

ZEPELÍN V



UNA AVENTURA PARA

PUNKAPOCALYPTIC

ZEPELÍN V

UN SUPLEMENTO PARA PUNKAPOCALYPTIC: EL JUEGO DE ROL

Juntalettras de este suplemento: Adrián Muñoz
Mascas editoriales: Diego Blanco e Israel Gutiérrez
Encargados de eso del rol: Israel Gutiérrez y Marcos García
Ponerlo tó chulo: Israel Gutiérrez y Adrián Muñoz
Revisión y orkografía: Pilar Castro

El Ascenso del V Reich es © 2022 Bad Roll Games.
PunkApocalyptic: The Game © 2014 Bad Roll Games.
Punkapocalyptic The Roleplaying Game © 2020 Schwalb Entertainment, LLC.
Punkapocalyptic el Juego de Rol © 2022 Bad Roll Games.

Todos los derechos reservados.
Bad Roll Games y sus logotipos asociados son marca registrada de Bad Roll Games.
Schwalb Entertainment y sus logotipos asociados son marca registrada de Schwalb Entertainment, LLC.



Avda. Pablo Iglesias, 61 - Ent. F
33204 - Gijón, Asturias
info@badrollgames.com
www.badrollgames.com

ÍNDICE

De qué va esta movida	3
Estoy aquí para deciros que la vida tal y como la conocíais ha terminado.....	4
Acción antimutante.....	5
Las colinas tienen piños.....	7
La noche es oscura y alberga horrores.....	9
Los ojos de la serpiente.....	10
La parte de los chatarreros	12
Tigres, leones, todos quieren tocarte los cojones.....	12
Resacón en Samantha	15
Sabotage.....	16
Los Pochos del Metrotrén	18
Led & Zeppelin.....	20
This is the end	21



DE QUÉ VA ESTA MOVIDA

Zepelin V es una aventura para Punkapocalyptic El Juego de rol diseñada para poder jugarse con 2 grupos de jugadores (Sí, ya sabemos que no tienes amigos bastantes para un grupo, vas a tener para 2...) por separado y que ambos colisionen en una terrible lucha final.

El argumento es sencillo: por una parte tienes un grupo de mercenarios al servicio de una chatarrera en busca de un antiguo prodigio tecnológico (spoiler: es un puto zepelín) y por otro a los del V Reich en busca de lo mismo, pero para fines algo más agresivos que la exploración.

La mayoría de sucesos entre las diferentes partes de la aventura suceden de modo simultáneo y afectan a la siguiente sesión del otro grupo de jugadores. De todos modos, si sólo tienes un grupo de jugadores también puedes disfrutarla, e incluso hacerlo 2 veces con experiencias totalmente diferentes según el bando que escojan tus jugadores, ya que como eres la DJ, al final los resultados del otro inexistente grupo van a ser los que te salgan a ti de donde te tocas por las noches.

La aventura en ambos casos está pensada para un grupo de jugadores cuyos personajes ya hayan experimentado un par de aventurillas y en principio confíen los unos en los otros (dentro de lo que eso pueda significar en el páramo) por lo que puedes incrustarla en mitad de tus campañas y tirar millas. Si crees que los personajes han visto ya demasiada mierda y están muy tochos, siempre puedes retocar un poco los encuentros: quien dice un enemigo dice 2, o 27 y su tía La Paca.

Somos conscientes de que si estás leyendo toda esta mierda es porque tampoco tenías muchas ganas de currar, así que también facilitaremos un par de misioncillas introductorias para que los despojos que llamas jugadores se conozcan y se apuñalen con menor frecuencia durante lo que viene siendo esta serie de partidas.

Como somos así de molonguis y este suplemento va a todo color, las partes del V Reich irán coloreadas en rojo y las otras pues en otro color, azul o yo qué sé.

La campaña está dividida en varias escenas, que deberían durar una sesión de juego cada una. En cada escena se describe el texto y se dan unas líneas generales de por dónde debe ir la historia (que es una partida de rol, no un elige tu propia aventura) remarcando algunas tiradas, diálogos y hechos especialmente necesarios. Los personajes y sus descripciones se encuentran al final de la escena.



ESTOY AQUÍ PARA DECIR QUE LA VIDA TAL Y COMO LA CONOCÍAIS HA TERMINADO

Como misión introductoria de la parte del V Reich, comenzaremos con la instrucción de los reclutas en un Festung cualquiera no muy alejado de Fuerte Germania. Si tus jugadores ya son parte del V Reich y conocen bien el sistema de juego, puedes saltártela.

Los Festung son pequeños acuartelamientos que se extienden por casi todo el páramo, dando hogar a los reclutas y diversos miembros de baja estofa del V Reich. La verdad, no se diferencian enormemente de cualquier pequeño asentamiento: cuatro chabolas ruinosas, un par de mercachifles ambulantes que hacen escala, un bar y alguna que otra fulana. La principal diferencia de los del V Reich es que además cualquier cosa remotamente militroncha se la pone muy dura, así que por lo general suelen tener murallas, un almacén donde se guarda todo el armamento y los reclutas duermen apelotonados en un mismo barracón apestado.

En ese mismo barracón apestado es donde nuestros recientemente alistados reclutas se van despertar tras haberse unido al Reich en busca de una vida mejor. Es importante hacer notar que si entre los jugadores se encuentra algún mutardo, aparte de ser tonto del culo, si se pisan de su mutación automáticamente lo van a linchar, por lo que sería bueno que vaya haciéndose otro personaje, porque vamos...

Los jugadores despiertan en su barracón. Son una nueva hornada fresca de reclutas que llegaron a última hora de la noche anterior y han tenido una buena noche de descanso tras el duro viaje.

Realiza una tirada de escasa dificultad de Ojos para ver si se despiertan. Los que lo hagan podrán reaccionar a un tipo dando una patada en la puerta y entrando a voces en el barracón. Los que no, despertarán sobresaltados chillando como nenazis o incluso se caerán del catre.

"¡Estoy aquí para comunicaros que la vida tal y como la conocíais ha terminado! ¡Se acabó el hacer el gilipollas y restregar vuestras pichitas contra vuestras primas, ahora sois reclutas del V Reich y vais a espabilaros, porque cuando estemos ahí fuera no quiero que uno de vosotros, imbéciles, me vuele la cabeza porque no sabe por dónde coño dispara un arma!" – El Soldat veterano señala al exterior. – "¡Vamos, ahí fuera a formar ahora mismo!"

Cualquier respuesta que no sea: "Si señor", o salir echando hostias, recibirá por respuesta un sendo bofetón; si se ponen

farrucos, una paliza de órdago. El Instructor tendrá el perfil de Soldat, que en principio para estos novatos debiera sobrar, pero siéntete libre de engordarlo si fuese necesario.

"Me llamo Ramón y soy un pedazo de cabrón, desde ahora vais a ser mis putillas, y si yo digo que saltéis la única respuesta será ¿más alto, señor? Cuando os dirijáis a mí, cada frase que salga por esa boca que apesta a ojetes comenzará por Señor y terminará por Señor, ¿queda claro?"

Se espera una respuesta de "Señor, sí, Señor". Si alguno de los jugadores no lo hace, será el primero en enfrentarse a una ración de abuso verbal. Si no hay ninguno lo bastante tonto, Ramón sonreirá complacido y comenzará a interrogar a la vez que insulta al recluta que mas rabia te dé. Preguntará a todos los reclutas quién son y de dónde vienen, hará chanzas al respecto y se burlará de sus orígenes. Siéntete libre de ser creativo: si tienen nombres algo normales ponles mote ridículos, si su nombre ya es una mierda hurga en la herida, toma inspiración de películas como El Sargento de Hierro, La chaqueta metálica, o en general cualquier sargento chusquero y malhumorado.

Tras la presentación, desarrolla una serie de pruebas destinadas a que los jugadores se familiaricen con las tiradas básicas del juego: correr entre neumáticos para las tiradas básicas de Pies, trepar por una cuerda para Brazos, e incluso una pequeña práctica con armas de fuego.

Tras terminar estas pruebas básicas, se hará un pequeño parón para que los jugadores coman y confraternicen. Durante la comida, otro grupo de reclutas empezará a meterse con los jugadores llamándoles novatos, y tratando de provocar una pelea. Si pese a los insultos los jugadores se achantan, pasarán a humillaciones más físicas, como hundir la cabeza del más débil de los jugadores en sus gachas, o directamente escupir en la comida de alguno.

A estas alturas debería haber estallado una pequeña pelea, que servirá para familiarizarse con el combate, que se verá interrumpido por Ramón y otro instructor de nombre Norbert.

Tras interrumpir la pelea preguntarán que quién la empezó, se espera que ambos grupos echen la culpa al otro. Al no haber consenso, decidirán que en ese caso sólo hay un modo de resolver eso: una competición de capturar la bandera entre ambos grupos. El perdedor como castigo limpiará letrinas. Además, confiado en que sus reclutas son mejores, Norbert apostará con Ramón un buen puñado de balas.

Si no ha estallado la pelea, igualmente Ramón intervendrá, pero en este caso acusando a Norbert de que sus reclutas son indisciplinados, y Norbert burlándose de los cobardes a cargo de Ramón y sus capacidades para entrenarlos, lo que desenlazará en la competición y subsiguiente apuesta.

El objetivo de Capturar la bandera es infiltrarse en la base enemiga y manganles su bandera, que debes devolver a tu campamento mientras aún conservas la tuya. Es el momento perfecto para enseñar a los jugadores a ser sigilosos, correr como las putas y estar atentos al entorno. Pon todo tipo de obstáculos y cosas inesperadas por el medio: pequeños barrancos, paredes a las que trepar, algo de matorrales donde esconderse y déjales que disfruten como gorrinos en un barrizal. No podrán usar más que armas contundentes o como mucho un tirachinas. Cualquier tipo de trampa en la que se les pille resultará en descalificar a todo el equipo y

que pierdan.

Al final puede haber 2 resultados: que ganen o no. Si ganan, Ramón contento con sus ganancias, les otorgará unas pocas balas para que se tomen algo en la taberna. Si pierden, les tocará una temporada de limpiar letrinas.

Personajes:

Ramón, Instructor veterano (Soldat, página 172).

Ramón es un tipo de 1'70m, calvo y algo panzón pero en el que aún se intuye que otrora debió ser razonablemente tocho. La mejor definición de Ramón es muy calvo y muy loco, lo que sumado a su encabronamiento permanente y sus múltiples heridas de guerra, hacen que aunque ya no sea precisamente un chaval tampoco te apetezca tocarle las pelotas.

Arrastra una leve cojera en la pierna izquierda fruto de una herida de guerra producida por un mutardo que lanzaba espinas.

Su mirada fría deja claro que ha visto mucha mierda y es un tío duro de cojones, porque si no en el páramo no se llega a viejo. Lleva tatuada en la calva un águila sobre la que reposa una V.

ACCIÓN ANTIMUTANTE

Aquí es donde empieza la chicha de verdad. Si has jugado la intro, han pasado unas cuantas semanas desde el entrenamiento y tus jugadores ya están listos para ver acción de verdad. Si tus jugadores ya han vivido sus aventurillas anteriores, en este punto deberían haberse unido al V Reich, bien porque comulguen con sus ideales o tal vez para escapar de alguna liada reciente sucedida durante un trabajo anterior. Si no es el caso, tal vez tus jugadores no tengan especial interés en esta parte de la campaña y deberías plantearte que jueguen la otra versión.

Los jugadores han tomado parte en un asalto contra un asentamiento mutardo, durante el cual el V Reich está haciendo gala de todo su poderío: montones de reclutas prescindibles, soldats bien equipados, algunos Übersoldats, e incluso el puto Aaron Schwartzman a lomos de Benito, lanza en ristre. Sé especialmente gráfica con la brutalidad de Benito.

