

POR UN PUNADO DE BALAS

Arbitro, tras la partida anterior, es posible que hayan muerto algunos personajes.

Pobres, un minuto de silencio por ellos....

Bueno, ya , un minuto es mucho en el 2116, el tiempo apremia y el bol de ganchitos que has puesto en la mesa como buen anfitrión, no durará para siempre.

Vamos a dejar unas notas para poder seguir un hilo argumental en las partidas, o campaña, o como prefieras llamarlo, y que todos se diviertan. Si algún jugador perdió a su personaje en los tiroteos anteriores, ofrece uno de los anteriores habitantes de Tombstone, que no hayan sido elegidos aún en la anterior partida. Si resulta que sois muchos jugadores (aunque la campaña esta ideada para 3 ó 6) o simplemente los jugadores de la primera partida eran unos inconscientes poco familiarizados con el mundo cyberpunk y fallecieron de forma rápida y ridícula, en ese caso te ofrecemos nuevos habitantes de Tombstone, y 1 personaje extra que aparecerá en los primeros minutos de partida, y que según como actúen los jugadores, estará disponible o no. Arbitro, decide si quieres que aquellos que perdieron sus fichas en la anterior timba comiencen ya con un habitante actual, uno nuevo que describimos a continuación, o esperar un par de minutos de suspense

“Ciudadanos de Arizona, me dirijo a todos y cada uno de vosotros, valientes colonos, supervivientes de la tragedia estadounidense, como gobernador del estado que habitamos, poblamos y tratamos de reconstruir de sus cenizas. Os agradezco el esfuerzo, el sudor, la enfermedad que padecéis cada día con la única y gloriosa intención de volver a ser un estado

civilizado, tecnológicamente avanzado, con sanidad, educación y seguridad. Gracias a los mineros, a los granjeros, a los vaqueros y sobretodo a los Rangers.

Yo vi por la tele caer las bombas hace 80 años, sobreviví en el sótano antibombas que mi propio abuelo, Mathias mcGyver, un ranger, tenía en casa. Mi abuelo falleció en aquél sótano, dándome la mano. A los 28 salimos al exterior de

tras la intro y que al que le falte una ficha la obtenga en la autovía rápidamente.

-Dra. Linda Jefferson: la matasanos de Tombstone, 25 años, flacucha, fibrosa, nariz aguileña, poco pecho, menos cadera, pelo estropajoso... Una superviviente del yermo con buena puntería para poner agujas. Le gusta regalar caramelos después de cada consulta.

-Jeremías “Chusky” Watson: Un chavalote de pasado muy trágico, como casi todo el mundo en Arizona, que no supo canalizar sus frustraciones debidamente y acabó siendo yonky. Un arreglador toxicomano. No es ni muy listo, ni mal chaval pese a su adicción y su forma de financiarse. Le gustaría lograr redimirse en la sociedad. Tiene mucho talento cocinando jetball, un poco de esmalte, combustible, medicamentos, y el ingrediente secreto de la casa.

-Wendy Adams: EL Ranger Treepsmith, en caso de haber perdido a su ayudante (PJ policía), habrá nombrado como ayudante a un nuevo jóven, bueno, jovencita esta vez. Una tanqueta de 23, 95 kilos, metro 66, 100 copa c, mofletes carnosos y caderas generosas. Desde pequeña soñó con ser policía, y la verdad, no hay mucho donde elegir en Tombstone.

nuevo, y la ciudad de Flagstaff había sido reducida a cenizas por saqueadores, delincuentes, bárbaros de la era moderna, incivilizados. Por eso los Rangers son imprescindibles para el plan de futuro de nuestra nación, porque sólo ellos alientan a las granjas y nuestros pueblos y ciudades, a defenderse de los delincuentes. Arizona os necesita. Alistaros a los Rangers en vuestra oficina

POR UN PUNADO DE BALAS

de justicia o del sheriff más cercano. Hagamos sentir orgullosos a los padres fundadores, y defendamos nuestras tierras mientras entonamos la segunda enmienda con orgullo y valentía.

Os deseo lo mejor a todos, arizonienses. Vuestro gobernador, Allystair Joseph Mc Gyver” - La voz robótica y entrecortada se apaga en el aparato de radio, entra una melodía patriótica de tamboril y flauta con la cuña - “Este ha sido un mensaje de aliento y esperanza para todos los ciudadanos de Arizona por parte de nuestro gobernador, recuerden, las leyes están para cumplirlas. Saludos” - Entra de nuevo el locutor habitual de la KZMK-FM de Bisbee - “ya sabéis arizonenses, si os gusta el azul, una estrella de bronce con vuestro nombre os espera en la oficina del Ranger más cercana. Darle su merecido a los carroñeros, pero hacedlo con buena música, Diddy Ohara DJ os dedica la siguiente a todos los patriotas” - Y comienza a sonar [Born in the USA](#) de Bruce Springteen.

El ranger Treepsmith, sale del retrete con el pantalón caqui sin cinturón, una camisa blanca de tirantes que ha amarilleado mas de la cuenta, el gorro y las gafas puestas. Camina

como si lo que ha expulsado fuese más grande que la tubería de salida, y se seca el sudor de los mofletes con papel de periódico viejo. “Ayudante cojones, hay que arreglar la cisterna, esta jodida otra vez y las moscas verdes revolotean en círculos sobre mi zurullo como buitres sobre una ardilla en la cuneta. Díselo a ese chapuzas del mecánico anda, a ver si puede hacer que esa puta tubería drene como Dios manda. Y ya de paso traete los terminales celulares Huawei que lleva reparando dos putas semanas. Puto chispas de la polla.” El Sheriff se sienta de golpe en una escuálida silla de cocina frente a su escritorio, enciende el terminal personal, y comienza a resumir en voz alta sus emails “ El Ranger de Benson dice que ya ha pasado el radoexpresso semanal, y ha dejado las municiones estatales para Tombstone. Puto vago, dice que no nos las va a traer, que tiene un preso en ese cuchitril de oficina y está a la espera de que los robo jueces de Phoneix envíen a los poliz de Arasaka a que se lo lleven. Será papanatas, con lo fácil que es pegarles un tiro a los carroñeros, si son delincuentes, joder, por qué ofrecerles un juicio? Acaso ellos preguntan antes de

