las provoca o se ve involucrado en alguna no tarda en verse de patitas en la calle y con alguna que otra secuela en forma de moratón o hueso roto. Destaca sobremanera su puerta de entrada, dos hojas de madera a media altura que cubren desde la cabeza hasta las rodillas. En sí, es una puerta típica de salón del oeste americano. Como la consiguió Pakal es una incógnita de la que nunca ha revelado su procedencia.

Aquí podrán encontrar varios de los habitantes de Salvació pasando el rato, tomando una cerveza. Invitando a unas rondas o con unas buenas tiradas para relacionarse con los allí presentes los personajes podrán enterarse de varias noticias.

Hay hablando un par de ancianos sentados en un rincón con unas jarras en la mano. De aspecto sucio, desaliñado, lo más destacado de ellos es el pésimo estado de su dentadura, con pocos dientes y los que tienen negros como un terruño de carbón. De piel arrugada, tostada por el sol, estarán encantados de aceptar una invitación a unas jarras de parte de los pjs. A través de ellos los personajes podrán enterarse que una banda de bandidos fue vista no hará ni cinco días en las inmediaciones de la Font de Coro. Dicha fuente no es más que una antigua cisterna que antiguamente servía para aprovisionar de agua a diversas plantaciones que existían en la zona pero que, a raíz de la Tormenta, desaparecieron. La cisterna recibe el agua de una serie de corrientes

subterráneas estacionales, con lo que sólo en determinadas épocas del año resulta útil. Alrededor de la cisterna han ido apareciendo diversas construcciones que, aprovechando la presencia de ésta, han convertido el lugar en una zona obligada de paso para los que cruzan este territorio. Los dos ancianos, que responden a los nombres de **Robert y Costa**, ignoran que tipo de problemas han provocado los bandidos, sólo han oído los rumores a través de un viajero que cruzaba el Yermo y que pasó por la taberna hará un par de días.

Otro personaje que puede proporcionarles información es una mujer llamada **Cota**. Vestida con chaqueta negra claveteada, botas militares, pelo corto y un tatuaje tribal en su mejilla derecha, la culata de una escopeta sobresale en su espalda. Si se fijan bien podrán descubrir además, una culata de una pistola sobresaliendo de su pantalón y un cuchillo de combate atado a su bota derecha. Aceptará una bebida de parte de los pjs o conversación. Si sus tiradas resultan exitosas podrán descubrir, además de su nombre, que es una cazarrecompensas que viaja por el Yermo en busca de criminales por los que ofrezcan una buena suma en algún sitio. Y lo cierto es que ésta no es mala época. De hecho, no da abasto. Por supuesto no soltará prenda sobre qué objetivo tiene ahora en mente, pero los pjs podrán encontrarse con ella más adelante y tal vez puedan tener una relación profesional. Por otra parte, si alguno de los pjs goza de buena presencia física y se muestra moderadamente simpático, puede encontrarse pegándose un revolcón con Cota cuando menos se lo espere en el Hostal de la Marina.

A quien si pueden encontrarse que les ofrezca trabajo es un hombre llamado **Corb**. Es el encargado de mantener funcionando el sistema eléctrico de Salvació, pero tiene un problema. Uno de los tres generadores explotó la semana pasada, destrozando parte de la instalación. Ahora hay partes del asentamiento que no reciben electricidad de forma regular, produciéndose además apagones puntuales durante el día y la noche. Ha oído que un grupo de recién llegados se encuentran en Salvació y les propondrá un trabajo. Hay una antigua construcción, una fábrica al parecer, a un par de jornadas de viaje a pie por el Yermo. Es muy posible que allí encuentren un generador nuevo o las piezas que le hacen falta. Si le traen alguna de las dos cosas les pagará por ello; bueno, él no, en sí lo hará Geyper, el que maneja el cotarro en la villa. Si aceptan les dará una serie de indicaciones para encontrar la fábrica y una lista con lo que necesita.

**Pakal 101 PD:** Agilidad +3, Armas c/c +2, Armas largas +1, Armas cortas +2, Atención +3, Averigua Intenciones +2, Computadoras +1, Delito +1, Intimidar +2, Escalar +2, Esquivar +2, Etiqueta +1, Nadar +1, Pelea +2, Persuadir +1, Sigilo +3, Supervivencia +2, Vigor +4, Voluntad +2.  
INI / AC / MOV +4 / 8 AC / 3  
RD Fatiga +2  
RD +2  
Bono Daño +2  
Daño Ataques: Escopeta recortada Daño +4, pistola DM11 daño 4.  
Heridas 8/9/10  
Fatiga 6/7/8  
Talento detective privado (+1 a atención)  
Traje reforzado RD 2, AC -1

**Cazarecompensas Cota 85 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 Sigilo +1, Supervivencia +1  
INI/AC/MOV +2/6AC/2  
RD Fatiga 1  
RD 0  
Bono Daño +1  
Heridas 6/7/8  
Fatiga 4/5/6  
Daño Ataques: Pistola DM11 Daño 4, Rifle Asalto Daño 4, machete daño 2  
Traje reforzado RD2, AC 0,-1  
Chaleco antibalas RD3, AC 0, solo cubre el torso

**Corb 96 PD:** Agilidad +3, Armas c/c +2, Armas largas +1, Armas cortas +2, Atención +3, Averigua Intenciones +2, Computadoras +1, Delito +1, Intimidar +2, Escalar +2, Esquivar +2, Etiqueta +1, Nadar +1, Pelea +2, Persuadir +1, Sigilo +3, Supervivencia +2, Vigor +4, Voluntad +2.  
INI / AC / MOV +4 / 8 AC / 3  
RD Fatiga +2  
RD +2  
Bono Daño +2  
Daño Ataques: Puñetazo Daño +1, pistola DM11 daño 4.  
Heridas 8/9/10  
Fatiga 6/7/8  
Mono de trabajo, herramientas y taller

Escopeta 12 Daño 3 1/15/30, 4S,  
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

## El Hostal de la Marina

Este es el lugar donde deberán dirigirse los personajes si quieren un lugar donde descansar. A cargo del local está su propietaria, una mujer de mediana edad y que responde al nombre de Marina. El hostal es uno de los



edificios más grandes de Salvació, y uno de los pocos que dispone de agua caliente gracias a un ingenioso sistema de calefacción por tuberías que recorre los suelos de las habitaciones. Por supuesto, gozar de este privilegio tiene su coste y el precio de una habitación con agua caliente es el doble que las del resto. Hay un total de quince habitaciones en el hostel, sólo tres de ellas ocupadas, al menos hasta la llegada de los pjs. El precio incluye el desayuno, el cual se sirve a las ocho en punto en el comedor del hostel. Quien llegue más tarde de las nueve se queda sin y deberá buscarse la vida por su cuenta.

De los tres inquilinos, dos son viajeros, uno proviene de **Ciutat Santa** y el otro está de paso, viene de **Torre del Pla** y se dirige a un lugar llamado **Sant Abell**. El más destacado, pero, es el tercero. Su nombre es Pardo, y se trata de un asesino. Se trata de un hombre de mediana edad cubierto con una gabardina raída de color marrón claro que le llega por debajo de las rodillas. Bajo ella, una camisa marrón con varios bolsillos añadidos a posteriori donde guarda diversos objetos importantes para él como un poco de explosivo plástico, unos detonadores, munición, un comunicador, una brújula y otros utensilios. En la cintura lleva toda una bandolera con un total de ocho cuchillos en los que Pardo es un verdadero maestro, tanto en la lucha cuerpo a cuerpo como lanzándolos. Además, dos pistolas, una en cada cadera completan su arsenal. Pardo es parco en palabras, intentará relacionarse lo menos posible con los que viven en Salvació. Sólo lo imprescindible. El asesino se encuentra en la villa buscando información sobre un hombre llamado **Quirós**. Es muy posible que los personajes tengan noticias de él más adelante.

**Marina Coste (PD) 101:** Agilidad +3, Armas c/c +2, Armas largas +2, Armas cortas +2, Atención +3, Averigua Intenciones +2, Conducir vehículo 1, Computadoras +1, Delito +1, Intimidar +2, Escalar +1, Esquivar +2, Etiqueta +1, Nadar +1, Pelea +2, Persuadir +1, Sigilo +3, Supervivencia +2, Vigor +4, Voluntad +2.

INI / AC / MOV +4 / 8 AC / 3

RD Fatiga +2

RD +1

Bono Daño +2

Daño Ataques: Rifle de Asalto Daño +4, pistola DM11 daño 4,.

Heridas 8/9/10

Fatiga 6/7/8

Cazadora de motorista RD 1, AC 0

Motocicleta Con Batería

Rifle Asalto DM11 Daño +5, 1/300/900, CdF 15A, 3R

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

Motocicleta 1, RD 1, blindaje 1, Maniobra 3, VEL 15 / 60, Autonomía 100 km

17

## El Emporio de Mangu

Si los pjs necesitan provisiones, éste es su lugar. La tienda de Mangu recibe de forma periódica caravanas de transporte que le traen todo tipo de comestibles para satisfacer tanto las necesidades de los que viven en Salvació como de los que están de paso. Poco más de interés podrán encontrar en este lugar hasta que, más adelante, desaparezca una de las caravanas de suministros y Mangu, a través de Geyper, se ponga en contacto con los pjs para averiguar lo sucedido.

**Mangu 138 PD:** Agilidad +3, Armas c/c +1, Armas largas +1, Armas cortas +2, Atención +3, Averigua Intenciones +2, Computadoras +1, Delito +1, Intimidar +2, Escalar 0, Esquivar +2, Etiqueta +1, Pelea +4, Persuadir +2, Sigilo +2, Supervivencia +2, Vigor +5, Voluntad +3, Conocimiento Concina +3.