Si te hace mucha ilusión, puedes tomarlo con calma y plantearte la cosa roleando el viaje hasta allí, donde pueden hacerse colegas de algunos otros emocionados reclutas que luego sacrificarás vilmente en pos de la espectacularidad. Pero mola muchísimo más si los sueltas directamente en mitad del fregao y arrancas con los jugadores confundidos mientras la gente muere a su alrededor y las cosas hacen pum.

El escenario que contemplan a su alrededor es el caos más

absoluto, el horror de la guerra desatado, nunca en sus vidas habían visto una violencia semejante, y eso es mucho decir viviendo en el páramo.

Los mutardos (perfiles pág. 169-170) huyen aterrorizados intentando salvarse a ellos y sus deformes hijos, sólo para ser abatidos sin piedad por los soldados, que disparan a bocajarro a niños esparciendo sus vísceras por medio páramo; un perromorfo le arranca la entrepierna a un compañero que cae al suelo desangrándose; explosiones, explosiones, tiros, más explosiones, miembros cercenados, más cosas que explotan, como un sueño húmedo de Michael Bay, ¿lo vas pillando?

Entre toda esta vaina es el momento de dar a tus jugadores, que estarán excepcionalmente bien equipados, un buen puñado de desafíos para que se diviertan. Comienza por cosas más simples como Mutardos atacando con armas improvisadas, o algunos pocos escapados de un corral, y dales la oportunidad de ir casa por casa asegurándose de que no escapa nadie y ya de paso dando el palo, aunque los mutardos poco tendrán pa robar.

Hazlo interesante y ofréceles decisiones morales cuestionables: encuentran un bebé escondido bajo los tablones del suelo de una casa, una mutarda vulnerable

atractiva e indefensa, intentos de soborno a cambio de permitirles huir, etc. Un poco de todo, y mira a ver como reaccionan.

Huelga decir que cualquier interacción con mutardos que no sea exterminarlos estará muy mal vista, y de saberse podría acabar con tus compañeros volviéndose contra ti in situ, un pelotón de fusilamiento o algún castigo igualmente extremo. Aprovecha para meter algo de cizaña en el grupo si se diese el caso. Por ejemplo, si se propasan con la mutarda antes mencionada, de saberse podrían cortarles la mano con la que la sobetearon, o incluso peor. El V Reich no se anda con tonterías a la hora de dar castigos ejemplificadores.

Cuando consideres que ya se hayan divertido lo suficiente y estén más o menos seguros de sí mismos con su flamante equipo superabusante, es el momento de hacer que se jiñen y que se enfrenten de morros con una bestia del pozo a tope de power. Oculta tus tiradas tras la fabulosa pantalla de la DJ oficial de Punkapocalyptic, que seguro que ya te has comprado, y procura machacarlos un ratito pero no cargártelos. Cuando estén sudando la gota gorda, añade al cocktail un Übersoldat (pág. 173) que les ayude a rematar

-¿Qué demonios haces tú aquí? - Pregunta Aaron ante la atónita mirada de sus hombres, que jamás habían visto a Benito comportarse así.

- Hola, viejo amigo. Te traigo algo que puede ser de tu interés. La localización de un tesoro de inimaginable valor: un zepelín.

Los ojos de Aaron se abren como platos. ¡Un zepelín! Ni en la más loca de sus fantasías habría podido soñar algo así: el medio de transporte más alemán posible, el dominio absoluto del aire, algo digno de él que transmitiría el innegable poder del V Reich con sólo posar la vista sobre ello. Es un momento absolutamente perfecto, si no fuese porque es Devin Crow quien tiene la localización, y va a tener un precio.

-Está bien, ¿qué va a ser esta vez? - Pregunta con desgana, sabedor, al igual que su interlocutor, que no es él quien tiene la sartén por el mango.

-Nada, nada, es casi un regalo. - Devin sonríe tranquilizador, pero de algún modo causando el efecto contrario en todos los presentes. - Pronto necesitareé voluntarios para un trabajo. Espero que puedas cedermé para ello a unos pocos de tus hombres, hasta te dejo elegir.

-¡Hecho! - Se apresura a decir Aaron, antes de que Devin pueda cambiar de opinión.

-Excelente, sabía que te gustaría. - Estrecha la mano del jefe del V Reich. - Está en un viejo aeródromo esperando a que alguien lo rescate de su encierro. Lo único malo es que está en territorio de los Majauchsuwi, y ya sabes como son.

-Sin duda es un problema, pero un puñado de salvajes no detendrán la expansión del Reich eterno, ¡¡el V Reich!! - Aaron hace énfasis en estas últimas palabras con un chillido agudo e histriónico, al que todos sus hombres responden alzando el brazo y saludando.

-En fin, aquí tienes el lugar exacto marcado. - Le tiende un mapa. - Yo me doy el piro que tengo más peña que visitar, sigue cuidando así de bien a Benito.

Devin rasca la enorme cabeza del perrazo y se da la vuelta por donde había venido, desapareciendo tras la humareda producida por lo que queda del poblado mutardo, ahora en llamas, con un sonido de aleteo de pájaros.

-Ya lo habéis oído muchachos, recogedlo todo. Volvemos a Fuerte Germania. - Ordena el amado líder a una turba de soldados confusos, que tras dos poderosos ladridos de Benito, no dudan en espabilarse a cumplir las órdenes. Nadie sabe muy bien qué ha pasado durante esos momentos anteriores, pero fuera lo que fuese, el mundo ya ha vuelto a la normalidad. O su equivalente en el páramo.

a la Bestia del pozo. Finge que tiras, cuéntales una movida muy espectacular con dos mastuerzos atravesando paredes, déjales atacar y sentirse útiles un rato hasta que te canses, y termina con la bestia. Tampoco queremos acabar la partida en la primera sesión salvo que tus jugadores hayan sido espectacularmente imbéciles.

El Übersoldat malherido se levantará y les dará las gracias, les dirá que está bien jodido y que necesitará ayuda para volver a la retaguardia. Mientras lo escoltan, añade un pequeño encontronazo para dar emoción a la cosa y desde ahí déjales que todo sea fácil. El enemigo ha muerto, el V Reich sale victorioso.

En la Retaguardia, Aaron les espera mientras los médicos hacen lo que pueden (más bien poco) por los heridos. Recréate en las escenas dántescas y hazles sentir muy agradecidos de conservar todas sus partes.

El Übersoldat, casi incapaz de tenerse en pie, pese a todo se cuadrará frente a Aaron y le informará de todo lo sucedido, además de la heroica participación de los jugadores, tanto en acabar con la bestia como en ayudarlo a llegar a retaguardia, y cómo les debe la vida.

Aaron descenderá del perro y comenzará a hablar y felicitar a los jugadores preguntándoles sus nombres, cuando desde el humo y los escombros aparecerá una figura misteriosa que no se ve bien por la humareda. Benito saldrá en dirección a la figura como un tiro y se adentrará en el humo, ladrando.

Si los jugadores deciden prestar atención superando una tirada de Ojos, notarán como de repente al meterse en el humo los ladridos cesan de golpe.

Finalmente la figura emergerá del humo con Benito mansamente a su lado pegándole golpecitos con la gigantesca cabeza para que le rasque detrás de las orejas. La misteriosa figura es Devin Crow, que se acercará con el perro a su lado hasta el grupo, momento en el que la atención de Aaron dejará de estar en el grupo y entablará la siguiente conversación, incluida aquí al lado, con Devin. Léela tal cual.

Pues nada, se acabó el ataque. Todos para casita a entochar pjs y descansar, pues es posible que se necesite a los intrépidos reclutas nuevamente muy pronto.

Personajes:

-Aaron Schwarzmänn y Benito: Un enano vestido de pseudonazi con coraza, montado en un enorme y temible gran danés negro que te mira como si fueses a ser su próxima comida. Aaron tiene voz de pito y un bigote ridículo, además de unos tirabuzones que sobresalen a la altura de sus patillas por debajo del casco. Pág 13 del suplemento V Reich Rising.

-Devin Crow: Devin es un tipo chungo pero no chungo de partirte la cara, sino de dar mal rollete. Va por ahí ofreciendo unas patas de mono que "conceden deseos", y lo peor es que funcionan demasiado bien, a veces incluso para perjuicio de los interesados.

Hay quien dice que en realidad es un mutardo de los que no se les nota; otros, que sólo es un tipo normal con mucha labia, otros que es el puto demonio en persona y que el páramo es en realidad el infierno. Cada zumbado tiene su propia teoría. La cosa es que lleva pila de años rondando por el páramo y conoce a todos los kies, que si no le tosen, por algo será.

Devin es una cosa a caballo entre una estrella del rock y el jefe de pista de un circo. Sobre su pelo corto y negro,

lleva un muy reconocible sombrero de copa con dibujos de llamas azules y un cráneo de cuervo en el frontal. Suele estar sonriendo desde detrás de sus gafas de sol redondas y oscuras, como si supiera algo que tú no, y que va a terminar dándote por el culo.

Lleva un chaqué raído lleno de chapas y pines del Mundo de Antaño, que para un flipado de esos que coleccionan, tienen que costar balas como para retirarte. Una hombrera toda llena de pinchos y plumas de cuervo que contrasta con un puñado de cadenas que cuelgan del otro hombro. Una llamativa hebilla de la casa Coca-Cola adornando sus pantalones con rayas blancas deja notar que al menos tiene amigos en Sinagua, mitones de cuero, botas altas de motorista y un bastón con una bola 8 en lo alto completan el look.

Es un tipo alto y fuerte, que contra todo pronóstico, no suele ser en absoluto agresivo. De hecho, tiende a ser sospechosamente amigable.

DEVIN CROW

Defensa 12	Salud 47	Tamaño 1	Velocidad 5
Músculos 11	Manos 10	Sesos 14	Boca 15
Carne 11	Pies 11	Ojos 14	Agallas 12

Charrán: Cuando vaya a ser atacado, realiza una tirada de Boca contra Sesos del atacante. Si la supera, el atacante habrá sido convencido de no llevar a cabo su acción.

Patitas de mono: Devin tiene unas patas de mono que conceden 3 deseos a cambio del alma del incauto. Si bien estos deseos de algún modo se hacen realidad, suelen terminar de mala manera para el pobre pringado al que haya engañado.

Cuervos y azufre: Si Devin es derrotado, se desvanecerá en un destello, dejando una nube de azufre de la que saldrán un montón de cuervos volando en todas direcciones. Dejará cegatos a los jugadores con línea de visión durante 2 turnos de combate.

ARMAS

Maza (cuerpo a cuerpo). Tira Músculos (+1) con 1 ventaja contra Defensa: Éxito 1d6+2 de daño.

LAS COLINAS TIENEN PIÑOS

Pues al final sí que les han necesitado: Aaron ha montado una expedición sin reparar en gastos para hacerse con el puñetero zepelín. El puto enano está convencido de que con el zepelín podrán sobrevolar Los Gemelos y bombardear a esos sucios mutardos hasta que no queden ni las cenizas.

Para ello ha reunido un grupo de Soldat, Reclutas e incluso Jörgen, el Übersoldat al que ayudaron durante la batalla. Dado su desempeño estelar en la batalla, nuestros jugadores se han ganado un pequeño sitio en este grupo de "élite" (por llamarlos algo).

Se reunirá al grupo en una sala y se les explicará la misión.

Su misión es traer a cualquier coste el zepelín entero y de modo utilizable, y proteger al arqueólogo que lidera la expedición. La localización del cacharro es un alto secreto, e irse de la lengua traerá consecuencias catastróficas. Para evitar llamar mucho la atención, pues un grupo tan grande es tope cantoso, se ha diseñado una ruta que pasa evitando las zonas más pobladas y por carreteras de mala muerte, o incluso campo a través. La ruta pasa atravesando las Colinas del Mordedor para evitar pasar muy cerca de Pozocerdo o Puentecharra, y atravesar el desierto hasta internarse en territorio Majachusui, en donde se encuentra el Museo del Aire y el Espacio.

