

# METRO CANIBAL

Creado por Carlos Fuentes Martinez (Buran)

## THE MUT'ANT EPOCH™

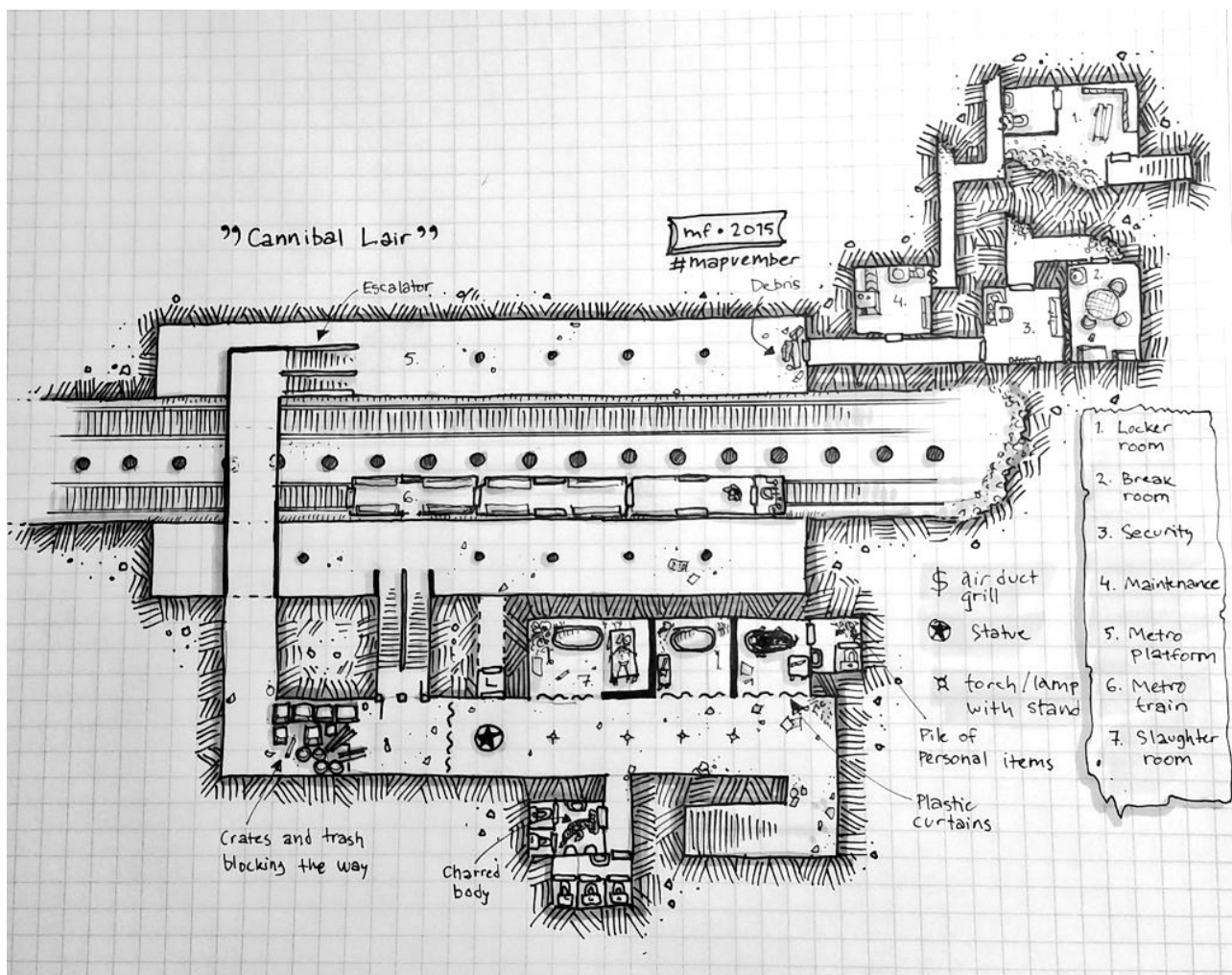
ADVENTURE ROLEPLAYING GAME



William  
McAusland  
WFL

MUT'ANT EPOCH.COM





Nota, salvo que se diga otra cosa impera un silencio ominoso y la oscuridad es total. Se necesita una fuente de luz para poder ver algo. La energía eléctrica es algo que esta instalación hace mucho que no tiene. El nulo mantenimiento hace que la mayoría de bombillas y aparatos electrónicos estén inoperativos o han sufrido algún tipo de vandalismo que los han dejado inoperativos. Se recomienda no usar la tabla de encuentros aleatorios bajo tierra. El sabor de la carne de Gemidor resulta desagradable para la mayoría de depredadores y se mantienen alejados de esta área.