INI / AC / MOV +4 / 8 AC / 3

RD Fatiga +2

RD +3

Bono Daño +3

Daño Ataques: Puñetazo Daño +1, Escopeta 12 Daño +3, pistola DM11 daño 4

Heridas 9/10/11

Fatiga 6/7/8

Talento escala positiva 1(+1 a RD y BD), Contactos

Traje reforzado RD 2, AC -1

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

Escopeta Daño 3 1/15/30, 4S

## Los Desechos de Salvació

Durante su deambular por el campamento los personajes podrán encontrarse con alguno de los tres necrófagos que viven en él. Todos ellos se dedican a viajar por el Yermo y a recoger chatarra que luego venden al Tuercas o a Sandra. Suelen viajar en grupo para desanimar a aquellos que piensen atacar a un necrófago, y se lo piensen al ver que se trata de tres. Van armados con un par de carabinas, dos pistolas y un cuchillo de monte cada uno. Responden a los nombres de **Pus**, **Úlcera** y **Pellejo**. De los tres, Úlcera es la única que es fêmeina. En un principio, si los pjs les entran se mostrarán bastante reservados, incómodos incluso. Serán necesarias unas buenas tiradas sociales, tirada de **Persuasión (9)** y una buena conversación por parte de los personajes para lograr que alguno de los tres se avenga a tratar con ellos. Si lo consiguen, a pesar de todo, los necrófagos se mostrarán bastante esquivos, aunque podrán mantener un diálogo medianamente fluido. No hablarán sobre ellos, lo más que lograrán es averiguar que cada uno de ellos supera el centenar de años, a que se dedican –ya mencionado antes-.

Con una buena tirada conversando con ellos y preguntándoles sobre los necrófagos del Yermo por los cuales les ha contratado Geyper podrán enterarse que los vieron una vez. Era de noche, cerca de la estación abandonada de tren. No saben si tiene allí su refugio o simplemente estaban de paso, pero tan cierto como que están delante que eran un grupo de ocho necrófagos salvajes corriendo hacia la estación. Por supuesto, no se acercaron para ver qué es lo que hacían pues los cadáveres salvajes no diferencian a los humanos normales de los necrófagos civilizados, y si alguna vez capturan a uno no dudan en devorarlo al igual que harían con un ser humano. En principio es todo lo que van a conseguir de ellos, al menos por ahora. Tal vez más adelante su relación cambie, pero de momento eso será todo.

**Pus 135 PD:** Agilidad +3, Atención +3, Escalar 0, Esquivar +2, Pelea +2, Vigor +4, Voluntad +2, Averigua Intenciones +2, Computadoras +1, Delito +1, Intimidar +2, Persuadir +1, Sigilo +2, Supervivencia +2, Armas c/c +2, Armas largas +2, Armas cortas +2. C. primeros auxilios +1.  
INI / AC / MOV +4 / 8 AC / 3  
RD Fatiga +2  
RD +2  
Bono Daño +2  
Daño Ataques: Rifle de Asalto  
Daño +4, pistola DM11 daño 4, granadas.  
Heridas 8/9/10  
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: Sin Curación Natural (-10 PD).

**Úlcera 150 PD:** Agilidad +3, Atención +8, Escalar 0, Esquivar +2, Pelea +2, Vigor +4, Voluntad +3, Averigua Intenciones 0, Computadoras +2, Delito +2, Intimidar +2, Persuadir 0, Sigilo +3, Supervivencia +2, Armas c/c 0, Armas largas +2, Armas cortas +3.  
INI / AC / MOV +4 / 8 AC / 3  
RD Fatiga +2  
RD +2  
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  
Talentos: Tolerancia al Dolor (9 PD)  
Dones Raciales: Resistencia a las Enfermedades (8 PD), Visión Nocturna (Absoluta Oscuridad 7 PD).  
Limitaciones: Sin Curación Natural (-10 PD).

**Pellejo (140 PD):** Agilidad +4, Atención +3, Escalar 0, Esquivar +2, Pelea +3, Vigor +4, Voluntad +2, Nadar +1, Demoliciones +1, Delito +1, Intimidar +2, Persuadir +1, Sigilo 0, Supervivencia +1, Armas c/c +2, Armas largas +4, Armas cortas +1  
INI/AC/MOV +2/6AC/2 RD  
Fatiga 1, RD 0, Bono Daño +1  
Heridas 7/8/9  
Fatiga 6/7/8  
Daño Ataques: Bastón aturdidor 5, Puñetazo Daño +1, Rifle de Asalto  
Daño +4, pistola DM11 daño 4, granadas.  
Talentos: Tolerancia al Dolor (9 PD)  
Dones Raciales: Resistencia a las Enfermedades (8 PD), Visión Nocturna (Absoluta Oscuridad 7 PD).  
Limitaciones: Sin Curación Natural (-10 PD).

Rifle automático Daño 4, 5/500/2100, CdF 4S, cargador 10, 3 cargadores  
Pistola 9mm Daño 3, 1/200/800, CdF 3S,DT, cargador 15, 25 balas  
Machete daño 2  
Chaleco de cuero endurecido RD 2, AC 0

## La conversación con Geyper

Ya sea antes de estas visitas, o bien después, los pjs deberían acabar hablando con Geyper, el encargado de la seguridad en Salvació. Lo más probable es que acaben reuniéndose en la taberna de Pakal, pero también es posible que lo hagan en su despacho. La taberna ya la hemos descrito antes, pero no así el despacho de Geyper. Es un edificio pequeño donde únicamente encontramos una sala donde hay una mesa, cuatro sillas –una detrás

de la mesa, la suya –un armario para papeles y otro, este ya de hierro, a diferencia del otro que era de madera, donde se guardan las armas y la munición. Al fondo, además de un lavabo, un par de celdas donde alojar a los indeseables. Geyper va siempre armado con una pistola en su cintura y una recortada colgado de su espalda. Además, un perro, tipo pastor alemán lo acompaña a todas partes.

En su conversación Geyper les explicará que es el encargado de mantener el orden en Salvació y alrededores. Sabe que los pjs fueron encontrados vagando por el Yermo totalmente desorientados, armados y con signos evidentes de lucha. Pues bien, Geyper tiene una oferta que hacerles. Él se encuentra solo para proteger Salvació y sus alrededores, lo cierto es que no da abasto. Ofrecerá al grupo equiparlos con armas y munición y una paga si logran eliminar una banda de necrófagos que están sembrando el terror en las inmediaciones de Salvació. Si rechazan la oferta, no pasará nada, pero Geyper se acordará de su negativa y los pjs pueden tener complicaciones si más adelante precisan su ayuda. Por supuesto les pedirá pruebas del trabajo realizado.

**Geyper 150PD:** Agilidad 3, Armas c/c 0, Armas largas 3, Atención 3, Averiguar intenciones 1, Computadoras 1, Comunicaciones 1, Conducir Vehículo 1, Delito 1, Escalar 1, Esquivar 3, Pelea 2, Pilotar 1, Sensores 1, Sigilo 2, Supervivencia 2, Vigor 3, Voluntad 2, Armas Montadas 0, Armas Pesadas +1, Ciencia Médica 0, Electrónica 0, Mecánica 0. INI / AC / MOV +4/11AC/3 RD Fatiga 6 RD 3 Bono Daño 1 Daño Ataques Rifle Asalto Dm11 daño 5, pistola DM11 Daño 4, Machete daño 2, escopeta 12 daño +3. Heridas 7/8/9 Fatiga 6/7/8 Talento Rapidez (+3 AC) Armadura Réflex RD +3, AC -1

**Pastor alemán:** 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)

Machete Daño 2 Pistola DM 11 daño 4, 1/100/400, 3S, DT, cargador 30 Rifle Asalto DM11 Daño +5, 1/300/900, CdF 15A, 3R Escopeta 12 daño 3, 3/40/80. 4S, cargador 8 → 1D20

## Los Necrófagos

**Experiencia 3PD, equipo suministrado por Geyper y una casa para todos los pjs en Salvació.**

Se trata de un grupo de **doce Cadáveres** que han establecido su hábitat en las cercanías del asentamiento. La constante presencia de viajeros les provee de víctimas con las cuales alimentarse, y esas desapariciones han provocado la alarma tanto en los habitantes del lugar como en los visitantes ocasionales. Geyper desconoce donde se esconden exactamente, pero sí que puede orientarlos más o menos por la zona donde suelen moverse. Si los pjs necesitan información sobre los necrófagos, Geyper puede explicarles que la mayoría presentan una inteligencia más que limitada, como si los efectos de la radiación les hubieran fundido las neuronas. Que el nombre no lleve a engaño a los personajes, no son muertos vivientes sino humanos afectados por la radiación, unos debido a las explosiones que se sucedieron durante el Holocausto y otros afectados por las bolsas de radiación que aún se encuentran en diversos puntos del mundo. El sol les afecta, por lo que suelen moverse en zonas bajo tierra o bien por la noche, aunque si la situación lo requiere pueden aventurarse en pleno día. Son, por tanto, más peligrosos en días nublados que en los muy soleados. Suelen moverse en grupo, pues hacen de su número su fuerza, especialmente los de inteligencia más limitada. El resto suelen ser incluso, a pesar de moverse en grupos pequeños o incluso de forma individual, más peligrosos, pues conservan la inventiva y la capacidad de racionar, usando armas o preparando trampas o emboscadas. Los inteligentes pueden comunicarse. De hecho, no todos son peligrosos para el ser humano, se sabe –hay historias –que hay comunidades de necrófagos inteligentes que han formado una especie de sociedad, pero Geyper no sabe de nadie que los haya visto y,

francamente, no da crédito a esas historias, salvo por los tres Necrofagos que comercian con la ciudad. De hecho les dará un consejo, que disparen primero y que pregunten después. Como decíamos antes, Geyper los equipará y además les proporcionará un torpe mapa de la zona señalándose donde se han producido la mayoría de ataques y donde cree él que pueden esconderse.

El mapa que les proporciona Geyper contiene los puntos principales en varios kilómetros a la redonda, y además les señalará allí varios puntos donde pueden encontrarse los necrófagos. Según les explicará, la mayoría de ataques se han producido a viajeros que transitaban por una antigua carretera, ahora abandonada y en muy mal estado pero que aún es usada como vía de tránsito para llegar hasta Salvació. Uno de los puntos que les marcará Geyper pertenece a un edificio abandonado, una especie de gasolinera con varios edificios anexos. Otro son unas montañas donde hay varias casas abandonadas en las laderas, otro a lo que antaño era una estación de tren. Hay por supuesto, otros edificios y lugares posibles donde podrían encontrarse los Cadáveres, como una antigua masía o lo que era una nave industrial, pero están más alejadas y Geyper no lo ve tan factible.