Permite a los jugadores intervenir e incluso sugerir cosas que puedan facilitar el viaje. Dales lo básico: camión, armas y bastantes balas (las van a necesitar). Además, el líder de la expedición irá delante del camión en un Jeep, y tendrán una pequeña moto con no demasiada gasofa para ocasionalmente poder adelantarse un poquito a explorar y que con suerte no les embosque nadie (pero eso de las emboscadas no se lo digas).

Utiliza las reglas de viaje de la página 32 para asignar quehaceres diversos y que hasta parezcan útiles.

El primer tramo chungo es cruzar las Colinas del Mordedor. Si por algún casual uno de los jugadores conduce y van a ritmo normal o inferior, hazle tirar ocasionalmente Ojos y/o Manos para evitar obstáculos molestos, como huesos de bichos que podrían clavarse en las ruedas y hacerles pinchar, socavones que pueden hacer que el camión pegue buenas sacudidas, o incluso algún barrizal donde el cacharro pueda quedarse atascado. La conservación viaria no es una prioridad en esa zona (como si alguien fuese a ir ahí a asfaltar y ser pasto de los mordedores), pero si te sientes generoso, dos o tres tiradas con éxito en una carretera con Daños menores (pág. 48) servirán para cruzar las colinas sin problemas, aunque los harás sudar. Si te han tocado los cojones, miente descaradamente y diles que han fallado una de las tiradas y han pinchado.

Si han decidido ir todo follados como si fuese un rally, pincharán (modo difícil) automáticamente. De otro modo, según la magnitud del fallo en la tirada, habrán pinchado si la pifia es muy gorda, o quedarán encallados en el barro (modo fácil) en caso de haber fallado por no mucho la tirada de conducción.

Si llevan un vigía, éste irá encaramado al techo del camión y con tiradas de Ojos podrá pisparse de que un puñado de mordedores les va siguiendo. Si dispara a unos cuantos, los cabroncetes se lo pensarán dos veces antes de atacar, lo que puede darles un par de turnos de ventaja, o alguno extra si la puntería ha sido especialmente buena. En caso de que algo salga mal y un vehículo quede in-operativo. Comerse muchos baches o conducir como un cafre puede afectar al vigía y que se caiga si falla una tirada de Pies.

Existe la opción de que alguno de nuestros valientes (o estúpidos) jugadores se adelante a explorar:

- Si lo hace y va a pata, casi seguro que estará fiambre porque se las va a ver con una Turba de mordedores (pág. 180).

- Si se adelanta en la moto, se topará igualmente con la turba, que tratará de darle alcance. La moto no es gran cosa y los cabroncetes son rápidos, por lo que utiliza las reglas de persecución de la página 35 y dale una ventaja al jugador.

- Si en su huida trata de reunirse con el grupo, podrán avisar y toda la peña del camión estará preparada para coser a tiros a la turba, o incluso pasarles por encima con el camión si así lo deciden los jugadores. Pasarles por encima con el camión puede implicar que se lancen a las ruedas y haya opción de pinchazo, lo que los dejaría bien jodidos (tirada de Manos con una desventaja).

- Si decide huir hacia adelante y no los ha dejado atrás, al cabo de 5 turnos la moto, que no deja de ser un Vespino maltratado al que le has dado demasiada caña, tendrá una tremenda avería, lo que resultará en que probablemente lo alcancen. Si sobrevive (que nadie lo espera), podrá esperar por el resto del grupo.

- Si palma, el grupo verá su cadáver. Si se paran a recogerlo o indagar, aparte de no ser muy listos, serán atacados por una turba de mordedores, igual que si hubiesen encallado el camión, con la diferencia de que en cualquier momento pueden arrancarlo e intentar pasarles por encima sin problemas.

- Si nadie ha explorado y además son unos inútiles conduciendo, o han decidido ir todo follados y se les ha parado el camión, tendrán que bajarse y arreglarlo como buenamente puedan.

- Si han pinchado, habrá que cambiar la rueda. Este será el momento en el que varios enjambres de mordedores decidan atacar. Si el vigía ha hecho su trabajo los npc estarán alerta antes de que llegue la turba. El vigía les habrá ganado valiosos turnos que podrán utilizar para prepararse, lo que les dará algo más de margen extra. Cambiar una rueda no es nada fácil y llevará al menos 8 asaltos (menos los extra que hayan ganado con la acción del vigía). El mecánico debe ser protegido a toda costa, pues es el único capaz de cambiar la rueda. Si palma, ya pueden ir rezando.

El ataque inicial será de 5 enjambres de mordedores, que se van a ventilar a la mayoría de los compañeros de viaje con los que habían salido, y al menos uno de los enjambres atacará al grupo. Si los personajes consiguesen por un casual proteger al mecánico durante los 8 asaltos, podrán subirse al camión y salir de allí echando hostias y siendo perseguidos por los mordedores. Si el mecánico muere, la única salida es el Jeep del arqueólogo. El Jeep dispone de 4 plazas en total, una de las cuales la ocupa el arqueólogo. El conductor ha muerto en la carga inicial de los mordedores y uno de los personajes debe conducir si quieren salir vivos de allí o proteger al arqueólogo, que por cierto, es su misión.

- Si sólo han quedado atrapados en un charco de lodo, tendrán que bajarse y empujar para sacarlo de ahí. Necesitarán 10 éxitos en tiradas de Brazos entre todos los que estén empujando. El resto es igual que en el caso anterior: vendrán mordedores hasta que se libere el camión y arranque

Los mordedores, una vez el camión se ha parado y mientras siga detenido, nunca dejarán de llegar. Es decir, si palma el mecánico y ninguno conduce el Jeep, van a palmar todos más temprano que tarde. Por algo NADIE va de paseo por las Colinas del Mordedor.

Si continuas leyendo esto, es que han sobrevivido. Mótatelo como quieras, pero si los jugadores, o al menos algunos de ellos salen de ahí, también deben hacerlo Jörgen, el arqueólogo y algunos soldat y reclutas más. A estas alturas, el número total debería estar por debajo de la mitad

de los miembros originales. Si alguno de los jugadores ha palmado, que se haga personaje nuevo y sea cualquiera de los otros reclutas que por suerte también han librado.

Ahora imaginemos que han tenido mucha potra y tú tienes un día guay, cierto aprecio a los jugadores, y han traído ofrendas a tu divina persona en forma de donuts y riskettos, y de algún modo han logrado esquivar toda la liada de las colinas, o simplemente los odias muy mucho y aún así te apetece meterles esta parte a ver si se mueren y no les ves más el jeto.

Pues nada, sigues teniendo muchos NPC que cargarte, así que es el momento de una buena persecución con combate de vehículos al mas puro estilo Mad Max. Cuando vayan por el sur de Puentecharra, una banda de Sangre Negras motorizados (pág. 160) se acercará a todo trapo a intentar darles el palo. Es el momento de quemar goma y de que esos cabrones huelan el tubo de escape de tu camión. Utiliza las reglas de la página 49 de combate entre vehículos para enfrentar tu camión a un buen puñado de Buggys y alguna moto.

Además de los daños que hayan podido (o no) causar (o recibir) los jugadores, en la reyerta habrán palmado un montón de NPC: alguno se habrá caído del camión y sido arrollado por los perseguidores, cosas de esas. Es probable que el camión siga entero y a base de embestir cochecitos, si no han palmado todos, el resto de la Sangre Negra haya decidido pirarse.

No obstante, si se diese el caso contrario y el camión peta, los asaltantes rodearán el vehículo in-operativo y procederán a asaltarlo. Cada Buggy lleva un pandillero y una piltrafa, excepto el del jefe, que lleva un curtido y un pandillero.

Una vez resuelta toda la tangana, con o sin camión, Jörgen, el arqueólogo, algunos soldat y reclutas más, y lo que quede de los jugadores, continuarán el trayecto (a estas alturas, el número total debería estar por debajo de la mitad de los miembros originales) un poco más animados ahora que por fin están en las fronteras de las tierras Mahachsuwi. Plantarán el campamento y procederán a descansar, momento perfecto para terminar la sesión.

Personajes:

Jörgen: Es el ubersoldat al que ayudaron en la partida anterior. Es un tipo majete, aunque no especialmente brillante. Tiene aprecio a los jugadores y tratará de ayudarlos siempre que le sea posible. Perfil de übersoldat, pág. 173.

Wilhelm Schmidt, el arqueólogo: Un cerebrín del V Reich, tiene cierta fama como experto en cosas del mundo de antaño, y su fama es directamente proporcional a su mal gusto para vestir, con un estilo a caballo entre el Dr. Livingstone y el tío del KFC. Es un verdadero creyente de los preceptos del V Reich, tanto que incluso se cambió el nombre de Willy Smith a algo que sonase más germano.

Físicamente no es la gran cosa: es enjuto, pelo gris comenzando a escasear, ojos claros, y tiene gafitas pequeñas y redondas que acentúan su aspecto de rata tiñosa.

Es frío, tiene un palo metido por el culo y considera a los personajes chusma muy, pero que muy prescindible. El único objetivo es el zepelín y NADIE vale lo suficiente como para retrasarle. Tiene mucha prisa y dará la chapa para que el conductor le pise, pero si se le discute y se le trata de convencer, al final se bajará de la burra y aceptará ir a un ritmo normal a regañadientes.

Lleva una pipa de éstas de la segunda guerra mundial y es bastante bueno utilizándola.

Equipo: pistola, balas a discreción.

WILHELM SCHMIDT			
Defensa 10	Salud 28	Tamaño 1	Velocidad 5
Músculos 10	Manos 12	Sesos 12	Boca 12
Carne 11	Pies 10	Ojos 11	Agallas 10

ARMAS

Pistola (a distancia 50) Tira Manos (+2) con 1 ventaja contra Defensa. Éxito 1d6+3 de daño; inestable, ráfaga.



**LA NOCHE
ES OSCURA
Y ALBERGA
HORRORES**

Bueno, pues ya toca montar campamento. A estas alturas, tras todas las movidas anteriores con mordedores y/o persecuciones, los personajes están agotados y tienen que descansar.

El primer turno de guardia lo harán dos NPC que habrán ido a explorar el perímetro y otros dos que se quedarán en el campamento.

Los personajes tendrán momentos más o menos sociales mientras cenar, se alimentan y descansan junto al fuego. Cúrrate historias y movidas que los humanicen, déjalos cocinar y recibir elogios o bromas de los compañeros así cuando éstos palmen, les dolerá más a los jugadores. O no,

porque son una banda de zumbados, yo qué sé. Dado que es una sesión nueva, si deciden descansar mientras puedan, tras dormir un poco comenzarán curados por completo de sus heridas.

El arqueólogo ha hecho que le monten un tenderete en el que duerme y frente al cual tiene estacionado al pobre Jörgen. Si alguien se digna a llevarle algo de papeo, se lo agradecerá dándole palique, un par de pitis y un mechero de cuerda.

A los jugadores les tocará el segundo turno de guardia. Richie, uno de los reclutas, irá a despertarles un rato antes de la hora de su guardia y les dirá que su hermano Cicatriz, uno de los soldat que había ido a explorar el perímetro, ha desaparecido y teme que le pueda haber sucedido algo. Pedirá a los jugadores que vayan a buscarlo a cambio de una recompensa.

Suponemos que tus jugadores son unos vagos o unos cobardes, así que insiste para que vayan y engorda la recompensa, ofréceles un futuro favor si hace falta, o lo que te parezca.

Si aún así se niegan, Richie se irá enfadado y los jugadores volverán a dormir. Se despertarán sobresaltados cuando se dé la voz de alarma en el campamento de que Richie se ha pirado. El arqueólogo, muy encabronado, pondrá en pie a todo el campamento y ordenará al grupo ir a buscar a ese cobarde desertor por abandonar su puesto.

Si investigan por la zona (llevar antorchas dará una ventaja a las tiradas) verán que las huellas de Richie (si se hubiera ido), algo más recientes, y las de su hermano y el compañero, se alejan del campamento hacia una loma desde la que se tiene una buena perspectiva de la zona.