disparar desde el bogui en la 10? Su padre si que era un Ranger duro, una pena que este viejo y podrido por dentro, la radiación le ha comido los tuétanos. Pues nada, has oído ayudante? Alguien va a tener que ir a Benson a traer esa caja de petardos. A parte me envía un cartel de se busca, que es esto? Una india? Joder, es guapa para ser tan roja la jodida. Se habrá ido de juerga con cualquier nómada, hay que joderse.” El Ranger se levanta, intenta imprimir el retrato en una vieja Ricoh laser desvencijada. La impresora fotocopiadora traquetrea y hace ruidos pero no imprime nada. - “Oye ayudante, ya de paso, traete algún cartucho de tinta del mercado de la estación de Benson, y date prisa, el gilipollas de la radio ha dicho que se acercan vientos fuertes desde el norte, te hará falta un buen paraguas de plomo si llueve ácido o te atrapa un habub”

El grupo de PJs puede reunirse para hacer el viaje a Benson. Total, a todos les interesara quemar los eurodolares ganados la semana pasada tras su escandalosa excursión a Agua Prieta en Mejico, y el descubrimiento de su Tesoro para frikis, cientos y cientos de cartuchos del videojuego E.T. para un viejo sistema Atari (esto hace alusión a la anterior partida publicada, si

POR UN PUNADO DE BALAS

nola has querido jugar, inventate otro motivo).

NOTAS -SPOILER- PARA EL ARBITRO

Esta partida está integrada en una campaña, siendo el 2º capitulo, pero se puede usar como partida independiente con facilidad como podrás comprobar. Un grupo con un recado, recoger un paquete de munición en un pueblucho de Arizona. De todos modos vamos a resumirte de que va a ir la partida. Los Pjs tienen que ir a recoger un paquete de munición y aparejos a Benson, muy cerca de Tombstone, pero al llegar allí el clima no será favorable, se verán sorprendidos por una tormenta de arena. En esa situación, y sabiendo que los Pjs son impredecibles,

he previsto las posibilidades de que intenten huir tormenta de arena a través, o de que se queden a trasnochar en un par de alojamientos. El caso es que durante la noche del habub, habrá un tiroteo en Benson, y eso dará un giro en los acontecimientos de su visita al pueblo.

Tras el tiroteo, los Pjs (si pasan por el aro) tendrán que encontrar a la vecina Hana Kanike, desaparecida hace unos días. Los hilos de pistas les llevarán a varias ubicaciones como Las Cuevas karschner, un tugurio de carretera, el escondite de una pandilla en una antigua tienda de

souvenirs, o el campamento de una secta religiosa. En estas ubicaciones (no les hace falta visitar todas, igual te sorprenden como hicieron conmigo, que se ahorraron 2 escenas o emplazamientos de la partida) conseguirán los datos y pistas suficientes para llegar a una antigua base militar donde descubrirán un laboratorio clandestino de clonación, y al “final boss” de la campaña, Mente Mestra. Así que pasarlo bien, y recuerda arbitro, improvisa todo lo que te de la gana.

Al final de la partida, te adjunto un “mapa” de escenas.

ENCUENTROS EN LAS AUTOVIAS PARA LA PARTIDA

1-20: recorrido sin encuentros. Un relajante paseo observando cactus

21-40: Un vehículo comercial, una furgoneta o un pequeño convoy de booguis de buhoneros. Los personajes pueden negociar enseres de primera necesidad como comida enlatada, agua, medicinas y municiones.

41-60: Fauna local hostil: Se cruzan en la carretera un grupo de 1D6 coyotes

61-80: Delincuencia juvenil: Mientras los Pjs disfrutan del paisaje desértico, ven por los retrovisores un grupo de 1D4 motoristas con arneses de cuero, crestas de colores, y esas mariconadas de pandillero. Hostias, uno de ellos tiene una pistola en la mano!

81-100: Neoconfederados: Parecen vagabundos, pero son soldados.

Neoconfederados, con su bandera roja y el aspa azul con estrellas. 1D6. Si los Pjs no han tenido ningún problema con ellos aún, no habrá tiroteo. Si ya son amiguitos, de esta misma partida, la cosa cambiará.

POR UN PUNADO DE BALAS

LA AUTOVIA 80

De Tombstone a Benson el camino más corto y seguro es la 80. El trayecto es aburrido, cactus y piedras durante media hora. A no ser que el grupo se cruce con alguien en el camino.

Al llegar a las ruinas de St. David, una antigua conurbación de Benson, cruzando los restos del pueblo por la carretera los PJs se topan con una vieja Volkswagen azul con un pinchazo. Una chica joven con pelo tintado de rosa, ropa punk y una beisbolera sin mangas naranja de la Universidad de Texas hace autoestop.

ARBITRO: Parar a desconocidos en zonas inseguras conlleva un riesgo en el 2016, así que figurate en el 2116. Los PJs decidirán si parar o no: SI PARAN: La chica se acerca mochila al hombro y con una pequeña máscara de filtro de aire 3M en la boca: "Hey gracias por parar, me llamó Jenny y estaba camino a Tucson cuando la furgó ha pinchado. Me echáis una mano? O podéis acercarme a Benson a esperar allí el radoexpresso semanal? No esperéis pasta, no tengo nada más que unas albóndigas en lata y mi

videocámara digital. Y tampoco hago mamadas ni nada de eso vale?"

Mientras los PJs entablan conversación, se acercan de sentido contrario unos vehículos. Se trata de un viejo corvette rojo, de lunas tintadas, cybertuneado y protegido por exochasis de seguridad con adornos macabros como cráneos de animales y verja metálica, junto con un motorista vestido de cuero negro, sin casco, un tipo rubio repeinado con una marca rojiza en la piel en torno al ojo derecho.