Como equipo podrá entregarles tantas escopetas como la mitad de pjs son, dos rifles y pistolas para cada uno, además de munición para todas ellas.

## La estación de tren

Este lugar se encuentra situado a unos veinte minutos andando, hacia el norte de Salvació. El camino hasta allí es igual de agreste que en el resto de alrededores. La vegetación es escasa, no más de unos pocos arbustos medio secos que a duras penas sobreviven en un terreno tan escaso de lluvias.



Llegando a las cercanías de la estación los pjs verán lo que son restos de unas vías de tren. Un par de barras de hierro, a poca distancia una de otra con unas traviesas de madera, la mayoría están rotas o ya desaparecidas, cruzándolas de través. La vegetación cubre la mayoría del tramo que aún existe, unos doscientos metros desde el edificio principal. Más allá, el tiempo transcurrido y la climatología han provocado su desaparición. A lo lejos el edificio aparece como una construcción de gran tamaño, al menos para lo que los pjs habrán visto hasta este momento en el exterior. Son dos plantas de color rojizo,

con algunas ventanas que, a medida que se aproximen verán que están cubiertas con tabloncillos de madera, seguramente arrancados de las vías del tren. El silencio es absoluto. Alrededor del edificio hay una tarima de cemento gris que provoca que la base éste se encuentre más elevado que el resto. Un par de rampas y unos escalones permiten acceder a él. Hay varias ventanas, tanto en la planta baja como en el primer piso, pero tan solo un par de puertas dobles que permiten acceder a su interior. Si los pjs se aproximan durante el día lo más probable es que tan solo uno o dos de los necrófagos se encuentren despiertos (50% de lo primero, 30% de lo segundo, 10% para cada uno de los otros seis) mientras que el resto estén descansando ya sea en la primera planta o en el sótano. A pesar de todo, los necrófagos suelen bloquear las puertas con diversos elementos tipo cajas o muebles para impedir que sean tomados por sorpresa. Para lograr entrar sin hacer ruido deberán abrir las puertas con cuidado e ir apartando todo lo que han acumulado detrás. Abrirlas no requiera ninguna tirada, tan solo están cerradas manualmente, sin ningún mecanismo electrónico o cerradura. Para lo segundo necesitarán unas tiradas de **Sigilo (9)** para no hacer ruido. En caso de fallar por una pifia despertarán automáticamente a los tres necrófagos de esa planta –y si hay ruido de combate sus gritos despertarán al resto –pero si tan sólo es un fallo se requerirá una tirada de **Atención (en función del fallo)** por parte de los durmientes para oír el ruido producido.

Todo el interior del local es una escena dantesca. Hay huesos de sus víctimas repartidos por el suelo, algunos rotos, otros roídos, algunos completamente triturados a mordiscos. Podrán encontrar también un par de cadáveres a medio devorar, clavados los dos en unas estacas metálicas del suelo y de donde les han ido arrancando partes del cuerpo para irlas comiendo, tirada de **estrés (4)**. El suelo está sucio, manchado con costra

de sangre seca, paredes desconchadas, ladrillos caídos por las baldosas, muebles destrozados tirados por todas partes. El lugar está completamente a oscuras, y hay que recordar que los necrófagos no necesitan luz para ver pues su naturaleza les permite moverse con total libertad en la oscuridad más absoluta. Todo el interior de la estación huele a podrido, un ambiente cargado con un olor a carne rancia, a podredumbre que indica, nada más entrar, que algo no va bien ahí dentro.

Tal y como indica el mapa hay dos escaleras, unas que conducen a un sótano y las otras que llevan hasta el piso superior. En cualquier momento del día hay dos necrófagos en el subsuelo y el resto, cinco, en el piso de arriba. Como decíamos en el párrafo anterior, todo el edificio se encuentra sumido en la oscuridad. Hay interruptores, por supuesto, pero no hay luz que funcione. El único generador que podría dar un poco de iluminación se encuentra en el sótano, en un pequeño cuarto al fondo de un pasillo, pero está estropeado. Necesitarían una tirada de **Ciencia Ingeniería (11)** para saber que falla, que no son más que unas piezas estropeadas pero que sin ellas es imposible hacerlo arrancar. Las piezas en cuestión las podrán encontrar en la tienda de Alex el Tuercas. Por supuesto, una nueva tirada, **Ciencia Ingeniería (13)**, será necesaria para poder montarlas adecuadamente. A tener en cuenta que si deciden vender el generador una vez ya arreglado podrán obtener el valor de las piezas –unas ciento cincuenta monedas –multiplicado por veinte.

Pero volviendo a la estación, la única opción aparte del generador ya arreglado para que entre luz en ella es abrir las ventanas, arrancando las tablas de madera que las bloquean. Por supuesto, realizar cualquiera de estas acciones intentando no alertar a los necrófagos será algo extremadamente difícil, debiendo superar una tirada de Sigilo modificada pertinentemente.

Lo más destacado de registrar la estación de tren será una caja situada cerca de unos restos humanos que encontrarán en una sala del primer piso. En la caja hallarán tres cajas de cartuchos de 20 cada una adecuado para una escopeta de postas que está tirada en un rincón. Además, dentro de la caja hay dos walkie talkie descargados –pero que podrán cargar en la tienda del Tuercas –una linterna también con las pilas gastadas y una serie de papeles. Todos son completamente técnicos, pero escritos además en un idioma desconocido para los personajes. El idioma utilizado es el alemán, y hasta encontrar a alguien que pueda interpretar dicho idioma serán inútiles para ellos.

Si logran acabar con todos los necrófagos y le entregan a Geyper pruebas concluyentes de ello, éste les pagará lo acordado.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Necrófago x2 (88 PD):</b> Agilidad +3, Atención +3, Escalar +1, Esquivar +2, Pelea +2, Vigor +3, Voluntad +1, Armas a 1 mano +2, Delito +1, Armas cortas +3, Armas largas +1 Sigilo +1, Supervivencia +1<br>INI/AC/MOV +2/6AC/2 RD<br>Fatiga 1, RD 0, Bono Daño +1<br>Daño Armas Escopeta 4, Machete +2<br>Heridas 7/8/9<br>Fatiga 4/5/6<br>Talentos: Tolerancia al Dolor (9 PD)<br>Dones Raciales: Resistencia a las Enfermedades (8 PD), Visión Nocturna (Absoluta Oscuridad 7 PD).<br>Limitaciones: Dependencia (carne de cadáver de criatura sentiente, Diario, -14 PD), Sin Curación Natural (-10 PD). | <b>Necrófago x5 (47 PD):</b> Agilidad +2, Atención +2, Escalar 0, Esquivar 0, Pelea +1, Vigor +3, Voluntad +1, Armas a 1 mano +1, Delito +1, Armas cortas +1, Sigilo +1, Supervivencia +1<br>INI/AC/MOV +2/6AC/2 RD<br>Fatiga 1, RD 0, Bono Daño +1<br>Daño Armas Hacha +2/ Hoz +1/ Maza +2<br>Heridas 7/8/9<br>Fatiga 4/5/6<br>Talentos: Tolerancia al Dolor (9 PD)<br>Dones Raciales: Resistencia a las Enfermedades (8 PD), Visión Nocturna (Absoluta Oscuridad 7 PD).<br>Limitaciones: Dependencia (carne de cadáver de criatura sentiente, Diario, -14 PD), Sin Curación Natural (-10 PD). | <b>Necrófago (140 PD):</b> Agilidad +3, Atención +3, Escalar +2, Esquivar +2, Pelea +2, Vigor +3, Voluntad +2, Armas a 1 mano +3, Delito +2, Armas cortas +4, Armas largas +2, Sigilo +3, Supervivencia +2<br>INI/AC/MOV +3/7AC/3 RD<br>Fatiga 1, RD 0, Bono Daño +1<br>Daño Armas revolver 38 4, Machete +2<br>Heridas 7/8/9<br>Fatiga 6/7/8<br>Talentos: Tolerancia al Dolor (9 PD)<br>Dones Raciales: Resistencia a las Enfermedades (8 PD), Visión Nocturna (Absoluta Oscuridad 7 PD).<br>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



## La Gasolinera

**Experiencia 3PD, reconocimiento de Ona y su familia en torre del pla.**

Otro lugar a visitar es una gasolinera mencionada también en el mapa de Geyper. Este punto cuenta con varios edificios situados a un poco más de una hora caminando por el Yermo. La carretera que conduce hasta ella está derruida en muchos trozos, e incluso hay un punto donde el puente que permitía cruzar de un lado a otro está destruido. Será necesario descender por una empinada pendiente y subir por el lado contrario para poder proseguir el viaje. Afortunadamente la pared, a pesar de ser bastante vertical, ofrece un buen número de puntos de apoyo y agarre, suficientes para favorecer un buen ascenso y descenso sin correr un excesivo peligro. Naturalmente, algunas tiradas de **escalar (9)** sí que serán necesarias para tal fin. El descenso por la pared son unos ochenta metros, lo mismo que en la parte contraria para subir. La distancia en el fondo son unos cuatrocientos metros, terreno que deberán cruzar para poder volver a escalar. Pero mientras se encuentren abajo los pjs deberán realizar unas tiradas de **Atención enfrentadas al Sigilo** de los que abajo se encuentran para descubrir una serie de figuras ocultas. Si no las ven, los bandidos esperarán a que los pjs estén a medio escalar para dispararles desde abajo mientras están totalmente indefensos. Son dos individuos, aunque arriba en la gasolinera hay cinco más.