Si no ven las huellas, déjalos vagar un rato por ahí. Comenta lo de la loma como quien no quiere la cosa, háblales de lo que parecen ser unas cuevas en la dirección opuesta, o pueden echar a andar por el llano a ver qué pasa.

- En la cueva viven 3 lobos, o lo que puede entenderse en el páramo por lobo, que probablemente sea un perro salvaje (pág. 63 del Compendio de Bestias del Páramo). Los lobos, ante la invasión de su cubil, rodearán a los jugadores cortándoles la salida de las cuevas y atacarán. La cueva no es muy profunda, aunque cuenta con varias galerías que comunican entre sí. En la parte más al fondo están los restos de un desgraciado que fue la cena de los lobos hace ya bastante tiempo. Aprovecha para dar alguna recompensa a los jugadores.

- Si van hacia el llano, caminarán hasta que se cansen sin encontrar nada.

- Si suben a la loma, verán en la lejanía lo que parecen ser las ruinas de un conjunto de casas. Si investigan, verán que los 2 pares de huellas (o 3, si no han hecho ni puto caso a Richie al principio) conducen hacia allí.

El conjunto de casas está habitado por un grupo de Idos (pág. 76-78 de la Guía de la zona de Puentecharra), que si han capturado a Richie (omite ésto si no se piró del asentamiento) ahora inconsciente, después de que se hayan divertido con él de lo lindo. Sé creativa con las torturas, mutilaciones, sodomía, el medioevo con su culo en general,

etc. Todo es poco, que los Idos son to chungos.

Para el momento en que los jugadores lleguen, estarán merendándose a Cicatriz dentro de un granero parcialmente derruido mientras que su compañero "el Chustas" observa en una jaula, desollado y con los párpados arrancados, la grotesca escena. El primero de los personajes en ver ésto tiene que superar una tirada de Agallas o quedar acojonado 1d6 asaltos y además chillará como una nena, descubriéndose a él y sus compañeros.

Pese a que están más o menos distraídos jalando, están atentos a si hay algún otro pringao que quiera pasarse por ahí esa noche (tira para descubrir a los PJ si se han acercado con sigilo).

Al final, se acerquen con sigilo, entren a saco, o les detecten, el único modo de salvar al pobre Richie, si estuviese ahí, sería liquidar a esos 3 cabronazos sanguinarios (equipados con mazas y cuchillos, excepto uno, que lleva un filo medio incrustado en donde antes estaba su mano), que tienen la llave de los grilletes. Si no estuviese Richie, las pertenencias de los dos soldat están en una esquina del granero. Lograr sacar de allí a los Idos sin liarse a hostias puede servir para infiltrarse y rebuscar entre el montón de cosas, donde encontrarán, aparte de las cosas normales de unos soldat, un pin con un perro del mundial de Atlanta '96 pinchado en la ropa de uno de ellos.

Al final se espera que los jugadores regresen al campamento o hayan palmado todos. Si han palmado, pues nada, el muerto al hoyo y el vivo al bollo, pero si regresan encontrarán el campamento hecho mierda: el camión ha explotado, y con él toda la munición y armas excepto lo que cada cual llevase encima. Hay tiendas en llamas, unos pocos muertos y los reclutas restantes se esfuerzan en apagar el fuego y salvar lo que puedan. Jörgen pateá el cadáver de un mutardo (Tapón, ver aventura 1 de la otra trama). El arqueólogo maldice.

Al parecer, un grupo de mercenarios al servicio de una arqueóloga rival, atacó el campamento y le sisó el mapa, aunque por suerte tiene la ruta memorizada con cierta precisión.

Una vez todo el caos se medio calme, Richie (si le han rescatado o le han traído prueba de la muerte de su hermano) les dará la mitad de la recompensa prometida, ya que el resto se ha perdido. El grupo cargará lo que pueda en el Jeep y continuarán el camino, escasos de provisiones, armamento y apeñás equipo. Da carpetazo a la sesión y a otra cosa mariposa.

LOS OJOS DE LA SERPIENTE

Y entramos en el último tramo de la campaña que tus jugadores jugarán en solitario, o si no tienes un segundo grupo, la antesala del capítulo final. El principal objetivo de este capítulo es cargarte a cualquier recluta que no sea un PJ o el arqueólogo. Dale a Jörgen una muerte dramática y

que se sacrifique por el equipo y la victoria del Reich. Era un tipo majo, y a estas alturas los jugadores con suerte se habrán encariñado con él. Los NPC atacantes, dado que en lo editado hasta la fecha no hay nada más específico, se consideraran pandilleros equipados con arcos y tomahawks (pág. 162-165).

En fin, que los personajes van en dirección a donde indica el mapa siguiendo las indicaciones de Wilhelm, y se topan con que hay que cruzar un barranco, y el puente que hubiera ahí se ha ido a tomar por culo. Con una tirada de Ojos pueden pispasearse de que hay un camino un poco al este, que parece cruzar el desfiladero y comenzar a ascender en dirección al otro lado. Descubrirlo hará feliz al arqueólogo, y el personaje que o haya descubierto, podrá pasar tranquilamente el resto del viaje sentado en el Jeep como centinela, ya que es tan avisado.

La entrada es fácil de encontrar y el camino de bajada está sorprendentemente bien cuidado, sin muchos problemas, de modo que incluso el Jeep puede bajar tranquilamente. Las paredes son estrechas y la luz que llega de la parte superior va menguando según descienden por el mismo. Si alguien va más o menos atento y ha tirado Ojos, se percatará de que pese a que no ve movimiento, no puede evitar la sensación de que le observan.

Finalmente, a mitad del descenso más o menos, comenzarán a oír pisadas como de alguna clase de bicho. Los pasos son pesados y el eco resuena por las paredes del cañón. Tras avanzar un poco más hacia abajo, se encuentran de frente a un indio flanqueado por otros dos a caballo.

- ¡Hau! Soy el Jefe Dados Cargados. - El fulano luce una chaqueta de traje con las mangas arrancadas y una placa en el pecho que pone "Jefe de Sala" elegantemente combinada con un tocado de plumas y naipes, y lo que parecía algún tipo de armadura pectoral hecha de huesos y adornada con fichas de casino a modo de cuentas en los extremos. Levanta la mano derecha paralela a su cuerpo y sigue con lo suyo. - Ésto es territorio Majauchsuwi, no sois bienvenidos. Marchaos y seréis perdonados.

Cualquiera de los jugadores que se crea el más encantador y convincente puede tomar la iniciativa y tratar de engañar al jefe. Puntos por intentarlo, pero va a dar lo mismo. Puedes engañar a un fulano, pero no a una mente colmena decidida a no aceptar extraños armados por su territorio. El jefe se limitará a repetir su última frase. Al tercer intento fallido de convencerlo de quitarse de en medio (o antes, si nadie lo ha intentado por las buenas) a Schmidt se le irá la olla y descerrajará un tiro en toda la mollera emplumada de Dados Cargados, desatando el infierno.

Si los jugadores estaban atentos al entorno, podrán percibir como las paredes comienzan a moverse y de ellas salen indios pintados con barro del mismo color de dichas paredes, que les atacan, iniciando así un asalto. Aprovecha para matar algún NPC, pero no a todos. Haz sudar a los jugadores, y sobretodo, que lo primero que suceda sea que con unas flechas les pinchan las ruedas del Jeep.

Los que iban con el jefe también atacarán (éstos son más duros que el indio medio: pandilleros, o incluso curtidos dependiendo del nivel de tus jugadores, y sobddretodo su equipo). Si tienen muchas balas, haz que les mengüen a base de sacar indios. Eres la máster, son infinitos, y cuando te

parezca que ya se empieza a poner la cosa chungu, remátalo.

Jörgen recibe un tomahawk que se clava en su cuello, mientras con la escopeta, ya sin una triste bala, le salta los dientes a un atacante. Se quita el hachuela del cuello y mientras la sangre sale a borbotones, aún se cepilla a otros dos. - ¡Salid de aquí echando hostias, proteged al jefe! - Levanta una granada en alto y la estampa contra el depósito del Jeep al grito de: - ¡Por un mundo mejor, un mundo sin mutantes!

El jeep explota y causa con ello un desprendimiento de rocas, que sin obstáculos, empiezan a descender a toda velocidad por el sendero, que es estrecho y bastante recto.

Trata el derrumbe como si fuese una persecución: cualquier NPC salvo Wilhelm que pueda quedar por ahí, será engullido por el alud.

La parte final del camino se ensancha y da a lo profundo del cañón, por donde discurre un arroyo en donde pueden echarse un poco hacia los lados y librarse de ser aplastados. Desde allí, esta vez ya con tranquilidad, pueden liarse a subir por el otro lado del cañón.

El arqueólogo está rabioso. Ordenará a los supervivientes ir atentos a todo y disparar primero y preguntar después. La misión es un puto desastre: balas y tropas malgastadas a montones y aún no tienen nada. Sin embargo, al alcanzar la zona superior, su cara cambia por completo porque ya se ve el aeródromo en el que se halla el Museo del Aire y el Espacio.

Y hasta aquí la historia de nuestros muchachotes del V Reich. Ya sólo les queda encarar la misión final y vérselas con el otro grupo.



LA PARTE DE LOS CHATARREROS

Bueno, si estás leyendo esta parte es porque tienes muchos amigos y has montado dos grupos de rolerdos (altamente improbable, los dos sabemos que nadie te quiere), tus jugadores son una banda de moñas con convicciones que se niegan a jugar con el V Reich porque es inmoral interpretar a los señores que mataron al abuelo Jeremiah en la guerra (en ese caso, háztelo mirar, porque o vienen de un futuro postapocalíptico, o lo mismo no has escogido la gente adecuada para jugar a ésto y tampoco comprenden muy bien el trasfondo) o ya habéis acabado la campaña y ahora queréis probar el otro lado.

Sea como sea, esta parte de la campaña, que es la que va en azul (como la Historia Interminable, sí, así de original). Igual que en la contraparte puedes empezar en la aventura 2 si los jugadores ya tienen experiencia y tienes mucha prisa o empezar desde 0 con la misión introductoria.

TIGRES, LEONES, TODOS QUIEREN TOCARTE LOS COJONES

Bueno, pues en el espíritu más clásico de los juegos de rol vais a empezar en un bareto de Samanthia, y todos os conocéis de antes según lo que hayáis establecido al crear pj: podéis ser del mismo pueblo, o haber currado juntos en alguna mierdecilla medianamente honrada, o la progenie de una familia de endógamos, allá vosotros.

El humo de las extrañas máquinas flota a vuestro alrededor; una neblina vaporosa cubre las calles; el olor a efluvios surge del rudimentario alcantarillado, mientras dentro del bar, pobremente iluminado por un inestable sistema eléctrico, os encontráis tomando algo. El bar está razonablemente vacío, salvo por el tabernero y una tiparraca con gorro de tanquista ruso, borracha como una cuba, en la barra, lo cual es sorprendente habida cuenta de que son las 10 de la mañana y veníais a desayunar.

Desde aquí hay varias opciones: pueden pasar de todo, tras lo cual el tabernero se acercará a la mesa a pedirles la comanda, pueden ir directos a preguntar por curro al tabernero, o acercarse a la borracha, bien sea por pura bondad o para arrimar cebolleta.

Si preguntan al tabernero por la de la barra, éste les explicará que es la Dra. Hannah "Honey" Jones. Si algún jugador tiene algo de idea de famoseo parameño, puede hacer una tirada de Seso para saber que se trata de una reputada aventurera y arqueóloga del Real Club de Damas

de Samanthia, lo que viene a significar que es el tipo de gente con la que un grupo de aventureros y mercenarios puede establecer una buena relación laboral más o menos cómoda y estable, si se es un mínimo competente.

Si pasan de todo, al rato el tabernero se acercará a preguntar si son aventureros en busca de trabajo. De ser así, les mencionará que Honey puede tener algo para ellos, tras decirles quién es.