Frenan. Jenny dice "Joder, hoy debe ser mi día de suerte, yo que pensé que estaba totalmente jodida al pinchar. Recordarme que juegue un bingo en la capilla de Benson".

El motorista sin bajar, dice en tono neutro " Mujer, pareces sana. Pareces fértil, sube al coche" - La chica responde - " Perdona??!" - "Sube. Ya" - El motero desenfunda un arma de gran calibre y apunta.

Los PJs pueden ayudar, o no. Ellos deciden. Si ayudan, comenzará un combate. El corvette huirá a todo quemar rueda (perseguirle puede ser una

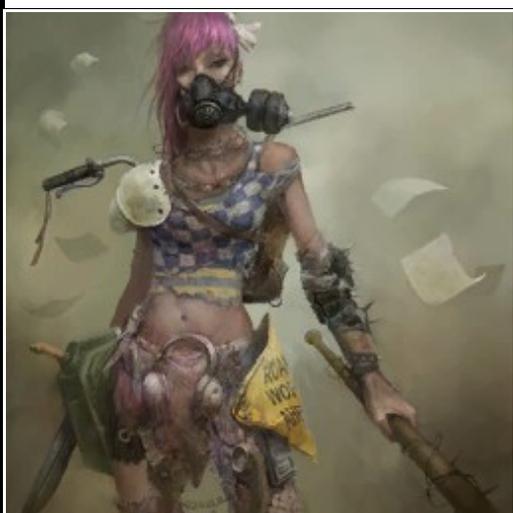
opción. Se trata de ERRADICATOR, ver más adelante en tablas de enemigos. Puedes improvisar un rato divertido de persecución por la autopista o por el desierto talando cactus a 140). La chica, en caso de haber sido ayudada, y si sobrevive, dirá "Joder, puto loco! Que era un violador o algo así? Pajillero cabron. Oye peña, gracias de veras, me alegra de que quede gente decente por el yermo de Arizona, no voy a cambiar de idea en lo de las mamadas, os aviso, pero creo que con vosotros voy a ir más segura. Además me huele que con vosotros van a salir historias cojonudas!! Soy periodista...bueno.. Becaria. Del Norte, de EEUU. Quiero hacer mi tesis doctoral aquí en el yermo del Radio Belt, como os llamamos arriba. Es lo más parecido a ser una corresponsal de guerra por lo que veo. Estoy rodando un documental, lo voy a llamar, Wasteland Americans. Oye, que le follen a la Volkswagen, vamos a Benson antes de que vuelva algún loco. A partir de ahora, si algún PJ quiere cambiar de rol, o

POR UN PUNADO DE BALAS

alguno necesita ficha nueva, Jenny Oneill esta disponible. Si algún jugador perdió a su avatar en la última partida, este es su nuevo personaje disponible. Si no es el caso, Jenny será PNJ durante un tiempo. Si los PJs prefirieron no

ayudar, el motero pone la pata de cabra. Camina hasta la chica, la retuerce el brazo y la clava una jeringa que la seda. La arrastra al corvette como un troglodita y la mete en la puerta trasera. Cierran y se van.
ARBITRO 2: Barajemos

también la opción de que los PJs no paran, y siguen hacia Benson, pues apenas unos 200 metros más adelante se cruzarán con un motero y un corvette en sentido contrario sin más percances. Vaya bóldo tío!



BENSON

Benson es un pueblucho no mucho más grande de Tombstone. La población fija y real son unos 500 supervivientes. Sin embargo, la ciudad conserva lo único por lo que prosperó en el sXIX, que es lo mismo que la mantiene viva en el XXII, el ferrocarril. La compañía Sur del Pacífico sigue operativa en todo el Sunny Belt de este a oeste. La catástrofe radioactiva jldió todo mucho hace 90 años, pero el ferrocarril sigue teniendo vías por las que circular. En este caso, una vez a la semana llega un radoexpreso del Este, y la siguiente semana del oeste. El radoexpreso es un tren de mercancías forrado con placas de plomo y sellado con goma y

silicona para evitar la radiación a su paso por Texas y Cali. Sus pasajeros suelen ser mercenarios, nómadas, chatarreros y stalkers afinados en vagones de mercancía, cargando con sacos de baratijas y chatarra que han expropiado de alguna ruina en sus excursiones por el desierto radioactivo. Gracias a todos estos buhoneros, Benson es la mejor parada comercial de Coochise

SPOILERS DE ARBITRO: En Benson los Pjs pueden abastecerse. En la comisaría los Pjs tienen un paquete que recoger, pero una pantagruélica tormetna de arena les obligará a hacer noche aquí. Durante la noche, sucederán cosas, en las que pueden o no tomar parte. A la mañana siguiente, en comisaría, el sheriff involucrará a los Pjs en los problemas de los indios Hopi del campo de caravanas.

La tormenta de arena, o habub, es un torbellino que se cuela en los motores de cualquier vehículo en marcha, estropeándolo con rapidez. Granos de arena que laceran piel y armaduras a cientos de kms por hora. Si los Pjs intentan huir, hagamosles saber que van a ciegas a una muerte segura.

POR UN PUNADO DE BALAS

LA ESTACION DE BENSON

Junto a los raíles de la línea Sur Este del Pacífico, esta la estación. Una caseta de grandes dimensiones en cuyos alrededores se arremolinan tenderetes improvisados en pick ups, mantas en el suelo, furgonetas, alforjas en el lomo de vacas, lo que sea. El radeoexpreso hace aquí parada desde Nuevo Mejiço y continúa hacia los restos de california, para dar media vuelta dentro de unos días. Aquí los stalkers comercian con sus hallazgos en tierras aún afectadas por la radiación, buhoneros, chatarreros, ladrones, granjeros, todo el mundo comercia aquí con lo que tiene.