La gasolinera en sí la constituye el edificio principal, lugar donde había que ir y pagar para poder llenar los depósitos, una especie de pequeño supermercado, un mini restaurante y unos lavabos. El lugar se ha convertido en el refugio de un grupo de bandidos, siete concretamente, que se dedican a asaltar viajeros desprevenidos que transitan por la zona. Actualmente los depósitos están completamente vacíos, hace años que se agotó el preciado líquido. De hecho, los dispensadores están destruidos, acribillados por cientos de disparos, como si alguien se hubiera entretenido

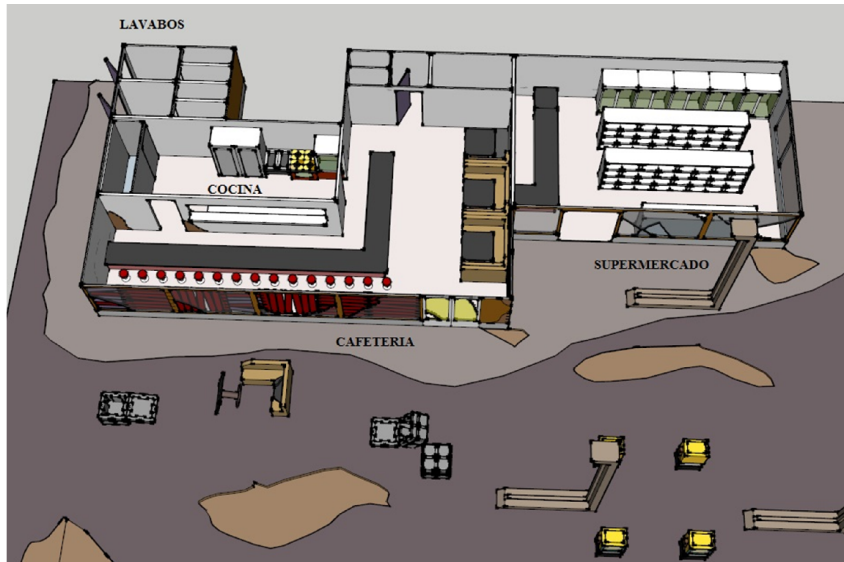
vaciando el cargador y practicando la puntería contra ellos. Restos de botellas rotas, centenares tal vez, yacen desperdigados a su alrededor. A un lado, el cartel luminoso que servía para anunciar su presencia a los viajeros se encuentra partido en dos partes caído encima de los restos de una furgoneta. Ésta, antiguamente y en origen de color blanco, está totalmente oxidada, con la pintura hace tiempo desconchada. Su interior no presenta mejor aspecto. Cristales rotos, asientos medio arrancados o destrozados mientras un auténtico enjambre de moscas zumba alrededor de restos de excrementos. Estas defecaciones se deben a un grupo de perros, **cuatro** en total, que pertenecen a los bandidos. Se trata de un grupo de cánidos que recuerdan a los pastores alemanes, aunque todos tienen parte de su pelaje caído, con llagas supurantes en la piel. Para mala suerte de los incautos que se acercan los perros están libres por los alrededores, y cualquiera que se acerque que no sean sus amos se convertirá inmediatamente en su blanco predilecto. Son prácticamente salvajes y tan sólo obedecen –y de aquella manera –a aquellos que les dan de comer, así que o bien los personajes les lanzan algo comestible rápidamente o pasarán a convertirse ellos en el plato principal.

Al igual que en el resto de carreteras la escasa vegetación ha ido rompiendo el asfalto dándole un aspecto extraño, aunque no es lo suficientemente alta como para proporcionar un lugar donde ocultarse para no ser vistos desde el edificio, al menos durante el día. Las cristaleras están rotas en su mayoría cubiertos los huecos con planchas de madera y cartón. Durante el día será difícil encontrarlos en el interior de alguna de las construcciones, pero por la noche seguramente los encontrarán en el interior del principal, bebiendo, comiendo o durmiendo.

Si los pjs echan un vistazo a los lavabos éstos se encuentran en un estado mucho más que lamentable. El sistema de alcantarillado hace tiempo que por estos lares ya no funciona y la suciedad se ha ido acumulando. El hedor es insoportable, de hecho los que entren deberán realizar una tirada de **vigor (9)**, para no echar hasta la primera



papilla. Lo más impactante lo encontrarán en el lavabo de mujeres. Si se les ocurre echar un vistazo a este lugar encontrarán en principio lo mismo que en el resto del edificio: suelo resquebrajado, cristales rotos por diferentes impactos, moscas revoloteando por todas partes, paredes desconchadas, etc. Pero lo que más destaca son dos cuerpos empalados en unas estacas clavadas en el suelo, tirada de **estrés (4)**. Los cuerpos se encuentran en un avanzado estado de descomposición, medio comidos por los gusanos. Los han rajado de la garganta al bajo vientre, y sus vísceras yacen desparramadas por el suelo. A uno de ellos le han arrancado los ojos y cortado la lengua. Por sus ropas recuerdan al resto de pandilleros que habrán podido encontrar por la gasolinera antes de



llegar hasta aquí. Las dos víctimas son dos antiguos miembros, un hombre y una mujer, pertenecientes a la banda que, por motivos que los pjs desconocen, sufrieron este destino por parte de los que habían sido sus compañeros.

El pequeño restaurante se ha convertido para los salteadores en su pequeño refugio. En el supuesto de no haberse tropezado con ellos en el exterior, ya sea por ser de noche o bien por cualquier otro motivo, los encontrarán aquí dentro, descansando y

protegiéndose del brillante sol que martiriza a quien se aventura fuera.

Todo el interior está lleno de latas vacías tiradas por el suelo, suciedad, cucarachas paseándose a sus anchas, comida podrida esparcida por las baldosas blancas del suelo –aunque ahora más que blancas son grises tirando a negro –y costras de sangre seca en paredes y muebles.

#### **Raiders típico x5 (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, coctel  
molotov Daño 3  
Heridas 6/7/8  
Fatiga 5/6/7  
Ropas normales

#### **Raiders medio x2 (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, coctel molotov Daño 3  
Heridas 6/7/8  
Fatiga 4/5/6  
Chaleco de cuero endurecido RD  
2, AC 0

#### **Perros salvajes/lobos x4**

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)

Escopeta 12 daño 3, 3/40/80. 4S, cargador 8 → 1D20  
Cocteles molotov Daño 3, alcance 2/x1/x3, Área 2 → 6 unidades  
Pistola 9mm Daño 3, 1/200/800, CdF 3S,DT, cargador 15 → 2D10 balas  
Machete daño 2, vigor mínimo 2.

Lo más interesante se encuentra en una de las estancias del edificio, ahora convertida en lo que podríamos llamar dormitorio. En esa sala se encuentra una prisionera, mujer que viajaba por el Yermo junto a un par de

hombres. A ellos, a raíz de una emboscada, los mataron destripándolos tras abatirlos a balazos. A ella se la llevaron a su refugio donde han estado abusando de ella desde entonces. Y de ello hace casi tres semanas. Se encuentra atada con unas cuerdas a unas tuberías que recorren la pared. La mayor parte del día está inconsciente. Si los pjs logran liberarla pasarán un par de días al menos para que poco a poco recupere la cordura y pueda contestar preguntas con respuestas medianamente coherentes. Si por alguna circunstancia los pjs deciden aprovecharse de ella, hazles pasar una prueba de tirada de **corrupción (9)**.

La mujer responde al nombre de **Ona**, y viajaba junto a un par de hombres llamados **Orb** y **Vigia**. Según podrá explicarles una vez se haya recuperado de sus heridas en las dependencias del doctor Pedro Consultor, ella y sus dos compañeros se dedicaban al transporte de mercancías entre las ciudades de **Torre del Pla** y **Sadell**. Según les explican en Salvació, esas ciudades están próximas a la costa a semanas de camino. Si alguno de los Pjs tuvo en sueño número 3, este comentario le puede hacer recordar el sueño como algo más vivido, e incluso notar el salitre del mar.

## La Antigua Masía

### 3PD de experiencia. 1d6 puntos de corrupción

Lo más curioso de este lugar es el paraje que la rodea. A diferencia de los alrededores, todos ellos rocosos, secos, sin apenas briznas de vegetación, éste edificio destaca por tener un muro que rodea al edificio principal, y tras el cual puede vislumbrarse un buen número de lo que son copas de árboles. Si los pjs se informaron antes de dirigirse hacia allí sobre el lugar, o bien los necrófagos de Salvació o bien Cota podrán avisarlos para que se mantengan alejados de allí. Cualquiera de ellos podrá explicarles que ese lugar es muy peligroso, varias son las personas que se han acercado allí y no han vuelto. Ahora hace tiempo que los habitantes de esta zona del Yermo lo evitan. La que más podrá informarles es Cota. La mujer les explicará que una vez oyó una gran detonación. Lo único que llegó a ver con sus prismáticos eran restos de cuerpos diseminados por varias decenas de metros a la redonda del lugar donde supone que algo había detonado.

Si hablan con Pus, Úlcera o Pellejo éstos podrán explicarles que los necrófagos evitan ese lugar, tanto ellos como los salvajes del Yermo. No saben el motivo, pero sí que es claro que ninguno de ellos se atreve a aproximarse.

La masía en cuestión se encuentra a un par de horas caminando desde Salvació. Verla a lo lejos no es difícil, destaca sobremedida como un vergel en el desierto circundante. Y, confirmando lo que les han explicado, el terreno a su alrededor está sembrado de agujeros, recordando a lo que conoceríamos como un paisaje lunar. Restos de huesos destrozados yacen esparcidos en todas direcciones. No se ve un sendero claro que parezca que permite acercarse, pues todo alrededor está sembrado de huesos. Los muros que rodean el lugar son de unos cuatro metros de alto y lo único que permiten ver es, como les habrán explicado seguramente, las copas y las ramas de lo que son árboles. Lo que si puede observarse claramente es una puerta doble de hierro reforzada, pero ningún camino parece conducir hasta ella.

En caso de acercarse durante el día una tirada de **Atención (11)** les permitirá escuchar una especie de silbido que se va acercando desde el cielo. Si salen corriendo no tendrán problemas, en caso contrario serán alcanzados por un ataque de **FO +12**. El suelo saltará hecho pedazos por una explosión, y aunque los pjs hayan salido corriendo la magnitud del ataque los lanzará por los aires a unos metros de distancia. El ataque se repetirá cada vez que se acerquen, y a partir de este momento para evitar la explosión será necesaria una tirada de **Esquivar** contra la habilidad de **Armas Pesadas** del atacante.