*1 Vestuarios: La estancia esta cubierta de polvo y el aire enrarecido. Podéis ver un banco justo en el medio de la estancia así como antiguas taquillas que ocupan la mitad derecha de la pared del fondo y la mitad superior de la pared derecha. El resto de la estancia esta colapsada salvo por una puerta que permanece cerrada en las que se lee W.C.*

Antiguos vestuarios de los empleados masculinos de la estación de metro. Las taquillas hace tiempo que fueron saqueadas y no guardan nada de interés salvo una de ellas que contiene un cubo de plástico para niños con pala, vale 10 + d10 piezas de plata, envuelto en papel de regalo y con una tarjeta que pone "Para Jai". La única salida posible es a través del sistema de ventilación del aseo. Una prueba de Fuerza tipo B bastara para retirar la rejilla o una tirada tipo A de Abrir Cerraduras. Al ser una estación subterránea los conductos de ventilación son mas grandes de lo normal, permitiendo a una persona adulta el gatear por ellos. Los pjs mas voluminosos lo tendrán mas difícil obligados a reptar por el conducto, si se empeñan en llevar armadura, deberán hacer tiradas de agilidad tipo B para no quedar atascados.

*2 Sala de descanso: Pequeña sala ligeramente rectangular dominada por una mesa redonda entorno a la cual hay 3 sillones desvencijados. Al fondo de la estancia 2 antiguas contenedores de suministros, la mas grande dedicada a la bebida y alimentos posee colores vivos con un gran*

*crystal, la mas pequeña es de color negro y blanco. A la derecha de la entrada se encuentra un blanco pedestal con una botella de plastiguay, plastieterno para los eruditos, que contiene liquido y posee 2 botones, uno azul y otro rojo.*

Las maquinas expendedoras no funcionan, su contenido se echo a perder hace tiempo. El cristal opaco de la maquina de bebidas y snacks oculta su contenido. Si los jugadores se la ingenian para



abrirla solo descubrirán que la la comida esta podrida y las latas y botellas desaparecidas, las pocas que quedan están oxidadas y al abrirlas su nauseabundo olor sera un claro indicativo de su estado.

Lo único salvable es la garrafa de plástico con capacidad para 20litros, con asa pero sin tapón. Actualmente le quedan D20 litros de agua. No perderá agua por a válvula que posee la garrafa pero deberan retirarla si quieren acceder al liquido. Accionar cualquiera de los botones hará perder el preciado liquido. Nota: los jugadores pueden ser tan cafres para querer llevarse el dosificador en conjunto; 15kg mas al agua y la garrafa.

3Sala de seguridad: *La puerta está hecha de material resistente, y parece que nunca se ha roto. Si bien hay manchas de óxido, no se trata de la puerta corroída, sino más bien por la filtración de los líquidos de los aparatos iluminación justo encima de la misma. Una pequeña*

*ventana de 10 cm por 5 cm se encuentra a la altura de los ojos, pero debido al cristal de una sola dirección, no se puede ver lo que podría haber dentro la misma.*

*El bloqueo del teclado en el lado derecho está resquebrajado e inútil, dejando solo una opción para entrar a este lugar; la fuerza bruta.*