Os llama la atención varios pósters colgados de postes y señales, con la foto de una india nativa americana desaparecida, con el píe Hana Kanike.

Mientras los PJs cotillean o terminan de comerciar, ven como parte de los clientes se van apartando para dejar paso a un grupo de tres hombres que parecen soldados. Van bien pertrechados con cazadoras de cuero azules, kevlar, cascos de combate, parches de una bandera roja con un aspa azul, y fusiles de asalto pesados al hombro. Avanzan empujando con sus macutos,

el último tira de una mula con alforjas y una bandera roja con el aspa azul. Se acercan a un puesto de mantas Hopi de una joven y un adolescente nativos. "Eh monada, queremos mantas de colorines, que las noches son muy frías" Ella responde "15 dólar" Otro de los hombres se adelanta "15 dólar? Por una manta pijoosa? Que me garantiza que si me tapó con eso esta noche no tendré pulgas?" El tercero entra al trapo "Puestos a pillar pulgas con una manta de 15 pavos, preferiría ladillas. Tú Pocahoontas, por 15 pavos nos calienta la cama?" La chica, recta, responde pausadamente, acentuando las sílabas como si sus agresores verbales no entendiesen su idioma "man ta quin Ce do lar". Uno de los soldados la agarra del brazo " Ni quince ni cincuenta zorra piel roja, vas a ver lo que es una polla americana"

ARBITRO: Los PJs pueden intervenir. Un policía con Autoridad #normal calmaría a los confederados. Otro arquetipo de PJ con un Intimidar #dificil también calmaría a los agresores. Si fallan, los confederados se pondrán chulos "Eh Steve, que les pasa a estos vagabundos? Vamos a calentarnos los nudillos

antes que el rabo" Pelea a puñetazos.

Cuando la pelea este finalizando a un lado o a otro de la balanza, un disparo al aire frenara en seco la acción. El adolescente Hopi que estaba con la chica ha disparado un rifle al aire y ahora apunta a los Neo confederados. La chica le dice algo en su idioma, muy nerviosa ("Ralphy, no te metas en líos, por favor, piensa!"). Los minutos de tensión se hacen eternos, pero de entre la gente aparece el Sheriff Wallace, con un revolver desenfundado y dando gritos "Joder que coño pasa aquí. Mierda Ralphy chico que cojones haces empuñando un arma como tú de alta?" - Se la arrebatata de las manos y le da un guantazo flojo, le agarra la oreja - " Ven aquí mocososo, voy a darte una reprimenda. Y vosotros! Ya sois mayorcitos para formar pelea. Esto es Arizona, no somos ni Yankees ni confederados, así que si tocáis los cojones un poco más a alguno de mis ciudadanos, me da igual de que puto color sean, os encierro u os pego un tiro en el culo. Largo!"

Si los PJs emplean armas en el combate, y matan a

POR UN PUNADO DE BALAS

alguno o los dos neoconfederados, entre la multitud aparecerá el ranger Wallace, dando tiros al aire. Los civiles se agachan, y entre la multitud podéis verle. Se acerca y golpea con un puñetazo al líder con más EMP del grupo de PJs (resolver tirada) para

Si los PJs emplean armas en el combate, y matan a alguno o los dos neoconfederados, entre la multitud aparecerá el ranger Wallace, dando tiros al aire. Los civiles se agachan, y entre la multitud podéis verle. Se acerca y golpea con un puñetazo al líder con

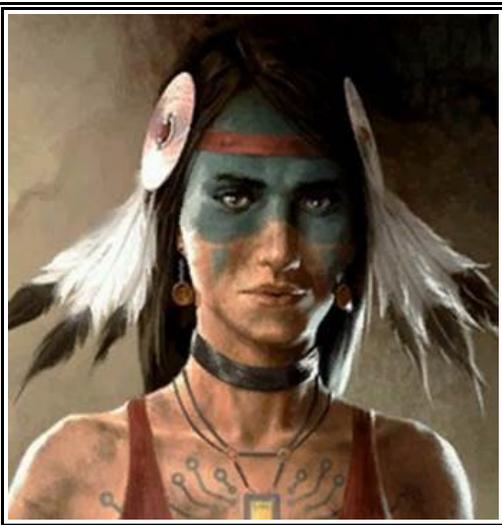
más EMP del grupo de PJs (resolver tirada) para después añadir "Sois gilipollas? Me la suda que os envié el Ranger Treepsmith de Tombstone. Esta es mi puta jurisdicción y aquí no se permite ir matando a tiros a nadie sin mi permiso Billy el Niño!! Joder, que puto desastre. Pienso hacer un informe al mismísimo Phoenix, os lo juro. Vaya mierda." Saca su radio analógica y reporta al hospital de Benson solicitando un forense. Los PJs de ahora en adelante, en las autopistas, tendrán un 40% más de posibilidades de

encontrarse con un grupo de Neoconfederados hostiles.

Se me ocurre una tercera posibilidad, si los PJs no intervienen, en la agresión de los neoconfederados a la chica nativa, serán testigos de como la suben en la mula como si fuese un fardo, mientras el chaval patalea e intenta impedirlo, pero el fuerte brazo de uno de los soldados se lo impide hasta que se cansa de el y le knockea con la culata del rifle. Se alejan a carcajadas y amedrentando a los testigos.

LA OFICINA DEL SHERIF

A unos pasos de la estación del tren, está la oficina del Sheriff. Un edificio antiguo de aspecto colonial con desconchados en las paredes, las esquinas carcomidas, y un porche remendado con chatarra y neumáticos, con un póster de desaparecida con la foto impresa de una india nativa que parece responder al nombre de Hala Kanike. En el porche, sentado en una mecedora va para adelante y para atrás un viejo arrugado con el uniforme caqui de ranger perfectamente planchado, y una escopeta entra las manos, como el que abraza un peluche. Al ver al grupo llegar chilla "Henry!! Tienes visita" Del interior de la oficina sale el Sheriff Henry Wallace, un hombre con su uniforme, enorme bigote a lo Lemmy de Motorhead, y tatuajes en el cuello. Sale con una taza metálica en



la mano, se apoya en el marco de la puerta, y escupe un salivazo marrón de tabaco de mascar que le chorrea por la barbilla. : "Ah... Ustedes vendrán por la caja para Tombstone verdad? Pasen a dentro."