Seguramente pensarán que lo mejor es acercarse de noche. Mala idea, los del interior disponen de mecanismos de visión nocturna y otros que les permiten ver a gran distancia, así que estarán atentos, pues ya han visto al grupo y están advertidos de su presencia. La única opción para poder acercarse es que lo hagan la primera vez de noche. Hay vigilancia en ese momento, pero no demasiada, pues los de dentro confían en el miedo que inspira el lugar y el tiempo que hace que nadie se acerca.

Si, como decíamos, se aproximan de noche podrán acercarse hasta las inmediaciones del muro sin llamar la atención, simplemente sacando una tirada de **Sigilo (11)**. Con un **Escalar (9)** es más que suficiente para subir el muro, aunque a partir de aquí las cosas van a complicarse. Con una tirada de **Atención (13)** serán capaces de ver unos sensores que barren la zona. Será necesaria una tirada de **Sensores (11)** para poder determinar el barrido de

la zona que realizan de forma periódica y la manera de esquivarlos para poder acercarse a la casa. De fallar, saltará la alarma en el interior.

Si logran acercarse lo suficiente sin ser detectados podrán llegar a las puertas del edificio. Nos encontramos en el mismo caso anterior. Será necesaria una tirada de **Sensores (13)** para no hacer saltar las alarmas y una de **Ciencia Ingeniería (11)** para abrir la puerta.

El interior de la masía es todo lo diferente que podría esperarse. Si el exterior, los muros son de piedra, grandes bloques de piedra, el interior no son más que pasillos y habitaciones recubiertos de metal. Todas las puertas se abren apretando un botón, excepto algunas, ya marcadas en el mapa, que necesitan un código para abrirse. En caso de intentarlo y no poseer este código será necesaria una tirada de **Ciencia Ingeniería (15)**. Este código sólo puede obtenerse, o bien interrogando a alguno de los habitantes de la casa, o bien accediendo a alguna de los ordenadores y sacando una tirada de **Computadoras (13)**.

El equipo que podrán obtener de aquí es diverso y valioso, pero imposible de llevárselo todo. El último de todos los habitantes de la masía, antes de morir a manos de los asaltantes, activará una cuenta atrás que hará detonar diversas cargas instaladas en la estructura de la masía. Un panel indica el tiempo que les queda, situado en el mismo sitio desde donde se hizo la activación, es decir, la sala central situada en el sótano del edificio. Los pjs dispondrán de entre dos y cinco minutos, a discreción del dj, dependiendo de lo que se demoren allí dentro. Estos breves minutos les darán tiempo a llevarse algo de equipo, pero no demasiado. El mortero desde el cual disparan se encuentra situado en el techo, anclado en el suelo, de forma que con el tiempo que van a disponer se les harán imposible arrancarlo y sacarlo al exterior. Sí que podrán, por el contrario, llevarse o bien alimentos de la gran despensa que se encuentra en el sótano, armas del arsenal o bien diverso equipo del almacén.

Lo que se puede encontrar es, más o menos, lo que sigue: En la masía viven doce personas, cinco mujeres, dos niños y cinco adultos. Todos ellos, incluidos los niños, se defenderán ante el asalto de los pjs, así que deberán luchar hasta la muerte si quieren vencerlos y apropiarse de lo que la masía contiene.

**Habitante de la Masía x 7 (79 PD):**  
Agilidad +2, Atención +2,  
Escarlar +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,  
Computadora +1, Conocimiento  
( varios) +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

**Habitante de la masía x 3 (113 PD):** Agilidad +3, Atención +2,  
Escarlar +1, Esquivar +2, Pelea  
+2, Vigor +2, Voluntad +2,  
Armas a 1 mano +3, Armas  
arrojadas +2 Computadora +1,  
Armas cortas +3, Armas largas  
+1, Sigilo +1, Delito +1,  
Demolición +1, Computadora 0.  
INI/AC/MOV +2/6AC/2  
RD Fatiga 1  
RD 0  
Bono Daño +1  
Daño ataques: Machete Daño 2,  
Pistola 9mm Daño 3, Escopeta  
Daño 3, granadas.  
Heridas 7/8/9  
Fatiga 6/7/8

**Niños (20 PD):** Agilidad +1,  
Atención +1, Escalar +0,  
Esquivar +1, Pelea +0, Vigor +1,  
Voluntad +1, Armas cortas +1,  
Sigilo +1  
INI/AC/MOV +2/6AC/2  
RD Fatiga 1  
RD 0  
Bono Daño +1  
Daño ataques: Pistola 9mm  
Daño 3  
Heridas 5/6/7  
Fatiga 5/6/7

25

Escopeta 12 daño 3, 3/40/80. 4S, cargador 8 → 1D20  
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.

## La nave industrial

**Experiencia 3PD. +3PD si consiguen arreglar el generador**

Marcado en el mapa aparece un gran edificio nombrado como nave industrial, y así lo parece cuando se dirigen hacia él, como un gigante en medio del Yermo. La información que han podido obtener de la fábrica es escaso, aparece en el mapa por el simple motivo que es llamativa, pero nadie se ha acercado a investigar, ni Geyper ni

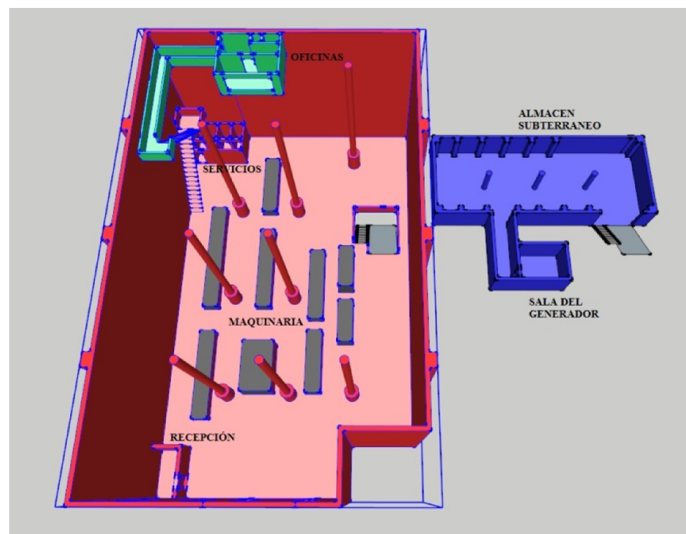
nadie conocido en Salvació. El principal hecho que puede empujar a los pjs a acercarse es tratar de recuperar tecnología u objetos para comerciar y sobrevivir.

A su alrededor no hay nada, tan solo una enorme explanada vacía de toda vida, tan solo algunas alimañas carroñeras que obtienen su sustento de los despojos que encuentran o de los pocos animales vivos que, en un despiste, se acercan demasiado al lugar. Pero todos los carroñeros evitan a un animal en concreto. Se trata de un escorpión gigante, un animal mutado a partir de un antecesor previo a la tormenta nuclear que barrió la tierra. Su cubil se encuentra en el mismo edificio industrial donde se dirigen los pjs, en las partes más profundas y frías del mismo, esto es, el sótano. El tamaño de este animal es enorme quizá los pjs ya han tenido algún encontronazo con estas criaturas mutadas, nada que ver, pues el que habita en la fábrica tiene el tamaño de un vehículo.

Todo el lugar se encuentra en silencio, tan solo el soplar del viento que agita algún ventanuco o hace batir una puerta rompe la quietud del lugar. Las enormes puertas de la entrada están entre abiertas, el espacio suficiente para una persona, y se deja vislumbrar el interior iluminado por la luz que entra por los ventanales superiores. Los restos de maquinaria que algún día tenían vida están totalmente destrozados por la intemperie, que pasa a través de los huecos del techo. Con una tirada de **Atención (13)**, notaran que a diferencia de otros lugares que han entrado a lo largo del Yermo, en esto no hay las molestas Radroach.

Unas escaleras metálicas, al fondo de la nave suben hasta una altura de 10 metros donde hay una sala, que bien podría ser las oficinas, andando en la maquinaria con una tirada de **Ciencia de Ingeniería (11)**, podrían intuir que la fábrica se dedicaba a la construcción de circuitos o algo semejante. Algún esquema plastificado de los componentes. En uno de los laterales hay una rampa que desciende hacia el sótano, tiene un tamaño para poder introducir vehículos a su lado hay unas escaleras metálicas.

No hay nadie, no hay nada, tan solo el enorme escorpión que aquí se refugia y su prole. La lucha con la criatura puede ser muy peligrosa, especialmente en función del armamento de que disponga el grupo.



En las oficinas encontraran un robot Sr. Mañoso desconectado, una revisión rápida acompañado de una tirada de **robótica (9)** o **Electrónica (9)**, les indicara que lo único que parece fallarle es la batería que se ha fundido. Por lo demás los terminales de las oficinas están completamente apagados y los papeles y documentos que hay hace tiempo que se han convertido en polvo. Quizá si encontrasen una fuente de alimentación o un generador podrían ponerlo en funcionamiento.

Lo más interesante que pueden descubrir los pjs se encuentra en la memoria de las computadoras del edificio. Examinándolas con detenimiento podrán descubrir, con una tirada de **Computadores (9)** que la fábrica donde se encuentran ahora se encargaba de proporcionar ciertos componentes para las placas metálicas de una serie de androides cuyo destino era otra fábrica llamada **Wingod**, cerca de la ciudad llamada Barcelona. Si la tirada alcanza **un grado de éxito** podrán obtener una ruta aproximada hasta dicha ciudad. El problema, claro está, es

que el mapa en cuestión data de antes de la Tormenta, así que la ruta es simplemente indicativa. Ya en el exterior, poder orientarse siguiendo las indicaciones del mapa requerirá una tirada de **Supervivencia (13)**.