Si alguien se acerca a Honey, se encontrará que la muchacha está profundamente deprimida y borracha porque su mejor amigo ha desaparecido. El amigo en cuestión es un mutardo llamado Tapón, porque básicamente es bajito y cuadrado. Tapón desapareció cuando, tras entregar unos artefactos en el Real Club de Damas de Samanthia (RCDS) se detuvieron en el mercado a negociar con un tipo sobre unos libros. Se ve que Tapón, que no es muy listo, se distrajo y desapareció entre la muchedumbre. Honey ha buscado por los sitios a donde podría haber ido, sin éxito, y ofrecerá una recompensa al grupo si lo encuentran. Durante estas conversaciones pueden darse algunas tiradas de Carisma, que podrían mejorar levemente la recompensa, pero sin pasarse. Además es importante tener en cuenta que Honey está muy borracha y depre como para aguantar a ningún/a zoquete tirándole la caña.

Es de suponer que ante la perspectiva de sacar tajada, el grupo se pondrá manos a la obra y comenzará a buscar. El sitio más lógico es el mercado, así que tarde o temprano terminarán allí.

El mercado está petado de gente a todas horas. Es uno de los mayores atractivos de Samanthia, pues se puede encontrar casi de todo por el precio adecuado. La especialidad local son cachivaches del mundo de antaño, que funcionan o se han reparado rudimentariamente para que lo hagan, ejemplos de ésto pueden ser: una caja de música algo dañada pero que funciona, un tocadiscos, pequeñas dinamos, libros, o un tío que a base de dar pedales en una bici amarrada a una máquina, carga baterías. Hay un poco de todo, además de los clásicos puestos de comida con sus pinchitos de rata, y cómo no, mendigos y carteristas varios. Deja caer la presencia de carteles varios por la zona anunciando servicios y espectáculos varios, e introduce de manera casual un cartel reciente del Circo Mutardo.

Las opciones del mercado son muchas. Utiliza las que mejor se adapten a tu rollo, pero te proponemos varios ejemplos:

- Sobornar/intimidar a mendigos (despojo, pág. 185) por información.
- Preguntar a mercaderes. Un soborno o simplemente ser un cliente majó que deja propina, bastará.
- Niños rateros (carroñero, pág. 184) que traten de robar a los pj. Si les pillasen, con algo de intimidación podrían obtener también la información gratis.

La cosa es que Tapón se distrajo al oler los exquisitos pinchitos de rata y se fue a zampar uno, sin pagar ni preguntar. Cuando el mercader le echó el alto, se asustó y echó a correr en dirección a un callejón.

Toca investigar el callejón mugriento. Una rápida tirada de Ojos les permitirá encontrar signos de forcejeo, huellas

de zapatos enormísimas y un mechón de pelo artificial multicolor. Todo apunta a que la siguiente parada es el circo.

Pues nada, para el circo que se van. El circo es una especie de feria destartada y siniestra al estilo de los años 50, regentada por mutardos únicamente. Cuando el espectáculo de la carpa principal no está sucediendo, los "artistas" se ocupan de labores de mantenimiento y algunos juegos, generalmente amañados.

Una parte no accesible al público es donde se encuentran algunas jaulas de animales no expuestos en el zoo, y las caravanas de los feriantes.

Deja que los jugadores se entretengan un rato en los juegos y sean víctima de alguna broma de los payasos hasta la hora de la función. Si entran muy a saco o preguntan más de la cuenta, les expulsarán de la feria. Igualmente, si se les pilla merodeando por la zona de los artistas, se les dará una advertencia y se les sacará de allí.

Si por un casual se logran colar en la zona de los artistas y cotillear sin que les pillen, se encontrarán a Tapón en una jaula.

Si no se cuelan, a la hora de la función descubrirán que Tapón es el mutardo-bala: lo meten en un cañón y lo disparan contra un muro de ladrillos, atravesándolo con la cabeza por delante.

A continuación te dejamos algunas de las atracciones y los principales personajes de la feria de ejemplo, así como números del espectáculo, aunque puedes inventarte más. La violencia dentro de la feria es desaconsejable, pues los del circo son gente muy unida y no dudarán en responder con abrumadora superioridad numérica. Usa para ellos los perfiles de mutardos de las páginas 168-170. Siéntete libre de modificarlos según veas necesario.

- Zug, la bestia del pozo: Es el forzudo del circo, levanta movidas muy tochas y se le puede desafiar a un pulso con un jugoso premio si se le gana. Va disfrazado a caballo entre Pedro Picapiedra y Tarzán. Tiene un elegante bigote rizado y adora al jefe de pista.

- Los payasos: Pues eso, masillas del circo, si no vales para nada más, te pintan y te ponen de payaso. Hay muchos, son muy cansinos, y tienen más bien poca gracia. Son borrachos y corruptos. Viven muy bien siendo el músculo de Cogotrón y manteniendo a los protestones a raya.

- Los fabulosos pochos bailongos: Pues eso, media docena de pochos que bailan y hacen el canelo a las órdenes de un cabezón. El cabezón es el Gran Intelio Solía dirigir el tinglado aunque con menos éxito y más buen rollo, hasta que Cogotrón le comió la tostada.

- Mauricio, el jefe de pista: Un tipo majete que se preocupa por el bienestar de los circenses, con mucha labia y una cara en el cogote normalmente oculta por su sombrero, con el que parece hasta normal. La cara del cogote se llama Cogotrón y es en realidad quien dirige el circo con mano de hierro, siendo además un valiente hijoputa. Si no fuera que cargárselo implica también cargarse a Mauricio, probablemente más de uno lo habría hecho ya. Anda por ahí dando charletas sobre la maravillosa función que podrán ver en la carpa central. Cogotrón es ludópata perdido, pero muy bueno al póker (sólo se le podría ganar con trampas, y encima el muy puñetero está atento).

- Sharpico, lanzador de cuchillos: Tiene tres brazos y es jodidamente preciso con todos. Puede apostarse con él a lanzar cuchillos a una diana para sacarse unas balas. Tiene una ayudante, Susie, y son pareja. Son buena gente, no les entusiasma el estilo de dirección y los tejemanejes de Cogotrón, pero el dinero y la prosperidad están bien, así que tragan.

-Yiv, bailarina exótica: Pues eso, a veces ser mutardo no esta tan mal: tres tetas son mejor que dos, o por ejemplo el rollo moza animaloide pone palot a alguna gente. Este tipo de mutardas encuentran fácilmente fortuna como bailarinas exóticas en circos o garitos. El caso de Yiv es uno de éstos: debido a sus mutaciones es enormemente flexible, como una puñetera culebra con la que también comparte los ojos, párpados verticales, colmillos, y la capacidad de escupir veneno. Tiene poderes de hipnosis y pese a sus características de corte reptiliano, no ha perdido sus tremendas dotes de mamífera. Además del espectáculo para todos los públicos en la carpa central, puedes contratar un baile privado, durante el cual te tratará de hipnotizar con sus contoneos y dejarte sin una triste bala. Al ser medio ovípara medio mamífera, no puede quedarse preñada, por lo que sacia su instinto maternal cuidando a Tapón. El circo en su anterior versión la salvó de una vida de prostitución, por lo que es leal a Intelio y detesta a Cogotrón.

-Margaly, la que todo lo ve: Una pitonisa con mogollón de ojos. Es una psíquica de bajo nivel que puede leer los pensamientos superficiales y averiguar fácilmente por qué están ahí los jugadores. Es muy amiga de Yiv. Lo de leerle el tarot es una ful de Estambul, pero la tía es convincente y una vendemotos de cuidado.

-Perromorfos adiestrados: Hacen las veces de seguridad y espectáculo.

-Kusar, el señor de las bestias: Emite feromonas que le permiten controlar a cualquier animal. El joputa es feo como un demonio: escuálido y todo cubierto de pelo. Posee varias bestias, entre ellas mordedores, fieras y un mongolongo vestido de botones que hace un número bastante cómico, con gracieta inspiradas en el clásico argumento de película porno del "servicio de habitaciones". Es un miembro reciente del circo y le va bastante bien con el jefazo actual.

La situación general es que a la gente le da pena lo que le hacen a Tapón, que se pasa el día llorando en su celda, pero tampoco pueden hacer gran cosa o no les interesa. El mamón de Cogotrón necesitaba un hombre-bala nuevo y mandó a los payasos a buscar uno. Si los personajes no se pasan de macarras, podrían encontrar alguien dispuesto a ayudarles (los sobornos también ayudan). Sin embargo, si se pasan de la raya con cualquiera de los miembros del circo, todos se cerrarán en banda. La cosa se puede desarrollar de muchos modos:

- A las bravas: Pues nada, entrar al asalto con altas probabilidades de convertirse en cadáveres en una cuneta.

- Con sigilo: Entrar sigilosamente, sobornar/noquear un par de payasos medio tajados, forzar cerradura y salir sin que nadie se dé cuenta. Complicado pero no imposible.

- Buscar ayuda y montar una revolución para derrocar al jefe de pista, ya sea a las bravas o mediante apuestas.

- Un mix de los dos anteriores.

En principio todo debería ir más o menos de un modo que al final se rescate a Tapón. Sin embargo, lo del circo puede acabar de muchas maneras:

- Se han cargado a alguien que no debían: Han ganado enemigos de por vida y probablemente, a no mucho tardar pongan precio a sus cabezas.

- Han reinstaurado a Intelio, por lo que el circo se volverá un aliado para el futuro. Si sobrevive Cogotrón, jurará venganza, pero Mauricio, que pasa de todo, se irá a buscarse la vida por ahí y dejará de permitir que su hermano le mangonee.

- Se han llevado a Tapón sin ocasionar mucho revuelo: Pues nada, unas veces se gana, otras se pierde. El circo sigue como estaba y se irá a otra ciudad al día siguiente.

El grupo volverá con Honey, entregarán a Tapón en una escena muy emotiva, y recibirán su recompensa.

Personajes:

Tapón: Es un mutardo, pero no uno de los mutardos molones con brazos extra, o garras, o algún poder chulo.

Un científico del mundo de antaño dijo: “Dios no juega a los dados”. Aquel científico la había cagado. Cualquiera que vea a Tapón sabe a ciencia cierta que el día en que nació, Dios jugaba a los dados contra un pato, con una cogerza terrible, y acababa de sacar un doble uno.

El pobre Tapón es más tonto que una piedra, de hecho no puede ni hablar; es verde, casi tan ancho como alto (que tampoco es mucho), paticorto y con brazos algo simiescos. Tiene una boca enorme sin dientes y unos ojillos pequeños y amarillos. Su piel es como goma y tampoco nadie tiene muy claro si es poseedor de huesos, o al menos de tenerlos, visto que sigue vivo, deben ser tan resistentes y elásticos como su propio pellejo. El lado positivo es que Tapón es absurdamente fuerte e ideal para cargar todo aquello que Honey pueda saquear en sus expediciones, que se han vuelto mucho más lucrativas después de haberlo salvado de unos pandilleros que habían decidido usarlo como piñata.

TAPÓN			
Defensa 9	Salud 20	Tamaño 1	Velocidad 5
Músculos 15	Manos 10	Sesos 5	Boca 5
Carne 15	Pies 10	Ojos 8	Agallas 14

Honey Jones: Honey es una muchacha asiática, joven, de trato afable y que suele tener una sonrisa pícar. Lleva un



gorro de tanquista ruso junto a una chaqueta de aviador con borreguillo, combinada con vaqueros y unas botas extremadamente altas, que otrora bien fueron de algún jinete de la antigüedad, o de un fetichista.

Siempre está dispuesta para la aventura, y si puede sacar conocimientos a la vez que saquea, mejor que mejor. Tiene cierta fama por Samantha y está bien considerada dentro del Club de Damas de Samantha, lo que por lo general sirve para que le financien las expediciones y pueda pagar bien a los mercenarios que contrata como músculo.

Equipo: Pistola, látigo, 18 balas. Enseres varios de expedicionario tales como cuerdas, equipo de acampada, saco, raciones abundantes, etc...