La oficina es un viejo cuchitril con muebles archivadores de aluminio abollados, un escritorio con un viejo terminal DELL, montones de papeles creando columnas ilegibles, una vieja caja fuerte de acero negro (abrir cerraduras #imposible, contiene pruebas descritas en las anotaciones del ARBITRO a continuación), un póster del mapa de Arizona y la celda detrás. En la celda hay un hombre preso, con un chándal rojo de 3 rayas de Adidas, pelo rubio con

POR UN PUNADO DE BALAS

raya a un lado y una extraña marca de piel en la cuenca de ojo derecho.

ARBITRO: Si los PJs pararon a por Jenny Oneill, una tirada de advertir\notar #rutinaria hará que los PJs reconozcan al preso. Es el tipo de la moto que acompañaba al corvette. O se parece mucho, pero, y si lo han matado? . Como sería posible? Si preguntan al Sheriff Henry dirá " lleva aquí 3 noches. Iba con otro tipo del que solo quedaba un torso sin cabeza en el suelo cuando llegamos. Nos alertaron de una pelea en un tugurio de carretera de la 10 a pocos kilómetros al oeste, en la vieja estación de servicio Marsh. Alguna liaron con la pandilla de Frankenstein, los Road Zombies. Varios de ellos estaban desangrándose cuando llegamos. Ahí está callado esperando a que vengan de Phoenix a por él. Ni él ni los Zombies soltaron prenda de qué cojones les motivo a liarse a tiros, putas leyes de pandilleros supongo, gilipolceas de niños"

Si los PJs intentan interrogarle #imposible , la respuesta será una mirada desafiante y muda. Con un éxito su respuesta será "mis hermanos me sacaran pronto de aquí, da igual que os quedéis mis cosas"

Si los Pjs preguntan por el póster de Hana Kanike, el ranger Henry dirá "Una india del campo de caravanas. Son unas pocas familias Hopi. No causan problemas pero no están integrados del todo en Benson, aunque que coño, quién lo está? Están todos jodidamente locos en este sitio. El

caso es que hace 3 noches que desapareció. Tenemos precintada su caravana, no hay indicios de nada, podría ser cualquier cosa, que se haya aburrido y se haya ido de juerga, una red de prostitución, tráfico de órganos, violadores... No tengo tiempo ahora mismo a dedicarme al caso. Y los Hopi son muy reservados, interrogarlos me da mucha pereza."

Si los personajes preguntan por las pruebas incautadas al preso . "Pero que coño? Vienen a mi jurisdicción a por municiones de Tucson y quieren quedarse mis casos? Desde que han llegado sólo han dado problemas. Putos paletos. No pienso dejar que me quiten mis medallas" . Quizás una tirada #difícil de cualquier técnica persuasiva lo haga hablar: "Joder, en el fondo, necesito una mano, todo esto me está sobrepasando. Esta bien... Os sacaré la bolsa de lo incautado de la caja fuerte. Tampoco es nada del área 53 ni nada de eso, unos chips de habilidades, un terminal portátil de acceso a redes, y algunos programas informáticos en mini tarjetas de memoria". Estaríamos hablando de un chip de: Karate 2, Botánica 2, Diagnosticar enfermedades 1, Primeros auxilios 2, Fusil 1, Subfusil 1. Un terminal portatil Zetatech Parraline 5750 , y los programas Taladro, Destripacódigos, Sigilo y Escudo

Respecto a lo demás, el Sheriff Henry da una patada a unas bolsas de deporte negras, abre la cremallera de una y woala! Cartuchos y casquillos de un montón de calibres. Las provisiones locales de Tucson para las intendencias Ranger. "Aquí están los caramelos, ala, cargar con ellos y echarme un garabato en la copia del albarán"

Al salir al porche de la oficina, el grupo se ve sorprendido por un terrible viento que se ha levantado de repente. El viejo de la mecedora dice "viene una tormenta de arena, de las gordas. Estas cuelan polvo en cualquier motor en marcha y te lo joden. Eso y te arrancan la piel a tiras con la grava." Henry asiente "Apá tiene razón. No os va a dar tiempo a volver a Benson. Deberíais pillar unas camas en los apartahoteles o pedirle

POR UN PUNADO DE BALAS

cobijo al padre Horace en la capilla"

LA CAPILLA DEL SEPTIMO DIA



Una vieja iglesia colonial destartalada, con el campanario derrumbado.

El interior es todo lo austero que cabía esperar. Bancos, una pila bautismal, un concesionario, el púlpito con una bola de bingo y en un lateral una vieja Virgen de madera vestida con un poncho a modo de mantilla con una docena de velas titilantes a sus pies. Hay un sacerdote encendiendo una. Se gira al oír la puerta y dice : "Bienvenidos a la casa del Señor peregrinos. No son horas de culto, que se os ofrece?"

Si los PJs buscan un refugio nocturno para pasar la noche, el sacerdote dirá: "Da de comer al hambriento y de beber al sediento. Os traeré unas mantas, podéis descansar en los bancos. Agradecería un donativo en el cepillo, para reconstruir el campanario".

POR UN PUNADO DE BALAS

ARBITRO1: Si el grupo ha encontrado el diario de la india desaparecida, Hana, y preguntan por la Iglesia del Atomo al parroco, éste dirá "Pobre alma pagana. Ni manitú ni Cristo han llenado su alma y se ha dejado engañar por ese embaucador del padre Elvis?. Dios debe habernos abandonado por completo. Bueno, creo que salieron al este por la 10, deberíais encontrarlos a unos cuantos kilómetros, no creo que vayan muy rápido, son una comunidad de unos 25 feligreses, unos van en moto, otros en mula, carreta o furgoneta. No creo que vayan a alta velocidad."