El sótano es un almacén, donde se guardaban y preparaban la producción, esta zona está menos mecanizada que la primera planta. El espacio ha sido totalmente tomado por los escorpiones convirtiéndolo en su nido, saliendo de esta sala hay un pasillo que lleva a una sala de máquinas, donde hay un generador, una tirada de **Atención (9)**, para percatarse que es semejante al que tienen en Salvació y que Corb les había pedido ayuda para su reparación. Desmontar el generador requerirá tiempo y unas tiradas de **mecánica, electrónica o ingeniería (11)**. Si las cogen y se las llevan a **Corb** éste se mostrará encantado y Geyper les entregará una buena recompensa por el hallazgo. También se podría poner en funcionamiento con **una tirada de electrónica (9)**.

El escorpión está acompañado de 1d3 crías de tamaño normal, que ayudaran a su madre en la caza, a su vez parte de su lomo está cubierto de escorpiones más pequeños, de color blanquecinos, las crías de su nueva camada, esto la hace ser más agresiva. Las más pequeñas, de tamaño un puño, no representan verdadero peligro su cubierta quitinosa aún no se ha formado y se pueden pisar o chafar con facilidad, pero su picada sigue siendo venenosa.

**Escorpión 1D3:** Agilidad +2, Atención +2, Engañar 0, Escalar +3, Esquiva +1, Intimidar +1, Pelea +2, Sigilo +3, Supervivencia +1, Vigor +3, Voluntad +1.  
INI / AC / MOV +2 / 8 AC / 1  
RD Fatiga 2  
RD 2  
Bono Daño 2  
Daño Ataques: Aguijón Venenoso  
Daño +3 +Veneno, Pinzas Daño +3  
Heridas 7 / 8 / 9 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)

**Escorpión madre:** Agilidad +2, Atención +2, Engañar 0, Escalar +3, Esquiva +1, Intimidar +1, Pelea +2, Sigilo 1, Supervivencia +1, Vigor +4, Voluntad +3.  
INI / AC / MOV +2 / 8 AC / 1  
RD Fatiga 2  
RD 4  
Bono Daño 4  
Daño Ataques: Aguijón Venenoso  
Daño +3 +Veneno, Pinzas Daño +3  
Heridas y Fatiga 8/13/16/18/19  
Heridas 8/9/10 Fatiga 8/9/10\*  
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).  
Don escala +2 (+2 RD, +2 B. Daño)  
Limitaciones Horizontales y Sin Brazos (Pinzas)

**Escorpión crías 1D10:** Agilidad +1, Atención +1, Engañar 0, Escalar +3, Esquiva +1, Intimidar +1, Pelea 0, Sigilo +5, Supervivencia +1, Vigor +1, Voluntad +1.  
INI / AC / MOV +2 / 8 AC / 1  
RD Fatiga -5  
RD -5  
Bono Daño -5  
Daño Ataques: Aguijón Venenoso  
Daño -5 +Veneno, Pinzas Daño -5  
Heridas 5 / 6 / 7 Fatiga 5 / 6 / 7  
Don Ataque Físico (Aguijón y Pinzas / Daño 2), Don Piernas Extra 2 (6 patas +2 AC, +2 MOV), Don Venenoso (Veneno Doble Tipo 3).  
Limitaciones Horizontales y Sin Brazos (Pinzas)

27

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

## Casas abandonadas en las montañas

Estos edificios no son más que pequeñas viviendas de un solo piso, dos a lo sumo, cuyos habitantes fueron llevados y devorados hace tiempo por los necrófagos del yermo. Son un buen punto para acampar, pues proporcionan buena visibilidad del terreno. Esto puede ocasionar problemas si se emplean luces durante la noche, pues los convierte en un punto visible desde mucha distancia. De hecho, el único contratiempo que pueden tener es que la casa está ocupada, haga que realicen una tirada de encuentros en la tabla del yermo tiene encuentro con alguna criatura, sea la que sea. Si el encuentro es positivo se toparan con un mercader. Si el encuentro es negativo se toparan con una par de raiders que huían de su antigua banda.



Como extra si encienden fuego o luces durante la noche hazles una visita de 1d10 necrofagos, que se han dirigido allí como polillas a la luz. Emplea el perfil típico de nigromante. Lo más útil que pueden encontrar en las casa tras una tirada de **Atención (11)** son diversas latas de comida de decenios atrás pero que se han mantenido bien conservadas, lo suficiente aún para ser consumidas y proveer de alimento a quien lo haga.

## La caravana desaparecida

**6PD experiencia. Reducción de precios en todos los comercios de Salvació.**

Un problema surgirá en Salvació cuando una de las caravanas de suministros que provee al asentamiento, más concretamente al emporio de Mangu, de comestibles y otros útiles, no llegue cuando estaba previsto. Al tercer día de su falta Mangu se dirigirá a Geyper solicitándole ayuda, y este recurrirá a los pjs cuando éstos regresen al pueblo.

Tras recibir la visita de Geyper, éste les conducirá hasta Mangu. Lo encontrarán atendiendo su negocio, con evidente mueca de preocupación. Ante la llegada de Geyper y el grupo su faz se alegrará ligeramente, señal de esperanza. Tras invitar al grupo a refrescarse con unas jarras les explicará que

*“Cada dos meses llega, procedente de Barcelona, vía Torre del Pla y Sadell una caravana transportando diversos productos, tanto comestibles como de otro tipo. Los comestibles son todos para su negocio mientras que el resto son para los otros comercios. La caravana debería haber llegado hace ya tres días, pero no lo ha hecho. Nunca se retrasan tanto. Sin ella, de lo que aquí dispongo es limitado y no dará para más de una semana, diez días a lo sumo. Hay que encontrar esa caravana como sea y traer lo que transportan hasta aquí”.*

Mangu puede proporcionar al grupo un tosco mapa de la zona de la costa para su encargo, tal vez no tan detallado pero si mayor en alcance, donde les marcará la ruta que suele seguir la caravana proveniente de Torre del Pla.



Al frente de la caravana suele estar un individuo llamado **Fusto** según les explicará Mangu. Es un hombre experto, que lleva más de veinte años cruzando el Yermo y más de doce al frente de la misma caravana. Junto a él otros ocho hombres de su confianza, su grupo de los últimos años. Su fama es reconocida en el Yermo, y de hecho hace cuatro años que no sufría ningún asalto y de los que ha tenido que vivir, y que Mangu haya tenido noticia, ninguno ha fructificado.

La caravana la suelen componer unos diez carros, aunque puede variar de ocho a doce o trece. Y un destartado camión, una reliquia de la época pre apocalíptica.



Si aceptan el encargo Mangu puede proporcionarles si lo desean una montura para transportar equipo, víveres principalmente; eso si quieren, aunque pueda enlentecerlos o entorpecerlos en sus acciones. Pero el Yermo es un lugar especialmente desolado, peligroso y donde encontrar comida o sobretodo agua es algo complicado, así que los pjs harán bien en ir medianamente preparados.

Abandonando el asentamiento de Salvació el grupo volverá a adentrarse de nuevo en el Yermo, aunque esta vez su destino les acercará más a la población de Barcelona, aunque ésta quede aún demasiado lejos. La mayor parte de encuentros que van a tener mientras se muevan por aquí van a venir determinadas de forma aleatoria, con una serie de tiradas en la tabla de Encuentros del Yermo, tal y como viene indicado.

La ruta que les ha indicado Mangu no es difícil de seguir, tienes que seguir los restos de una antigua autovía, no es la ruta más rápida pero si quizá la más segura pues se aparta de las zonas más contaminadas. Aun día y medio de viaje pasaran cerca de una fortificación de piedra, en lo alto de una colina, su estado seguramente fue mucho mejor pero lo que les llama la atención es que ven una columna de humo. Dirigirse hacia allí supondrá abandonar el camino donde se encuentra y subir por la colina, desde donde están no parece haber ningún acceso a la fortificación.

### La fortaleza de Cardona



El acceso a la fortificación esta complicado , pues sus puertas estan cerradas. Y las ruinas de lo edificios dificultan mas el acceso que lo facilitan. Si continuan subiendo hacia la fortaleza recibiran un disparo de advertencia. Y un tipo sin mostrarse les advertira que se retiren. Una tirada de **Atencion (9)**, veran movimiento al menos en tres puntos elevados, si obtiene un par de grados de exitos en su tirada, descubriran la trampa, parte del movimiento que ven no son naturales, y mas bien parecen simultaneos.

En realidad solamente se encuentra un hombre, una mercenario llamado **Quiros**, que cobro por hacer un trabajo que no hizo y le han puesto precio a su cabeza y se oculta en la fortaleza, que para su suerte estaba abandonada. Pero si no ven su engaño se daran cuenta que se encuentran en una situacion peliaguda, ellos no tienen cobertura y es una guerra que ahora no deberian querer luchar.

29

### El tunel de Suria

A un día de camino , la carretera se interna en un tunel, el estado de la entrada deja solamente uno de los carriles , y el interior esta totalmente a oscuras. No es necesario entrar pero esto ellos no lo saben si hacer una tirada de **Atencion (11)**, hallaran los restos de una ruta alternativa que se sube la pendiente de la colina. Si decidieran pasar noche o resguardarse de la lluvia en su interior, se toparian con una de las entradas de un hormiguero que opera en esta zona, por normal general salen de noche para no tener que soportar las temperaturas exteriores durante el día. La salida del tunel por el otro lado esta bloqueado, y los accesos hechos en las rocas son parte del complejo sistema de tuneles que han hecho las hormigas.



### Las cercanías de Manresa

Siguiendo los pasos marcados por Mangu los pjs se irán acercando a los restos de la ciudad de Manresa, pueden seguir su consejo y tratar de brodearla hasta alcanzar el puente de Vilomara y cruzar el río Llobregat. Si desobedecen estos consejos y se adentran en las ruinas de la ciudad emplea la tabla de encuentros aleatorios en la ciudad. Probablemente pierdan la pista.