HONEY JONES

Defensa 12	Salud 23	Tamaño 1	Velocidad 6
Músculos 8	Manos 11	Sesos 13	Boca 14
Carne 9	Pies 12	Ojos 12	Agallas 12

ARMAS

Pistola (a distancia 50) Tira Manos (+1) con 1 ventaja contra Defensa. Éxito 1d6+3 de daño; inestable, ráfaga.

Látigo (cuerpo a cuerpo) Tira Manos (+1) con 1 ventaja contra Defensa. Éxito 1 de daño; alcance, maña.

RESACÓN EN SAMANTHIA

Tras la pertinente celebración por un trabajo bien hecho (sea la partida antes narrada, o la aventura de la que quiera que vengan tus jugadores con experiencia), hacia media mañana, despertándoles de su megaresacón en la fabulosa Baronía del Vapor, recibirán la visita de una niña pequeña. La niña se identificará como mensajera del Real Club de Damas de Samantha y les convocará a presentarse en la oficina de Honey (si empiezas sin la intro, tú te lo pierdes; explicará quién es Honey y cómo ha oído de las aventuras previas del grupo y quiere establecer una relación comercial).

Si tus jugadores aceptan, les dará un salvoconducto para acceder al campus del RCDS. Si no aceptan, tus jugadores son lerdos y no saben reconocer un gancho de aventura. Pero tranqui, que está todo pensado, y siempre puedes hacer que la "guardia" irrumpa y los enchirone por algo que sucedió la noche anterior y que no logran recordar, pero que de algún modo involucraba peleas, destrucción de la propiedad y un enano con tutú. Déjales que acaben en la cárcel, tras lo cual Honey, ya que les debe una/tiene un interés personal, irá a liberarlos tirando de contactos y enchufismo y se los llevará a su oficina a ofrecerles un negocio, pero con mucho menor beneficio ya que ahora están en paz/le deben una.

La sede central del Real Club de Damas de Samantha es un gigantesco complejo de edificios donde se estudian todo tipo de materias y oficios: desde la divagación metafísica sobre las leyes que rigen la naturaleza, hasta aprender



curros guays como "cacharrería" o "experimentación de sustancias", cuyos mayores triunfos generalmente suceden por algún accidente que implica explosiones. Si hay algún lugar en el páramo donde haya remotas posibilidades de que la humanidad restaure cierto nivel tecnológico, es aquí.

El edificio central es donde se hallan los despachos: un montón de escaleras dan a una entrada custodiada por columnas. Dado que trae un letrero de neón luminoso que pone "Real Club de Damas de Samantha", es habitual que algún pobre desgraciado lo confunda con un burdel y Helga, que hace las veces de portera, tenga que echarlo a rodar escaleras abajo.

Si los personajes han ido solos, verán a la enorme mujer rubia, que lleva un puño balístico en una de las manos (pistón, pág. 166) por lo que pueda pasar. Si muestran el salvoconducto proporcionado por Honey, ésta les enviará al tercer piso, despacho 314.

De un modo u otro terminarán en la oficina de Honey. El despacho es un CAOS (sí, en mayúsculas): mapas por todos lados, papeles con garabatos, mogollón de texto, libros y mapas a cholón. De entre todas las cosas destaca una especie de yelmo con máscara y lentes de color negro, que descansa sobre un pedestal en cuya etiqueta reza "Dark Veider, un poderoso Samurai del mundo de antaño de la dinastía Je-Di". Puñados de cacharos estrafalarios y exóticos, y todo tipo de mierdas a tu elección rodean a los jugadores. Sería fácil mangar algo, aunque todo es tan raro que no sabéis ni qué coger, y de hacerlo, será algo sin valor o muy difícil de colocar.

Sin hacerles ni puto caso y revolviendo por una estantería llena de mapas, se encuentra Honey, sobria y con una actitud muy distinta a la del bar. Tapón va tras ella con una pila de libros y mapas haciendo equilibrios de manera cómica para que no se le caigan.

- Bienvenidos. Pasad, pasad, no os cortéis. - Invitará afablemente mientras extiende uno de los mapas con un sonoro golpe sobre la mesa. - Tengo un chollo para vosotros si os interesa. Paga el Club, así que son buenas balas si lo aceptáis.

Sacará una extraña tablilla de vidrio "mágico" en el que aparecen imágenes y textos del escolástico Jimmy Byrne, de quinto curso, con los mapas del mundo de antaño. Los textos contenidos en la tablilla y el mapa, lo acababa de conseguir de un viajero que había vuelto de la frontera con los Majauchsuwi. Cree que podría encontrar por fin el lugar del que J. Byrne hablaba en su texto, titulado: "Visita al Museo del Aire y el Espacio".

La tablilla mágica es una tablet similar a las actuales, alimentada por energía solar, y que de algún modo está en unas condiciones que permiten su uso. Es la posesión más valiosa de Honey, por lo que se mira y no se toca. Si se le pregunta por ella, dirá que la obtuvo de un tipo misterioso y alegre con sombrero de copa, aunque no dirá el precio.

Honey responderá a las preguntas que se les ocurran a los personajes sobre el curro. El Club de Damas de Samantha tiene pasta y paga bien por hacer de mula de carga. En principio, la misión es sencilla: ir desde Samantha hasta el Museo del Aire y el Espacio, que Honey más o menos sabe por dónde debería estar; investigar qué hay en el sitio, a lo mejor despachar algún pintamonas que pueda dar problemas, y volverse pa' casa carretando todo lo que se pueda. Píntalo muy guay para que acepten. Les dirá que deben reunirse al mediodía siguiente en la salida oeste de Samantha, donde viajarán con una caravana de mercaderes hasta Pozocerdo. Desde ahí tendrán que seguir solos. Hora de ir de shopping.

Si a ninguno de tus jugadores se les ha ocurrido comprobarlo antes, cuando estén comprando se darán cuenta de que les han mangado todas sus chapas, o iban tan ciegos que se las han pulido y no lo recuerdan. Todo puede ser.

Hora de un poco de buen roleo de investigación. Ya que no recuerdan mucho, lo lógico es desandar sus pasos. Pueden empezar por el cuchitril donde se hayan hospedado, donde el recepcionista, que aunque de primeras no recordará gran cosa, tras la promesa de un soborno o algo de la clásica intimidación, les indicará que llegaron como cubas y acompañados de unas señoritas o efebos, o ambos, o lo que les vaya a tus jugadores. Hará hincapié en que a los pocos minutos se piró toda la troupe con sendo chinazo. Una de las señoritas es una habitual, Darla, que trabaja en un burdel con el sutil nombre de "la Cañería Goteante".

Pues al burdel que van tus lerdos jugadores a hablar con ella. Debe ser poco más de mediodía y allí sólo se encuentra Jérôme, un currela tochaco que anda limpiando un poco el garito. Si hablan con él de buen rollo y le cuentan la movida, se negará a dar información sobre ninguna de las chicas o dónde viven. Pero si le explican la situación más o menos completamente, y le dicen que no pretenden hacer daño a nadie, se reirá y les dará una pista. Hay una panda de golfillos (carroñeros, pág. 184) que suelen merodear por el barrio robando todo lo que pueden a los borrachos, ya que Samantha no invierte mucho en cuidar a los huérfanos, porque las pandillas de niños pícaros quedan muy Dickensianas y a Samantha le parece que dan ambientillo.

Sólo dará esta información si está bastante convencido de que no vais a lincharlos, así que ya podéis hacer las tiradas de Boca de vuestra vida. Insistirá mucho en que sólo son críos tratando de sobrevivir y agenciarse algo para comer.

La opción B es directamente apalea a Jérôme y que suelte lo que sabe mientras escupe dientes. Ésto ya sería más jodido porque reparte que da gusto, pero oye, no querían hostias, pues toma macarrones.

Salvo en un caso de extrema inutilidad, tendrán la información de la zona en donde se esconden, y sólo quedará hacer guardia para pillarlos.

Los golfillos son cautos, y si los jugadores no se han ocultado en condiciones, probablemente los vean y pongan pies en polvorosa, por lo que tocará perseguir. Y de capturar a un chaval, accederá a guiarlos al escondite.

Si han sido más o menos listos, o los dados han acompañado, podrán seguir a uno hasta su escondrijo.

El escondrijo es un almacén destartado en donde malviven una banda de críos, que no parecen suponer una amenaza. De hecho, estarán bastante acojonados y se disculparán. Explicarán que son huérfanos, que sólo tratan de sobrevivir, y ofrecerán a devolveros vuestras mierdas si no les hacéis daño. La escena es en general triste, y si los jugadores deciden mostrar amabilidad y les dan unas chapas para ir tirando, obtendrán acceso para el futuro a una red de chivatillos en Samantha, que puede darles pie a siguientes aventuras.

Si pese a todo optan por la violencia, lo más probable es que tus jugadores acaben palmando, porque son niños famélicos, pero también son navajeros, y unos cuantos más que tus jugadores. Si este es el caso, deberías preguntarte qué clase de persona tiene reservas en jugar con el V Reich y no en masacrar huérfanos, y tal vez buscarte amigos nuevos.

Nuevamente, salvo estupidez mayúscula, la aventura continuará, a tiempo para ir a comprar los enseres que necesitan y estar listos a la mañana siguiente para partir.

Personajes:

Niños navajeros: Pues eso, diversos golfillos juveniles armados con navajas y dispuestos a dar el palo a cualquier borracho y/o pringao que se encuentren. Al final, no dejan de ser críos famélicos y son relativamente fáciles de intimidar, lo que no quiere decir que si te pasas de la raya no vayas a terminar como un alfiletero.

Jérôme: Es un tipo enorme de piel oscura y con abundantes cicatrices, un bigote de morsa y densas patillas en su cabeza ya sin pelo. Vive tranquilamente como portero de un burdel en donde es bastante respetado por los clientes y querido por las chicas, a las que ha sacado de más de un apuro (pistón, pág. 166).

SABOTAJE

El camino se irá haciendo largo y pesado Hacia la mitad,

los moscorpiones se arremolinarán en torno a la caravana haciendo el viaje muy, muy molesto, e incluso picarán en las pelotas a un bufamello, que se desenganchará del carro principal y huirá hacia el desierto. El otro bufamello, nervioso por la estampida de su compañero, arrancará a correr tirando a lo bruto del carro y romperá una rueda. Si alguno de los jugadores conduce, solicita las tiradas correspondientes y se creativa. Lo mínimo es la rueda rota, pero desde ahí...

Se pedirá a los jugadores que vayan a recuperar al bufamello perdido, mientras ellos reparan la rueda con ayuda de Honey y Tapón.

El bufamello no es difícil de rastrear. Cualquier tirada de Ojos llevará 1 ventaja, 2 si ves que son especialmente torpes. Para cuando encuentran al pobre bicho, si no se lían, será el momento justo, pues lo tendrán arrinconado una manada de depredadores. En efecto, es la hora de las tortas contra la fauna local. Son animales y el fuego los asusta. Si a alguien se le ocurre atacar con antorchas, es posible que algunos de los bichos huyan y la dificultad del encuentro se reduzca. Si no, debería ser un encuentro normal al menos (tienes un libro entero para elegir el bicho que te apetezca, y hasta una tabla en la pág. 70 agrupándolos por dificultad, no te vayas a cansar).

Vamos a suponer que los "héroes" han salido victoriosos o ya habrías cerrado este panfleto. Ahora es cuando toca que los puntos de Boca sirvan para algo y los usen para tranquilizar al animal. Hasta que lo logren, éste responderá con cierta agresividad.

Otra opción más peligrosa es agotar al bicho subiéndose encima en plan rodeo hasta domarlo, utilizando Brazos. Esta opción ralentizará el ritmo del viaje, obligando a acampar en medio de la nada con sus considerables riesgos.

Si lo han hecho bien, simplemente para cuando vuelvan ya estará arreglada la rueda y podrán seguir sin más contratiempos hasta las cercanías de Pozocerdo. Los mercaderes, agradecidos, dotarán a los jugadores de una cantidad aceptable de víveres y bebida de buena calidad.