La oficina de seguridad está cerrada de forma segura y los gemidores nunca abrieron la puerta, aunque durante generaciones han arañado y embestido el portal, apenas han rasguñado la superficie. Los personajes pueden trabajar solo dos a la vez para tumbar, golpear o cortar la puerta con hachas, palancas, armas de rayos y cuchillas, o incluso con ataques de carga utilizando tubos de acero y barras de otras áreas. Las armas balísticas normales no tienen ningún efecto en esta puerta y junto con otros modos de ataque sonoros aumentan las posibilidades de provocar a los gemidores (56% de probabilidad si los no han explorado aun el resto del complejo, después de la primera ronda de ruido, más otro control cada diez rondas de atacar la puerta, incluido golpes de hacha. Si se ha lidiado con el líder y la congregación de gemidores, entonces solo hay un 16% de posibilidades por minuto de atraer atención no deseada. Si el ruido alerta a los lugareños, entonces d6 + 6 moaners provienen del área del tren de metro; uno de estos humanoides es un espécimen único de la tabla de mutaciones TME1-57 página 58.)

La puerta tiene-20 DV, y tendrá 130 puntos de resistencia de daño para poder abrirla. Las granadas, los cohetes de batalla y otros explosivos hacen doble daño a esta puerta cuando la 'golpean'.

Si un personaje tiene la habilidad de abrir cerraduras, podría intentar pasar por alto el viejo sistema de teclado electrónico y usar pequeñas herramientas, cables y otros artilugios para desbloquear sigilosamente la cerradura, tratarla opening relic dead bolt en la tabla de habilidades de selección de cerraduras en el libro Reglas de Hub, página 48

*Esta habitación es pequeña, austera de 5 por 5 metros cuadrados, pero llena con dos sillas giratorias, un panel de control cubierto con monitores oscuros, una estación de trabajo con computadora, intercomunicador, micrófono para megáfono, una fila de 5 taquillas y un armario entreabierto que contiene algunas reliquias notables asi como otra puerta de similares características en la pared de la izquierda.*

Nota: Puedes hacer una tirada para el contenido de las taquillas, usa la tabla de tesoro para lo que podría estar dentro de cada taquilla, se permiten resultados duplicados, mientras que en el armario abierto en la pared del fondo se encuentra los siguientes objetos: 3 escudos antidisturbios, canana de

munición con 23 cartuchos de escopeta de una capacidad total de 30, 8 células de energía gastadas en su paquete original, 5 linternas grandes con sus respectivas baterías gastadas y 1 comunicador con su batería gastada.

Para salir por la otra puerta no se requieren los mismos métodos anteriormente mencionados.

Taquillas con su respectivo tesoro:

1. Los restos momificados de una persona en un mono azul, desarmado y sin nada de valor.
- 2 Caja de munición de pistola, 20 balas.
- 3 Caja de munición de pistola, 20 balas.
- 4Linterna grande con batería gastada.
- 5 Linterna grande con batería gastada.

#### 4Sala de mantenimiento

Para acceder hay que golpear la rejilla.

*Herrumbrosas maquinas de las que salen tuberías hacia las paredes o desde ellas es lo mas relevante de este cuarto. El armario de mantenimiento esta abierto. En el interior hay un pequeño armario de 2 m de ancho y 3 de profundidad lleno de viejas fregonas, escobas, cubos, pulidor de suelos y estantes con diversos productos de limpieza. A primera vista, no parece que nadie ni nada haya estado aquí en una generación.*

Sala de mantenimiento de la estación. Aquí se guardaban herramientas y productos de limpieza. Las 2 grandes maquinas son una bomba para dar presión a las tuberías del agua y la otra la maquina que encendía el sistema d ventilación. Ambas están más allá de cualquier intento de reparación o recuperación de piezas útiles. La puerta está cerrada desde dentro. Hay varios artículos pequeños dignos de comercio el armario, como botellas de spray con productos de limpieza pegados en sus fondos, un pequeño recogedor y cepillo azul, un matamoscas y otros artículos igual de mundanos, todos con un valor total de 30 + d100 en el caso de ser transportados en un saco y luego intercambiado.

#### 5 Andenes de metro y plataforma elevada.

Para acceder hay que empujar con una tirada de Dificultad C de Fuerza debido a la barricada .