### El puente Vilomara

Alcanzar el río es tarea fácil ya no lo es tanto alcanzar el punto donde está el puente, pues al abandonar la vía que seguían, si han seguido los consejos de mantener la ciudad de Manresa como referencia y seguir hacia el este, una vez encontrado el río seguirlo hacia el sur, el puente debería estar visible a la distancia. Siempre pueden buscar un lugar elevado y observar. Una vez recuperado el puente. El río tiene un color opaco que no invita a bañarse ni a consumir el agua, pero ya llevan muchas jornadas de camino, concretamente cinco y las provisiones de agua son escasas. A efectos de radiación consumir esta agua incrementa 1d3 el nivel de radiación. Una vez recuperan la ruta el, un camino de tierra les acompaña montaña adentro, será la parte más dura del camino pues el terreno es adrestré y no hay muchos sitios donde refugiarse.

### La ruta hacia Torre del Pla

El encuentro principal que van a tener en el Yermo se va a producir cuando se encuentren relativamente cerca de Torre del Pla. Es aquí precisamente, a un par de días de distancia, donde la caravana fue atacada. Entre Salvació y Torre del Pla hay unos doce días de marcha a través de un terreno abrupto, seco, prácticamente sin vegetación, donde el sol golpea duro y donde no hay prácticamente ningún lugar donde refugiarse si exceptuamos alguna gran roca que puede proporcionar algo de sombra. Lo que si se pueden encontrar son restos de lo que antaño fue una carretera, la C55, de la que ahora quedan poco más que parches de asfalto que permiten intuir por donde transitaba. A partir del quinto día de viaje se entra ya en una zona donde el terreno es mucho más montañoso, no tan llano. Sigue siendo igual de seco pero los desniveles, pequeñas cimas e importantes hondonadas se hacen mucho más presentes.

Mientras los pjs se muevan por el Yermo estos primeros días los únicos encuentros destacables serán los que marque la Tabla de Encuentros propia de esta zona. Referente a la caravana no encontrarán ningún indicio hasta el octavo día de su partida de Salvació. El hallazgo será en forma de grandes manchas de sangre en el suelo. La

zona es igual que la mayor parte de lo que han cruzado hasta ese momento. Retazos de asfalto, unos pequeños, apenas de medio metro cuadrado, otros enormes, de varios carriles y más de dos docenas de metro de largo; agrietado, sí, pero aún bastante entero. La vegetación, escasa toda ella, ocupa algunas zonas en los bordes, no más de pequeños arbustos resecos que a duras penas subsisten con la escasa agua que cae del cielo. En uno de estos trozos de gran tamaño de calzada, seguramente una autopista en su época, los pjs con una tirada de **Atención (9)**, podrán observar unas grandes manchas de algo que parece sangre seca. Un examen exhaustivo de los alrededores les permitirá descubrir un gran número de casquillos de bala repartidos en un gran espacio de terreno. Hay más de cien casquillos, al menos que los pjs puedan contar. Huellas de pisadas han sido borradas por el constante viento que sopla, pero a pesar de todo, los jugadores podrán descubrir varias cosas más. Repartidos en varios puntos alrededor del lugar hay grandes grupos de casquillos de bala, lo que puede llevar a pensar —con acierto— que grupos de hombres se apostaron aquí para tender una emboscada a los que iban por el centro de la carretera. Todos estos restos están alrededor de zonas donde sería fácil esconderse y cubrirse: pequeños montículos de tierra, montones de cemento y hierros retorcidos, lugares que ofrecen buena cobertura. Podrán encontrar unos diez puntos de tiro. En tres de ellos hay además restos de sangre seca también por el suelo. Lo que no encontrarán son cuerpos. Pero sí, a cierta distancia de la vía, huellas profundas de pisadas, pero no de personas; éstas las ha borrado el viento. Las que permanecen son las producidas por los animales de carga, bastante más profundas en la tierra debido al peso que arrastran, y especialmente las del vehículo de cuatro ruedas, el camión que Mangu les comentó. Seguir las huellas no será especialmente difícil, gracias especialmente a éste último, pero deberán hacerlo durante bastante tiempo. Un día y medio concretamente.

## La mina



Las huellas les conducirán hasta las cercanías de un complejo minero al que confluyen vías, con restos de antiguos trenes, estaba abandonada hasta que la ocupó recientemente un grupo de bandidos que planean convertirla en su base de operaciones, merced a la seguridad que les ofrece. Lo que era el edificio principal parece abandonado, parte de los vehículos y carros están en la entrada principal que está destrozada. En las cercanías hay cobertizos metálicos en un estado precario debido al óxido.

Acercarse a las inmediaciones del complejo es relativamente sencillo, basta con ir arrastrándose por el suelo para tener la seguridad de no ser descubierto. El complejo

parece ser una instalación industrial con una tirada **Ciencia de ingeniería (15)**, se podría intuir que la instalación se dedica a la extracción de mineral o gas. Un edificio principal muy alto es el centro del complejo, a su alrededor cobertizos de metal totalmente oxidados que se caen a pedazos. Hay un par de vías en el complejo, con vagones de trenes que llevan mucho tiempo sin moverse. Un gran depósito de agua está cerca del edificio principal y tras él una enorme entrada circular de unos 6 metros sobre las rocas. Ha sido volada y ahora mismo está abierta. Para acceder a esta entrada hay un ancho acceso bastante bien conservado que rodea el complejo y se une con el camino que ha traído a los pjs. Entre los edificios hay tirado por depósitos de una tamaño considerable que podrían ser de gas o algo similar. Actualmente están todos vacíos.

Si se acercan de noche notarán para su asombro que en la entrada del complejo hay luz, no así en el resto de edificios. Un par de individuos hacen guardia en la entrada acompañados de un perro que está encadenado. Si se aproximan durante el día, verán algo más de movimiento, un 50% que cuando lleguen aun estén metiendo alguno de los carros al interior de la cueva. El procedimiento es arrastrar a uno de los mulos para volverlo a atar a uno de los carros y llevarlo hacia el interior, en la entrada habrá un par de tipos, con una **tirada de Atención**

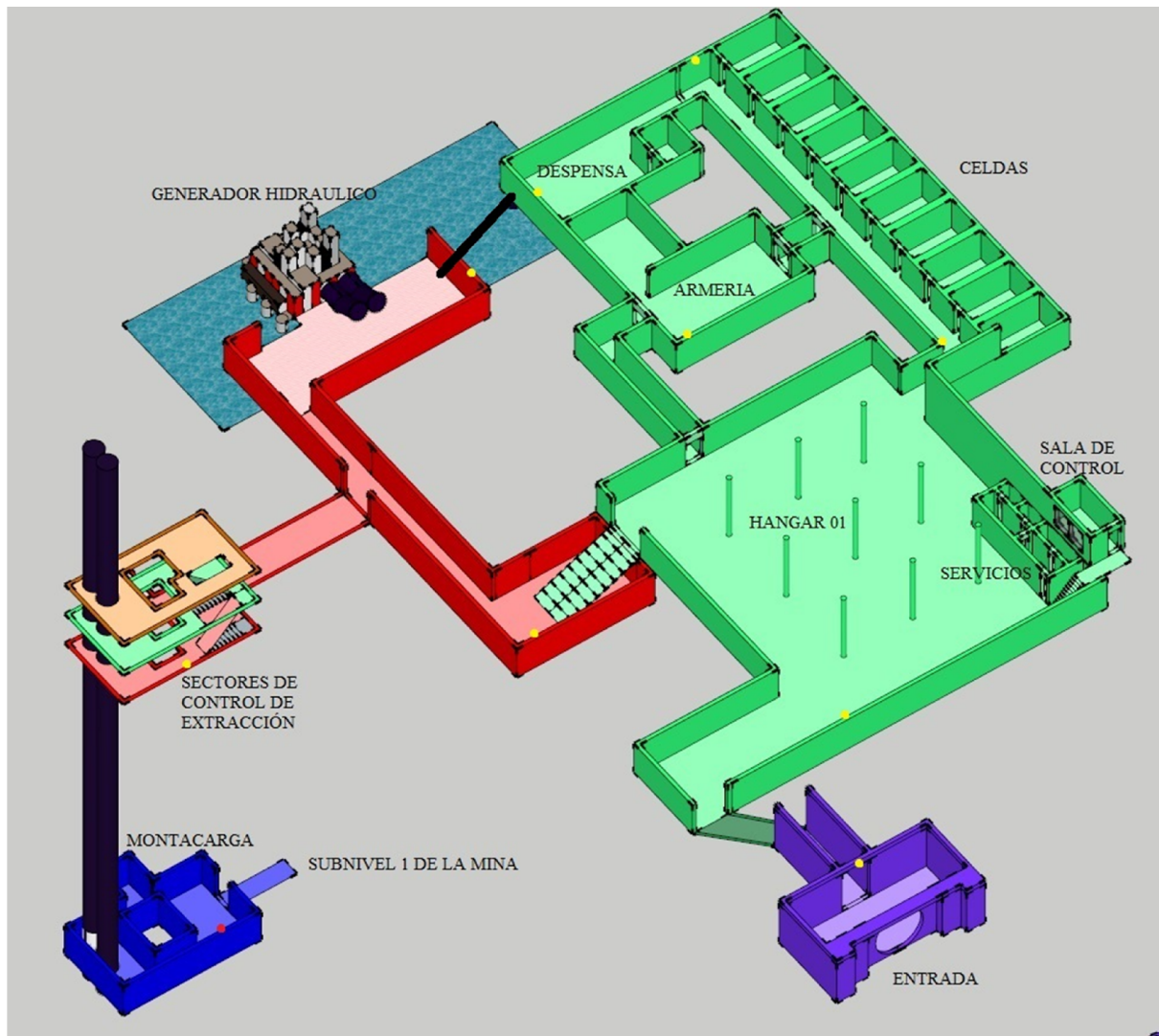
(15), notara que uno de ellos está cerca de lo que parece un panel. Por el resto del complejo hay movimiento de hombres y mujeres, trasladando objetos de los cobertizos, trenes hacia el interior. El interior de la cueva sigue iluminado, lo que permite vislumbrar el enorme camión que menciono Mangu.