Tras seguir su camino por libre, a última hora de la tarde nuestros jugadores estarán montando el campamento desde un promontorio con buena visibilidad y fácilmente defendible. Ponlos a hacer tiradas chorras: que si para buscar leña, asegurar el perímetro, buscar un galligarto salvaje para cenar, ese tipo de cosas mundanas, cuando de repente tengan la posibilidad (sin mucha opción a fallo) de con una tirada de Ojos, ver que en la lejanía hay una trepidante persecución de un vehículo de corte militroncho.

Si alguno tiene un catalejo, prismáticos o similar, podrá observar la escena narrada en la parte de la campaña del V Reich. Honey reconocerá a Wilhelm Schmidt, el arqueólogo del V Reich, y comenzará a maldecir. Describe lo que sucede al final del capítulo "Las colinas tienen piños" si tu otro grupo lo ha jugado, y si no, pues invéntate una persecución molona en la que al final, no sin bajas, gana el V Reich.

Si algún jugador tiene algo de idea de las personalidades del V Reich, tal vez reconozca al arqueólogo del Jeep. Si no, tras un poco de lenguaje que haría sonrojarse al más duro de los marineros, Honey lo hará. No es muy difícil sumar

dos y dos, y ver que probablemente busquen lo mismo que nuestros jugadores, y que además están mejor equipados y con más peña, por lo que vuestro grupo lleva las de perder.

Una vez salidos victoriosos de la persecución y ante la llegada de la noche, los del V Reich se ven obligados a montar un precario campamento algo más adelante. Es el momento de urdir un plan para igualar las tornas: Honey quiere infiltrarse para ver si tienen un mapa más completo que el de ella, o al menos poder contrastar notas. Para ello, debe entrar en la tienda de Wilhelm Schmidt, el pérfido arqueólogo del V Reich, con el que tiene una muy poco amistosa rivalidad.

El grupo de jugadores deberá sabotear lo que pueda por el campamento para evitar que los sigan: hacer estallar los vehículos donde almacenan municiones y provisiones seguro que les ralentiza a base de bien, cargarse soldats (pág. 172) en silencio tampoco es mal negocio. La palabra clave es SIGILO, y una vez que éste se acabe, se va a liar parda.

La suerte acompaña y la mayoría de soldats se han pirado del campamento, lo que facilitará el trabajo. Deja que el grupo desarrolle su estrategia, intenten observar el número de efectivos, preparen trampas, emboscadas, esas cosas chulas de cuando planeas un asalto, y sígueles el rollo.

En algún momento, cuando todo vaya más o menos bien, o si por un casual todo se ha ido muy pronto y muy de repente al carajo y necesitas sacar de ahí a los jugadores, Honey se encontrará con Wilhelm en la tienda central mientras le sisa el mapa, y se desarrollará la siguiente escena.

Honey espera su momento mientras el arqueólogo sale de la tienda desperezándose y se dirige hacia los matorrales. Con cierta facilidad, se cuela dentro de la tienda. No hay nada especialmente interesante salvo el mapa sobre la mesa, que indica claramente dónde está el museo. Sin pensarlo dos veces lo mete dentro de su chaleco y sale rápidamente de la tienda, sólo para chocarse con un soldat que patrullaba por allí.

- Achtung! ¡Intrusos! - Grita el soldado, alertando a todo el campamento, que en ese momento dormía.

Honey no puede más que hacer una seña a Tapón para terminar la operación y poner pies en polvorosa. Un disparo pasa rozando su oreja:

- El siguiente no serrá de adverttencia, mi querida doctorra Jones. - Dice Wilhelm, con un fingido y exagerado acento alemán.

- Hola, Willy, ¿cómo va todo? - Honey se gira, riendo con nerviosismo

-No podrría irr mejorr, mi estimada colega. - Confiado, avanza hasta Honey mientras el soldat la encañona con el rifle. - Estoy a punto de conseguirr una reliquia que harrá que el V Reich sea la mayorr potencia del párramo. Conquistarremos los cielos y porr fin podrremos impõnerr orrden. Trraerremos una nueva época de prrosperriedad parra la raza humana y tú no estarrás parra verrrla.

Mientras busca una posibilidad de huida, sucede el milagro: Tapón carga contra el charlatán y el soldat, haciéndolos caer. Sin perder un instante, Honey corre a esconderse tras el Jeep.

Todos los jugadores a estas alturas ya se dan cuenta de que toca salir por patas y sacar a Honey del lío en el que se ha metido. Ella está atrapada entre el Jeep y el camión. Usando un trabuco, mantiene a raya a un Übersoldat (pág. 173) y un soldat, que usando una puerta arrancada del camión avanzan inexorablemente hacia ella. Tapón cargará e intentará retrasarlos.

Haz que todos se reúnan. Arrincona a los jugadores echándoles encima un puñado de Soldat (adecuando las cantidades al nivel de tus jugadores) como un encuentro normal. Que maten a algunos y se diviertan, pero que lo vean negro mientras tratan de sacar a Honey de semejante situación. Antes de irse, Honey meterá el mapa en el depósito del camión, y con un mechero le prenderá fuego, haciéndolo estallar.

Hora de salir por patas. El camión explota, mata a un puñado de soldats y los deja sin armas ni víveres, lo cual no deja de ser una victoria. Además han salido todos de allí, o todos excepto Tapón, que no se le ve por ninguna parte. Al oír el campamento con los prismáticos o el catalejo, podéis ver al Übersoldat levantando al mutardo muerto de una de sus cortas patitas. Parece ser que la explosión lo pilló de pleno mientras retrasaba al V Reich para que pudieseis huir.

Explosión, caos, huida desesperada, y una vez a salvo, verán que contra todo pronóstico, Tapón no lo logró y se sacrificó por ellos.

Victoria que sabe a derrota. Honey suelta una lagrimilla y da orden de seguir: ahora está más motivada a lograr llegar al sitio en memoria del sacrificio de su amigo, y joder a esos malditos del V Reich.

Esa noche ya no se va a descansar. Es hora de reanudar la marcha y sacar ventaja al enemigo. Por suerte, dice que tras ver el mapa del V Reich y su ruta, se le ocurre un sitio por el que podríais atajar.

Personajes: Los mismos ya descritos en el apartado de campaña del V Reich.

LOS POCHOS DEL METROTREN

Tras haber salido por patas de la liada anterior y poner un poco de tierra de por medio, el grupo está ahora más decidido que nunca a conseguir saquear aquel sitio arqueológico para el que los contrataron, y que la muerte de Tapón, que era to' majo, no haya sido en vano.

Han asestado un duro golpe al V Reich e igualado las fuerzas. No obstante, aún tienen que sacarles ventaja y siguen yendo a pie. Honey, que ha estudiado a conciencia la zona y posee un mapa reciente (¿os acordáis que se mencionaba en la tablet de la primera aventura?), sabe que el puente está destruido y que es una pérdida de tiempo ir allí. No obstante, existe un modo de cruzar el desfiladero que les separa del destino a todo trapo: el Metrotrén.

El caso es que hay que cruzar una zona bastante chungu,

que es por donde van a ir los sobrados del Reich, así que las opciones son: básicamente ir a las bravas a meterse en territorio Unami y abrirse paso, con altas posibilidades de darse de morros con la megaexpedición del V Reich de la que acaban de escapar por los pelos, o jugársela con lo que parece una pista sacada de uno de los textos de Honey.

La supuesta ruta fácil es el Metrotrén. Fue una obra faraónica producto de las mejores mentes entre los políticos del mundo de antaño (que no es decir mucho, porque mira cómo acabamos) para unir un pequeño pueblecito con el Museo del Aire y el Espacio (que estaba a más o menos un par de kilómetros) mediante una muy profunda red de túneles por los que discurría un tren. Sí, se podía ir por el puente dándose un cómodo paseo, o incluso en autobús, pero de algo tenían que poder chupar la alcaldesa y su corte.

La entrada del Metrotrén se halla en el centro del pequeño pueblo, ahora habitado por multitud de bestias como cualquier urbe del mundo de antaño. Las ciudades y pueblos no son lugares seguros a día de hoy, y entretenerse en saquear y asaltar lo que queda de los comercios resultará en un encuentro difícil o extremo contra la fauna local, pero proporcionalmente lucrativo (sácalo de ese maravilloso Compendio de bestias).

Así que las opciones son: 1) meterse en una ciudad del mundo de antaño, jugársela a encontrarse Dios sabe qué, meterse en un túnel subterráneo y rezar porque esté lo bastante entero como para llegar al otro lado, o 2) meterse en el medio de una guerra con el V Reich en territorio inexplorado y palmar. SPOILER! Va a ser la ciudad.

Pueden ir a la ciudad de día o de noche. De noche, los bichos son más grandes y peligrosos, pero las opciones para el sigilo son bastante mejores, así que dispondrían de una ventaja, aunque con los bichos al acecho tendrán que hacer frecuentes tiradas de Ojos para no ser pillados por sorpresa invadiendo el área de alguna de las criaturas que rondan. Si fuesen atacados de noche, el encuentro será de dificultad difícil.

De día, los bichos son más pequeños y los encuentros en general más sencillos pero es mucho más probable que sean detectados y que haya que abrirse paso repartiendo estopa. Usa tu Guía de bestias del páramo y vuélvete loca con la amplia selección de bichos que pueden putear a tus jugadores.

Es muy posible que sea la primera vez que tus jugadores entran en una ciudad del mundo de antaño, así que haz lo posible por describir el hermoso y salvaje contraste de la naturaleza reclamando lo que es suyo: plantas que han devorado coches y farolas y por qué no, también podrían devorarte a ti; majestuosos y altísimos edificios cuya arquitectura flipará a tus jugadores, que lo más tocho que han visto son chabolas de lujo en Samanthia; descoloridos carteles con gente guapa y sonriente, desgastados por el paso de los años, y esas movidas. Acto seguido recuérdales que por mágico que parezca todo, esas cosas están ahí porque todo a su alrededor quiere matarlos.

Si tus jugadores son más o menos avisados, con una tirada de Ojos podrán ver algunas señales a lo largo de la ciudad que indican en qué dirección está el Metrotrén. Según el tiempo con el que vayáis, puedes tentarlos con



tiendas de aspecto saqueable, donde aceché algo que probablemente se los meriende, o disuadirlos de intentar ese tipo de cosas suicidas, porque a fin de cuentas tratan de sacar ventaja al V Reich.

Según se acerquen a la entrada del Metrotrén, pueden percatarse de que la densidad de bichos a esquivar/matar es muy menor, tanto que el último tramo es un paseíto. Cuando vean por fin el ascensor que lleva al Metrotrén, si es de día, se percatarán del enormísimo desmembrador (pág. 18-19 del Compendio de Bestias del Páramo) que está echándose una siesta en la misma plaza, por lo que tocará ir con sigilo. Si es de noche, déjales salir a campo abierto sin problemas y de repente que irrumpa el bichote. A correr toca.

El ascensor, contra todo pronóstico, funciona, ya que va con unos paneles solares del techo y otra cosa no, pero sol en el páramo hay bastante. Si han ido de día y no han molestado mucho al desmembrador, el ascensor bajará sin problemas aunque se atascará casi al final del trayecto. Si han cabreado al bicho, estará en lo alto reventando la parte superior del ascensor, por lo que frenará en seco, dándoles una oportunidad de sobrevivir a lo que parece una muerte segura. Existe una trampilla en la parte superior a modo de salida de emergencia. Si logran auparse con un pequeño salto (Músculos, fácil) podrán acceder a una escalerilla manual en el lateral por la que desplazarse arriba y abajo. Después de un par de turnos para dar tiempo a que los jugadores se libren del destino, el cable finalmente se partirá y la jaula caerá a toda velocidad. Si algún jugador

seguía dentro, ahora es un fiambre. De cualquier modo ya no hay vuelta atrás, pues la subida es larga de la hostia y lo que les espera arriba no puede ser peor que nada que haya abajo, ¿verdad?