ARBITRO2: Si los PJs duermen aquí, para resguardarse del Tifón de arena, disfrutarán de cómodos bancos de madera y mantas de colores Hopi que provocan un buen picor al roce con la piel. El padre Horace trae las mantas y dice "Lamento no poder ofreceros cena, cocinar no es mi fuerte. La hermana Dolores tenía muy buena mano con los guisos de carne enlatada, pero hace poco marchó con una nueva congregación. Unos herejes que se hacen llamar los hijos del Atomo. Unos sectarios fanáticos con su propia interpretación del antiguo testamento #suspiro# la echaré de menos."

En mitad de la noche, comenzarán a oír el viento cortante, un terrible habub, el crujir de las paredes de la iglesia, incluso un va y ven de sus cimientos, como si el viento quisiese arrancarla de cuajo como la casa de Dorothy en el Mago de Oz. Así largos minutos, alguna hora, parece que va para largo. El Sheriff tenía razón, menos mal que no habéis ido a Tombstone.

Durante el vendaval...booom!!!... Algo suena fuera, como un muro derribado.

ARBITRO3: Si el grupo sale, descubrirán la verdadera fuerza del habub. Una ventisca dolorosa que envuelve todo en arena y polvo con un modificador de -6 a cualquier acción y que causa 1 PDE por turno si no se lleva una defensa TCO de 12 como mínimo.

Entre las tinieblas arenosas, a pocos metros, en la oficina del Sheriff, ven el centelleo de cañones y oyen balas perdidas. Si se acercan, verán en la carretera un corvette rojo (ojo, si por el extraño motivo que fuese, ya lo han destruido o interceptado, vamos a cambiarlo por un jeep amarillo Hummer H30, que sustituirá de ahora en adelante a ERRADICATOR, con las mismas condiciones, un sustituto), la pared de la oficina del Sheriff reventada y con llamas, y una silueta parada entre el tornado disparando una pistola a otra persona parapetada tras el jeep patrulla con un rifle. Las balas no parecen estar acertando en sus blancos en medio de la tempestad.

Si los Pjs se acercan, descubrirán que la silueta del jeep es el Sheriff Wallace. La otra es un hombre rubio con ropa de motero y una marca cutánea en el ojo derecho. Si los PJs interfieren el hombre rubio con ropa de motero (Sinth) les atacará.

POR UN PUNADO DE BALAS

Si acaban con él, o en algún momento el combate se pone demasiado feo para los PJs, llegará otro hombre entre la ventisca. Este último corre hacia el corvette disparando (otro Sinth). Montará (o montarán) en el corvette (ERRADICATOR) y huirán. No queremos matar a los Pjs aún, pero si persiguen a los malos, pon a prueba a ERRADICATOR unos cuantos turnos por la autopista.

EL DIA SIGUIENTE EN LA IGLESIA.

La pared de la celda de la oficina del Sheriff fue detonada durante la tormenta de arena. El preso en su interior huyó. Mientras el Sheriff Wallace retira cascotes aguanta el chaparrón de un matrimonio Hopi y su hijo adolescente. Hablan en Hopi, y el chaval trata de traducir al poli "Sheriff, va a hacer algo para encontrar a mi hermana? Hace ya 4 noches que falta. No se quien ni por qué , pero alguien la ha raptado, seguro!! Hay que salir a buscarla!" El Sheriff, desconsolado y a la vez enervado, reprocha: " Hostia puta Ralphie deja de lloriquear, mira mi puta oficina!!! La han dinamitado coño!! Y mi viejo estaba dentro joder!! Vistes la puta tormenta?? No va a haber rastro ninguno que seguir detrás de nadie mierda!!

Dejame avisar a Tucson y punto." El chico Hopi prosigue "Sheriff!! La han raptado!! Va en serio!!" El Sheriff revienta y le dice "Escucharme bien mocoso piel roja. Esto es Arizona. Han podido ser violadores, traficantes de órganos, proxenetas mejicanos, o psicópatas carroñeros. Mira quien está ahí? Ves a esa panda de capullos? Pues pídele ayuda a ellos, vienen de parte del Ranger de Tombstone. A ver si sirven de algo joder. A ver, vosotros vaqueros, atender al chaval mientras limpio este cráter. Hay que resolver todo esto, explosiones, desapariciones, presos fugados. Vaya montón de mierda. Echadme una mano con el caso de la India y firmaré una petición de presupuestos extras para Tombstone a Tucson."

El zagal Hopi se acerca "Necesito ayuda. Quizás haya alguna pista en la caravana, o... Puede que hayan sido los confederados, estuvieron molestando a mi otra hermana ayer en el mercado, o yo que se! Tenéis que hacer algo por favor!"

POR UN PUNADO DE BALAS

CAMPO DE CARAVANAS HOPI

En los campos deportivos del viejo Instituto educativo de Benson, uno de baseball y otro de football, se han instalado, en los últimos 15 años, varias familias de nativos americanos Hopi en caravanas. Cultivan la tierra seca de las antiguas yardas y tienen algún corral con pollos y cabras.