Si logran acabar con los hombres apostados en la puerta sin que se active la alarma podrán registrar el lugar. Tanto los carros como el camión están vacíos, sin carga, los mulos tampoco están, parece que todo ha sido llevada al interior de la base, como indican algunas de las postas de estos últimos. Una vez eliminada esta primera fase de seguridad, lo siguiente es entrar ya en el complejo. Una puerta de hierro protege la entrada. Traspasarla es sencillo, basta con girar una rueda adosada a la puerta que hace girar la barra que la bloquea en su parte posterior.

Una rampa de unos 10 metros descende por una ancha calzada pavimentada, la iluminación es irregular pues algunas luces parpadean. Dependiendo de cuando entren tendrán habrá más o menos gente despierta, hay una verdadera comunidad viviendo aquí. Son dieciséis hombres y ocho mujeres. Disponen además de cuatro perros, fieros todos ellos. En el supuesto que entren de día al menos entre 2-4 hombres y 1 a 2 mujeres estarán fuera de la base, con al menos un par de perros. Si es de noche todos ellos estarán dentro, aunque hay un 60% a partir de las doce de la noche hasta las dos que encuentren a cada uno durmiendo; un 80% entre dos y cuatro y un 90% entre cuatro y siete. De siete a nueve el porcentaje es de un 50% y de nueve de la mañana a doce de la noche todos despiertos –contando entonces que algunos de ellos estarán fuera –. Si hay disparos saltarán las alarmas y despertarán todos. Si éstos no se producen, con moverse sigilosamente y no hacer mucho ruido será suficiente para pasar desapercibidos.

El lugar es bastante grande, aunque gran parte de él se encuentra vacío. Lo que más puede interesar al grupo son lugares como la armería o las habitaciones convertidas en celdas. De los miembros de la caravana tan solo quedan tres personas vivas, entre ellas el guía, **Fusto** y un par más llamados **Umbert y Salvio**, encerrados en una sala al lado de lo que han convertido en despensa. Todo el resto no son sino ya despojos: los miembros de la comunidad son caníbales, y los han convertido en su primer y segundo plato.





### Lugares de interés

- **Hangar:** Una enorme sala prácticamente vacía, en ella se puede ver algún contenedor como los que tienen los trenes de afuera pero en mejores condiciones, parecen ser contenedores de gas, que se llenaban a través de unas bocas de presión que bajaban del techo. Esta sala tiene mucha altura, y el techo se ven el intrincado de tubos. Si hacen alguna prueba con los surtidores no ocurre nada no hay gas. Al fondo de esta sala hay unas salas que hacían la función de vestuario y duchas, sobre ellas hay una especie de pecera que podría ser la sala de control.
- **Habitaciones:** Todas tienen el mismo tamaño y una disposición parecida. Mobiliario escaso consistente en una cama, un par de armarios una mesa y un par de sillas. Cada habitación tiene lavabo propio. Lo que más les puede servir a los personajes son armas como cuchillos y tal vez alguna pistola -10% de posibilidades—que sus propietarios no han cogido, dejándola allí, munición para éstas y algunas latas de comida y pocas cosas más.
- **Despensa:** Un lugar macabro. Aquí encontrarán desde latas de comida, animales muertos cazados en el exterior y, lo más terrible de todo, restos humanos, tanto miembros de las caravanas como de sus propios hombres, tirada de **estrés (4)**. No hay demasiados cuerpos, y eso se debe a que los caníbales los mantienen con vida alimentándolos para luego cepillárselos bien frescos. El hecho que haya ahora bastantes cuerpos —seis en total— se debe a las bajas habidas en el asalto a la caravana. Los cadáveres que faltan han sido ya devorados, y podrán encontrar sus restos en el fondo de una sala, lugar donde

lanzan los desperdicios y que da a una corriente subterránea, el lugar donde guardan los perros. Un poco más arriba de donde lanzan los restos es de donde recogen el agua que necesitan, asegurándose así que no se contamina la corriente antes de darle uso. Al lado hay una sala cerrada con llave, es una sala de gran tamaño sin mobiliario en ella suelen dejar a las víctimas que tristemente se cruzan en su camino, allí se encuentran los guardias de la caravana en un estado lamentable.

- Armería: Gran cantidad de pistolas, escopetas, rifles, armas de mano como hachas, picos, cuchillos de grandes dimensiones, incluso arcos y ballestas. El problema son las municiones, no demasiado abundantes pero si más que suficientes para contentar a un grupo de pjs como el que nos ocupa. Hay incluso unas boleadoras, un boomerang metálico terriblemente afilado. Lo más interesante para el grupo puede ser un chaleco antibalas muy antiguo pero en buen estado que ofrece protección en el tronco contra disparos de bala. Pero entrar en la armería no será sencillo, no será bastante con girar una manivela. Una cerradura electrónica protege la entrada, siendo necesaria una tirada de **Ciencia Ingeniería (13) o electrónica (13)**.
- Celdas: En sí se trata de habitaciones modificadas. Los ocupantes del complejo les han cambiado el sistema de cierre, impidiendo su apertura desde el interior y tan sólo permitiéndolo desde el exterior, girando una rueda que fija o libera los anclajes. El interior de las celdas no difiere del resto de habitaciones, con la particularidad que ha sido despojado de todo mobiliario y objetos. El suelo de todas ellas está tapizado por suciedad y excrementos, e incluso en uno de ellos hay restos de sangre. En este podrán encontrar, tirado en una esquina, una mano cortada a la altura de la muñeca, en avanzado estado de descomposición. Si entran en la que se encuentran los guardias de la caravana los encontrarán en un estado lamentable.
- Sala de control: Situada en una habitación se encuentra al fondo del gran Hangar, tras subir unas escaleras, actualmente la sala está abandonada. Pero eso no significa que no pueda ser utilizada. Si alguno de los pjs al entrar aquí y echar un vistazo logra una tirada de **Ciencia Ingeniería (11) o Electrónica (9)** se dará cuenta que lo que ocurre aquí es que simplemente no llega energía. Con una tirada de **Ciencia Ingeniería o Electrónica (9)** serán capaces de encontrar el lugar donde puede estar la avería. Arreglarlo ya es un tema más complicado y requerirá, además de una media hora aproximadamente y una nueva tirada **dificultad (13)**. Si lo logran, un zumbido resonará por toda la sala; saltarán unas cuantas chispas, un par de compresores dejarán escapar un silbido y se encenderán un gran número de luces. Las pantallas de las computadoras, hasta ese momento apagadas, cobrarán vida con un brillante fulgor verde. Manejando adecuadamente los sistemas de los que aquí disponen tendrán acceso a todas las puertas del complejo pudiendo abrir o cerrarlas, incluso bloquearlas, independientemente de si las manivelas de cierre manual están abiertas o cerradas. Otra ventaja será que las cámaras, hasta ese momento inoperativas, pasarán a enviar su señal a las pantallas de control que se encuentran en una de las paredes de la sala. Todas estas cámaras aparecen marcadas en el mapa. Esto puede ser una gran ventaja para moverse por el complejo si alguien desde aquí controla los paneles. Para manejar todo esto será necesaria una tirada de **Sensores (11) o Computadoras (13)**. Otra posibilidad que se les ofrecerá será la de intentar sabotear el complejo y hacer que salte por los aires. Para ello primero deberán obtener un éxito en una tirada de **Ciencia Ingeniería (15)**. De conseguirlo sabrán que accionando tres válvulas repartidas por el complejo y activando con posterioridad una secuencia obtenida del ordenador con una tirada **computadoras (13)**, podrán activar una cuenta atrás que hará volar por los aires las tuberías que contienen gas y que recorren el techo de la instalación. El margen de tiempo desde que se activa la secuencia hasta que se inician las explosiones es de cinco minutos. Cuando eso ocurra, todo aquel que se encuentre en el interior del complejo puede darse por muerto; sobrevivir será imposible.
- Sala de los desperdicios: Por llamarlo de alguna manera. Aquí es el lugar mencionado con anterioridad, concretamente en el apartado de la despensa, donde comentábamos que se arrojan los restos de los cuerpos ya devorados. Es también el lugar donde se guardan los perros. Y es a ellos a quienes se arrojan estos restos para que acaben de dar buena cuenta de ellos. Por suerte para los pjs



si se aventuran aquí los perros están atados a una columna con unas largas cadenas de cinco metros cada una pero que, de ninguna manera, les permite llegar al otro extremo de la sala, al lugar donde se encuentra la puerta. En uno de los laterales de la sala hay una trampilla metálica. Si se abre va a dar a un profundo pozo al final del cual se encuentra la corriente de agua mencionada anteriormente también y que sirve para deshacerse de los restos inservibles.

**Raiders típico (69 PD) x12:**

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 (110 PD) x10:**

Agilidad +3, Atención +2,  
Escalar +1, Esquivar +2, Pelea  
+2, Vigor +3, 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 4/5/6  
Chaleco de cuero endurecido RD  
2, AC 0

**Raiders Elite (136 PD) x 2:**

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  
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

**Perros salvajes/lobos x 4**

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)

Si como es de esperar todo va bien y logran liberar a Fusto y sus dos compañeros, éstos les podrán explicar lo ocurrido. Pero antes de nada mencionar su horrible aspecto. Están completamente desaliñados, con las ropas hechas jirones. Presentan numerosos moratones debido a los golpes propinados por sus captores, e incluso uno de ellos ha sufrido una herida de bala que no ha sido curada por estos, aunque sus compañeros han hecho lo que han podido y al parecer no se ha infectado.

Según les explicará Fusto, el guía, los asaltantes se habían ocultado tras unas rocas y, aprovechando que el terreno era muy irregular, atacaron por sorpresa con armas automáticas. Ya en los primeros segundos ya habían caído cuatro de sus hombres y, aunque el resto se defendieron como pudieron, no fueron rival para los asaltantes, bien armados y parapetados. Los supervivientes de la caravana fueron apresados y llevados

hasta aquí, donde, uno a uno, han ido sirviendo de cena a sus captores. No sabe si hay más como ellos en alguna de las otras celdas –de hecho ellos son los últimos que quedan con vida –pues desde que llegaron aquí no han salido de ella.

Con los salteadores eliminados y los prisioneros liberados el grupo ya podrá regresar a Salvació para recibir la enhorabuena de Geyper y de Mangu, así como la recompensa prometida.