Sólo hay una dirección posible: hacia abajo, así que bajarán por la escalera aliviados de no ser una mancha contra el pavimento, y contemplarán el túnel.

El túnel es una larguísima línea recta, con un andén y unas vías que avanzan hacia la negrura. Desde el andén se pueden oír a una gran cantidad de pochos (pág.169) haciendo sus repulsivos ruidos de pseudozombie, que Dios sabe cuánto tiempo llevarán ahí. Están muy aletargados y no prestan atención. La mayoría pasarían por simples cadáveres, que ya de por sí da bastante mal rollo, pero alguno se pasea de aquí para allá. Si no atacan o hacen el imbécil, de momento tampoco serán atacados, aunque jugársela a pasar por el medio entre ellos por varios kilómetros de túnel no suena muy a buena idea. Con una tirada de Ojos podrán ver que existe un sistema elevado de pasarelas de mantenimiento por el que podrían moverse sin molestar a los pochos.

El sistema de pasarelas está más o menos entero pero es una trampa mortal: al pisarlo, todo cruje y durante el trayecto varios de los tramos se habrán derrumbado y tocará saltar, hacer de Tarzán con cables y esas cosas. La caída es larga y como para pensárselo dos veces, porque no sólo son los pochos que deambulan por debajo, sino también la pedazo de hostia. Avanzar por ellas

significará unas cuantas tiradas de Pies, alguna incluso con desventaja, y que ocasionalmente puede resultar en el desplome de alguna de las pasarelas y que los que vienen detrás lo tengan muy chungo para poder cruzar. Si llevasen cuerdas y cosas de esas, es buen momento para usarlas y tener algunas ventajas en las tiradas.

Hacia la mitad del trayecto, habrá un desvío hacia una zona de almacenes donde reside Henry, un mutardo que básicamente parece un mono sin pelo con graves problemas en el cutis, en un confortable y amplio chabolo lleno de mierdas que ha ido saqueando de la ciudad. Es un tipo majo y bastante solitario, muy emocionado de recibir visitas, que les invitará a tomar té y descansar si van de buen rollo. Además es también un cabezón que mantiene tranquilos a las hordas de pochos. Físicamente no es gran cosa, aunque es muy, muy ágil, y salta y trepa por las pasarelas y techos que ya quisierais vosotros. Si le dais algo de palique y le contáis alguna aventurilla o movida interesante durante el té, se ofrecerá a guiaros hasta la salida sin más problemas, y hasta ofrecerá algo de pitanza para el camino mientras da la brasa para que vuelvan otro día de visita.

Darle el palo o cargárselo no es buena idea, porque revolucionará a los pochos y además las pasarelas en la segunda parte del viaje están más hechas mierda y no sabéis cuales se van a derrumbar o no. Pero así es el karma, perras. Alcanzar el ascensor de subida sin Henry implicará abrirse paso entre una horda de pochos en un último tramo a pie, que va a ser bastante duro. Tendrán que aguantar un combate de dificultad letal contra una horda de pochos, mientras baja el ascensor y logran subirse a él. Buena suerte, toláis.

De cualquier modo, una vez suban al ascensor, llegarán a la parte superior y pasaremos a la parte final y conjunta de la campaña.

Personajes:

Henry : Mutardo afable y muy ágil.

HENRY			
Defensa 12	Salud 13	Tamaño 1	Velocidad 7
Músculos 12	Manos 12	Sesos 10	Boca 10
Carne 10	Pies 15	Ojos 10	Agallas 10

LED AND ZEPPELIN

Pues bueno, por fin llegamos a la recta final y la aventura donde ambos grupos colisionan y se tirotean. La verdad es que esta parte de la aventura no tiene mucho misterio, pero trataremos de hacerla emocionante.

El grupo de Honey llegará mucho antes que los del V

Reich por lo que podrán explorar a gusto.

Hay 3 edificios reseñables: un enorme hangar cerrado a cal y canto, un edificio de "oficinas" donde se restauraban antigüedades y se preparaban los textos y vídeos de las exposiciones, y el edificio central, que es donde se encuentra la exposición y que en general ha sido ampliamente saqueado a estas alturas.

En el museo hay todo tipo de cosas curiosas, aunque por desgracia la mayoría son réplicas y maquetas. Los pocos aviones antiguos reales han sido desmantelados por completo y no queda prácticamente nada útil. En el museo, algo escondida entre los escombros y la basura, hay restos de una vestimenta de piloto de la primera guerra mundial que perteneció a Manfred Albrecht von Richthofen, el Barón Rojo. Esto sólo será reseñable si alguno de los jugadores busca activamente y es también arqueólogo como Honey o Wilhelm, pero es mejor que lo dejes para que lo saqueen los del V Reich (que recorrerán esta zona un rato después que los de Samantha, y si hace falta dales un empujoncito).

Hay una amplia selección de planos y libros sobre aeronáutica en el edificio de "oficinas", en donde Honey se pondrá como loca a rapiñar cosas, e incluso si trastean un poco, podrán ver un vídeo explicando los fundamentos básicos que permiten el funcionamiento de un globo aerostático y cómo la cosa fue evolucionando hasta incluso llegar a la luna. Suficiente como para que les estalle la cabeza, o si Wilhelm está presente, refuerce sus teorías basadas en antiguos textos sobre que el IV Reich huyó del planeta y se escondió en la cara oculta de la luna.

En el hangar en el exterior de el edificio principal del museo parece haber algo, aunque el cacharro que da energía a las puertas está frito. Si alguno de los jugadores es algo manitas, podrá percatarse de que simplemente hay unos cables cortados que lo aíslan de la fuente de energía solar que alimentaba el complejo. Es fácil de reparar y no llevará mucho tiempo.

Cuando por fin se abran las puertas, verán un zepelín lleno de lucecitas de colorinchis y banderas arcoiris allí estacionado, y que sorprendentemente parece haber aguantado bastante bien. Investigándolo un poco se comprobará que hay depósitos de hidrógeno suficientes como para hincharlo de nuevo y pirarse de allí con él y sus lucecitas parpadeando a todo trapo. ¡Acaba de tocarle el gordo a Samantha!

Deja a los jugadores enredar tranquilos por allí, cargar "tesoros" que hayan visto por la zona y cuando el zepelín esté casi listo para poder salir del hangar, que se encuentren con los del V Reich y se desate una feroz batalla.

Durante la batalla, alguien (jugador con tirada de Sesos difícil, si fallan o pasan se ocupará de ello Honey u otro NPC aliado) activará el zepelín, que comenzará a elevarse. Si alguno de los jugadores está en tierra, es el momento de un despliegue de agilidad y velocidad (Pies, dificultad normal) para subirse al carro.

El zepelín es amplio y tiene como zona central una gran sala de fiestas. Dispone de varias zonas, siendo las mas destacables: camarotes, acceso a la zona superior donde hay depósitos de hidrógeno, cabina de control y pasillos estrechos. Además, cuenta con varios paracaídas en

buen estado por la zona de la cabina. Es de esperar que la violencia se haya trasladado al interior. Guía a alguno de los jugadores con gran disimulo hasta las pasarelas superiores, donde un tiro mal dado de algún NPC hará estallar una de las bombonas de hidrógeno, momento en el cual todo comenzará a arder y se irá a la puñeta.

Aquí ya depende de los jugadores, si siguen empeñados en morir matando, o salvar el culo. Wilhelm, enloquecido y en una de esas escenas muy tensas de villano desquiciado, se negará a dejar salir de allí con vida a ninguno de sus enemigos, o a los traidores que quieran abandonar la nave. Es hora de cargárselo.

Honey instará a sus jugadores a rapiñar lo que puedan de lo previamente cargado y saltar en paracaídas.

Por su parte, los del V Reich saben que están condenados si se quedan en el zepelín ahora en llamas. Lo normal sería abandonar la nave, pese a lo que diga Wilhelm. Pueden hacer piña con los expedicionarios de Honey para cargárselo, intentar matarlos y sellar su destino con ellos, o con gran disimulo pillar un paracaídas y salvar el pellejo mientras el resto se matan con Wilhelm. Si alguien aprovecha a dar el palo a la mochila de Wilhelm, y nadie lo ha cogido antes mientras exploraban, se llevarán el uniforme del Barón Rojo.

Si todo ha ido más o menos bien, al final todos los jugadores estarán relativamente heridos y dispersos por la zona. Cuando se reúnan, pueden darse los siguientes casos:

- Ahora que los del V Reich ya no tienen jefe, ambos grupos pasan de matarse con los otros tipos por nada, y deciden que ya que están todos hechos caldo, lo mejor es que cada uno siga su camino con lo que hayan podido conseguir. Éste sería el supuesto ideal, pues permitirá al grupo, que ahora ya tiene una buena cantidad de experiencia, embarcarse en más movidas futuras. Honey es partidaria de perdonar, y tratará de convencer a todos para que haya paz, ya que dado que los jugadores del V Reich no estaban en el campamento cuando lo de Tapón, para ella son sólo unos pringados oprimidos por el sistema y se les puede dejar irse.

- Los jugadores deciden matarse hasta que sólo quede un bando en pie (si se diera este caso, al final Honey se escabullirá si su bando resulta perdedor).

Y básicamente, aquí terminaría la movida conjunta.

THIS IS THE END

Pues nada, habéis terminado la campaña y aquí están los posibles resultados según cada facción:

- No han llegado aquí porque han palmado de camino, bien por malas tiradas o por estupidez supina.

- Los jugadores supervivientes del grupo de Honey regresarán con ella a Samantha, donde se les pagará lo acordado. Honey, pese al desastre que ha sido todo, ha logrado llevarse un buen puñado de libros y planos,

que junto a lo aprendido viendo la película, cree que permitirá que pronto Samantha pueda surcar los cielos, estableciendo rutas comerciales más seguras, o como mínimo abrirá una nueva línea de investigación aeronáutica.

Cualquier cosa extra que hayan rapiñado/salvado los jugadores y se entregue, les hará ganar puntos con el RCDS y les asegurará futuros y lucrativos contratos si se quedan por la zona.

Además, si deciden instalarse una temporada en Samantha y fueron buena gente con los niños, contarán con ayuda e incluso algunos soplos de posibles negocios turbios donde sacar tajada.

- Si por alguna causa muy estúpida, ya que no ha habido mucho pie a ello y la paga prometida es buena, han traicionado a Honey, ésta se las habrá apañado para huir y contarlo. Serán personas non gratas allá donde Samantha tenga influencia y tendrán una recompensa por sus cabezas.

- Al V Reich le ha salido muy cara la expedición como para volver con las manos vacías. Si deciden no volver por miedo a lo que les pueda pasar, los jugadores serán ahora proscritos y es posible que se les reconozca. Si se da el caso, Fuerte Germania enviará cazarrecompensas a por sus cabezas.

- Si deciden volver y afrontar las consecuencias, Aaron se pillarán un cabreo de la hostia y comenzará a tramitar su venganza contra Samantha. Si le han llevado el uniforme del Barón Rojo, les dará la oportunidad de redimirse en varias misiones destinadas a desestabilizar La Baronía del Vapor (que ya correrán de tu cuenta, aplicando todo lo que has aprendido leyendo este fantabuloso suplemento).

Si deseas cambiar de tercio y salir un poco del rollo militar, Devin reclamará su favor como parte de tus aventuras futuras, y Aaron cederá a los valerosos soldados que sobrevivieron a la debacle del zepelín como pago, con la esperanza de que la caguen, se mueran y de paso puteen a Devin.

Si no han llevado nada de utilidad siquiera, serán ofrecidos como voluntarios para la División Científica, un destino peor que la muerte, del que serán rescatados por la intervención de Berhart, que los acogerá a sus cariñosos cuidados. El Mariscal Oscuro necesita unos soldados prescindibles, y que ya que estamos, le deban la vida, para sus propios planes, que van bastante más allá de una pataleta con Samantha.