Los Hopi no son gente muy abierta. Antes de la hecatombe vivían en reservas federales, algo así como un zoo humano de barrotes invisibles. La mayoría no conocen el inglés y desconfían del hombre blanco y el hombre búfalo

ARBITRO: Si los PJs vienen a investigar la caravana de la joven Hopi secuestrada, los vecinos les indicarán cual es. Una vieja Montblanc beige cruzada por una cenefa roja, con parches de chapa y tabloncitos. De unos 6x12 mts. El sheriff, pese a todo, se ha encargado de colocar cinta amarilla en la entrada. La puerta tiene una cortinilla de flecos con piezas de madera pintadas. El interior está muy desordenado. Es un salón rústico con atrapasueños en las paredes, cocina americana en materiales simulados, un estrecho retrete de pvc, y tres cuartos con litera y un armario estrecho

Una tirada #normal de Advertir\Notar revelará una posible pista al grupo, un cuchillo de cocina manchado de sangre. Si la tirada supera un nivel #difícil, a parte, entre el colchón y el somier de una de las literas, encontrarán una pequeña libreta. Parece un diario adolescente. Dándole un resumen rápido a cerca de la aburrida vida

en el campo de caravanas, romances platónicos, la primera menstruación, y peleas con su hermano Ralphie, y su hermana Yu Yei, Hana comenta que está ya harta de Benson y está planeando una escapada con su novio Kakariko Jones. Pretenden escapar con una caravana de religiosos del Padre Elvis, Los adoradores del Atomo, porque la última discusión con su padre la enoja mucho. Cosas de la edad del pavo.

Al terminar el registro de la caravana, los PJs son asaltados por Ralphie y una abuela retaco que rebuzna en Hopi como una histérica. Ralphie la chista y hace de intérprete. "Habéis encontrado algo? Espero que sí. De todas formas, esta es la yaya Makuku. Ella es chamán Hopi, conserva las tradiciones de nuestro pueblo. Dice que ella puede ayudar a encontrar a Hana kanike, que los espíritus se lo dirán. Mirar, se que parece de locos, pero la yaya siempre lo sabe todo!! Sabía dónde

guardaba mis revistas guarras!!! Sabía cuándo hacia pellas!! Mis notas antes del examen!! Que esos burruños de papel de periódico no son de un costipado si no de las pajas que me hago!! En serio. Todos en el campo de caravanas recurren a ella. Ella toma setas resplandecientes y asegura que los ancestros la susurran todo esto. Creo que podrá ayudarnos, pero sólo hay un problema...las setas. Crecen en la cueva Kartcher, a unas pocas millas al sur. Pero es zona de muti monguers. Una panda de paletos demasiado afectados por la radiación que siempre nos dan problemas cuando los adultos van a por setas. Por favor, traer setas, y estoy seguro de que la abuela podrá ayudarnos."

POR UN PUNADO DE BALAS

FUTURAS RESOLUCIONES: Si el grupo regresa con las setas resplandecientes, Ralphie les recibirá: “joder, genial! Bien, veniros, la abuela va a preparar la sopa y el ritual” - Si por el contrario lo que traen es droga sintética “Me cago en la hostia, vaya mierda. Bueno, no nos queda otra, voy a prepararle la sopa a la abuela para que no se entere de que esto no son setas. Confío en que tendrá que valer igual, no nos queda otra.”

En ambos casos, lo que llaman “Sopa” parece ser un brebaje de tequila, sopa de pollo, setas alucinógenas (o LSD como sustituto) y otros aditivos para el sabor como jugo de hortalizas. Una vez hervido, le entregan el mejunje en una cazuelita de barro a la anciana, que está sentada frente a una chasca titilante. La llama crepita frente a la abuela retaco que comienza a agitar unos sonajeros tradicionales hechos con colas de víbora cascabel, y musita una retaila inteligible mientras los demás adultos corean una vieja canción popular Hopi . La verdad es que estáis flipando en colores, todo esto parece una broma. La anciana moja unas obleas de maíz en la cazuela alucinógena y las come poco a poco mientras sigue con sus canciones. A los 40 minutos de semejante coñazo, la abuela comienza a temblar, sufre espasmos, el resto se callan. La viaje se revuelca por el suelo de arena, de forma violenta, cualquiera diría que va a romperse la cadera o algún miembro. Grita cosas en Hopi hasta que termina jadeante con espumarajos de baba blanca y perlada de sudor. Los adultos la recogen y la acomodan con una manta. (Si la vieja tomó LSD hay un 25% de posibilidades de que fallezca entre extrañas risotadas y los Pjs pierdan 20 puntos de experiencia acumulados y listos para gastar, a parte de 10 de humanidad). Pese a todo, Ralphie, medio flipado, dice “joder!! menudo viaje!! La yaya ha dicho que ha visto el espíritu de Hana en la casa de guerra junto a las granjas del Este. Que la tiene un demonio que se manifiesta a través de muchos hombres de mismo rostro. Ve mucha muerte y mucho dolor. Bueno, la yaya nunca se equivoca...la casa de guerra..mmmhhh... al este, cerca de las granjas.... Debe ser el viejo fuerte Grant, cerca de las granjas Monsanto de Ash Creek, Saliendo de la 191. Es la única instalación militar al Este cerca de unas granjas. Es un viejo recinto militar sellado de antes de la guerra. Allí no hay Rangers ni tropas Arizonienses, el sitio está abandonado, es una ruina. Que raro. “

EL CAFE LA HERRADURA

Una vieja cafetería de carretera muy cercana a la estación. Un pequeño edificio cuadrado gris, de 2 plantas, aunque las ventanas de arriba están todas tapiadas, con unas pergolas rotas y caídas en la entrada. Un luminoso de una herradura de caballo en la pared. Hay varias motos aparcadas en la puerta.

El interior es peor aún. Una decoración que ya era antigua antes del colapso atómico, y que nadie quiso saquear en su día. Cuadros de caballos desgastados, medio borrados, lienzos rotos con dibujos ecuestres, y una gramola digital de hace unos 30 años en la que suena [Calendar Girl](#) de Neil Sedaka.

En la barra un tipo escuálido con una vieja camisa a cuadros, con un implante de un tercer brazo sobre el homoplato izquierdo, sin cubierta ni sinte piel, y una gorra morada de los Suns de Phoenix. La clientela no tiene mejor aspecto, nómadas, forajidos, buhoneros...