La diferencia de altura es de 50 cm para bajar a las vías. Las columnas se pueden usar como cobertura y/o para ocultarse. Cualquier ruido o charla por encima del volumen normal alertara a los gemidores que viven en el Tren de metro. Las fuentes de iluminación a menos de 4 metros del tren provocara los mismos efectos; las ventanas del tren están tapadas y demasiado llenas de mugre lo que las hace casi opacas. En caso de explorar el túnel queda a discreción del máster hasta donde puede llegar pero en 10 km no habrá encuentros, cada X tiempo podrán ver algún agujero en el techo por el que ver la luz diurna o de la luna. Acampar es una mala idea pues los depredadores nocturnos, sobretodo murciélagos, recorrerán los túneles en busca de alimento. Se recomienda poner varias salidas de emergencia que den directamente a la superficie.

#### 6Tren de metro.

*El hedor es infernal. Golpea como un puñetazo tus sentidos. El hacinamiento, los desechos corporales varios que permean paredes y suelo hacen que se revuelva el estomago. Una preocupación menor cuando una miriada de criaturas humanidades enfermizos, famélicos, hediondos con la piel cubierta de pústulas blancas os observan con sus ojos desquiciados. Con un grito penetrante se lanza al ataque.*

6+d6 (12)Gemidores viven hacinados en este viejo tren durmiendo en los asientos, en el suelo y en las camillas y hamacas improvisadas. Uno de ellos posee una mutación(nota: en mi partida 2 de ellos tenían una, sprint y ojos caracol) de la tabla de mutaciones de la pagina 58. Si son atacados

dentro de los vagones, los mas cercanos combatirán mientras el resto abre las puertas del resto de vagones para salir y rodear a los agresores. Si la batalla dura mas de 6 asaltos los del área 7 vendrán en auxilio bajando por las escaleras.

Una vez despachados se puede encontrar por el tren restos de vendajes sucios, botellas de medicamentos y botes de fármacos vacíos y aplastados. Varias bolsas de sangre aun continúan colgadas de los asideros para pasajeros indicando que en algún momento este tren fue usado como hospital improvisado.

7: Matadero: Esta área esta iluminada por antorchas.

Debido a los recientes eventos pocos cautivos duran mas de un día vivos. Las bañeras son usadas para desangrarlos y las mesas para el despiece. Esta tribu de Gemidores son una escisión de los habitantes de la superficie. Su líder reside aquí. La tribu idolatra a un maniquí femenino con un Traje de cuerpo entero de nailon, talla mediana femenino, entrepierna con cremallera, negro, vale 50 + d100sp.

El gemidor líder tiene el máximo de vida, una mutación (Nota: en este caso una cola de escorpión con veneno tipo A SV+6DMG1D12+veneno, -1 movimiento, +1d6 a Agilidad) junto con otros gemidores que conforman su guardia de élite; tantos como jugadores (Nota: 6 en mi caso y uno de ellos con el implante láser retráctil en el abdomen le quedan 28 disparos SV+10DMG1D20+10, otro con drones curadores recuperando un punto de vida por asalto y otro con power arm SV+10 DMG 2D10+16DV-5 en el izquierdo). Emboscaran a través de las cortinas de plástico si no acudieron en auxilio de sus compañeros del tren. El alijo personal tira en la tabla moderate hoard (nota: en este caso 78sp y un rifle deportivo del 22 con 19 balas si no lo ha usado ya el líder.)

El resto del área es carente de interés salvo por los detalles gore que se quieran añadir, como el cadáver chamuscado de los servicios. Intento escapar y eligió quemarse vivo a ser capturado otra vez.

### **Creditos y Advertencias**

Este material es gratuito y sin animo de lucro. La partida esta pensada para ser usada con el juego The Mutant Epoch, pero fácilmente adaptable a cualquier juego de la misma temática. El mapa pertenece a Miska Fredman (<http://www.miskafredman.com/>). Esta estación de metro esta ideada como ampliación del 2One Day Dig: Lilac Towers”

Los “Gemidores” es una traducción del Moaner aparecido en el bestiario del manual básico de The Mutant Epoch. En Fallout serian llamados necrófagos salvajes.



Copyright 2010 Outland Arts.com / The Mutant Epoch RPG / William McAusland