POR UN PUNADO DE BALAS

ARBITRO: Si el grupo ha intervenido en contra de los neoconfederados del mercado, de un extremo de la barra se giran cuatro tipos con chaquetones verdes, macutos, rifles de asalto al hombro, y signos confederados aquí y allá, una chapa en la solapa, la gorra, una bandana. Se acercan lento y dicen: "Eh Percy, estos paletos se parecen mucho a los salva Indias del mercado no?" - "Ya te digo Ronald... Puta basura, se creen John Smith o algo? Vamos a enseñarles un poco de hospitalidad sureña" Y así comienza una pelea de bar a botellazos, sillazos, y puñetazos.

Cuando la pelea este terminando, por la puerta entra un grupo de neoconfederados acompañados de quien

parece su mando directo, un tipo canoso con enorme bigote blanco hasta los carrillos, al más puro estilo terrateniente de Kentucky, fumando un puro, con un equipo bélico de alta gama. Los neoconfederados de la pelea de bar que quedan en pie se frenan. El mando dice "Que tipo de escándalo es este señores? " Uno de los involucrados dice "Co..Co...coronel Sanders!! eh...eh... estos vagabundos ..eh..." El coronel continúa acercándose con pasos firmes "Querrá decir estos caballeros. A eso lo llamáis hospitalidad sureña?" El coronel agarra del cuello al soldado con una sola mano y lo levanta del suelo. Huele a implantes hidráulicos. "Escuche alférez Barrimore. Esa no es la imagen que los Estados Confederados de

América queremos dar a nuestros amables vecinos del oeste. Usted es un soldado disciplinado, no un borracho ni un zopenco. Verdad señor?"-"sssi..ssiii ccoo..ronel" El Coronel suelta y el flácido soldado cae de culo al suelo. El Coronel Sanders se gira a los PJs. "Espero sepan entender este incidente y cualquier otro de mis jóvenes cadetes, como un horrible e indeseado malentendido. Son un grupo de holgazanes indisciplinados, pero se que podré llevarlos por el camino de la corrección en poco tiempo. Si lo desean, pasen por nuestro campamento provisional de Pato Blanco y déjenme compensarles con una taza de té"

PATO BLANCO

Lo que en el SXXI fue un campo de golf verde y bien regado, con algunas cafeterías dispersas por los greens, es hoy un sencillo erial seco. Un grupo de neoconfederados en campaña han montado aquí su campamento. Se trata de varios camiones militares con la tela pintada con la bandera confederada, roja con el aspa azul, tiendas de campaña de lona mal montadas, algunas hogueras en barriles, y alumbrado precario con ruidosos generadores de gasoil y placas solares portátiles.

Hay rondas de cadetes y reclutas en torno al campamento que impiden el acceso a invitados no deseados.

ARBITRO: Solo en caso de que el Coronel Sanders haya invitado a los jugadores, podrán acceder al campamento. Pero ya les conoces, son unos cachondos y unos fisgones,

quizás generen una buena situación sin haber sido invitados.

Si los jugadores tienen una invitación del coronel Sanders, un grupo de 3 cadetes les guiará hasta

una autocaravana pintada de camuflaje desierto, con una bandera confederada pegada a un lateral. Sentado en el exterior en una tumbona plegable de camping bastante

POR UN PUNADO DE BALAS

confortable, está el coronel Sanders, con una bata roja, pantunflas de los celebres personajes de animación del SXX The Simpsons, fumando en pipa mientras en un pequeño reproductor digital con miniboofer que hay sobre una mesita de camping reproduce Wagner y él da unas pinchadas a una lata de albóndigas entre calada y calada.

“O por favor, que bien que hayáis aceptado mi invitación. Stewie, sirve té a mis invitados” Un recluta se acerca con una tetera y una bandeja de desayuno infantil con unas tazas de cerámica de muy buena manufactura y apenas melladas. “Sólo o con leche? Hay unos friskies para mojar si lo desean. Que no se cuestione la hospitalidad sureña. Bueno señores, iré al grano. Hace un par de días interceptamos a un grupo de apestosos ilegales penetrando en nuestra gran nación de Los estados confederados de América.

Cruzan el monumento del muro Trump con facilidad, sin resistencia, los Rangers de Arizona son ustedes gente valiente y belicosa, pero les faltan medios. El caso es que estos indeseables del tercer mundo latino, entre sus posesiones llevaban unas holocassetes con unas grabaciones de algún circuito cerrado de seguridad, en los que los protagonistas eran ustedes. Parece que incomodaron mucho a un tal Paco el Loco hace unos días en Agua prieta. Alabo su acción aún desconociendo el motivo, por mi como si hubiesen volado la ciudad entera con una Fatman de 11 kilotones. El caso es que, en el vídeo, queda patente que saben apretar un gatillo, y mis reclutas, la mayoría son jóvenes granjeros que aun han de atinar a muchas botellas de Bourbon en sus entrenamientos matutinos. Son patriotas, pero les falta práctica. Volviendo al quid

de la cuestión, a ustedes les faltan medios con los que repeler a esas hordas de forajidos sin papeles. Yo les ofrezco un trato digno en el que todos ganamos. Los servicios de inteligencia neoconfederados, de los cuales no les voy a revelar nada mas que lo indispensable, están detrás de un silo de cabezas nucleares desde hace unos meses, que según los georadares y las mediciones geiger satélite, debería estar en algún lugar del estado de Coochise, aquí en Arizona. Les ofrezco quedarse con 1/3 de las ojivas si me ayudan a localizarlo, y aparte, a ustedes de modo personal, les recompensaremos con un salario ejecutivo de 6000 eurodolares. No espero una respuesta ahora, la oferta está encima de la mesa. Ya saben más de lo que deberían. Ahora, si desean terminar el té y esta pieza de Wagner... genial. Pero no tarden en abandonar mi campamento por favor.”

APARTAMENTOS SAN PEDRO

En la zona norte de Benson, hay un viejo complejo de apartamentos. Un recinto de 3 edificios de ladrillo visto con pequeñas habitaciones baratas con puerta a exterior del recinto. El típico motel de crimen del CSI. El negocio lo regenta Pablo Ortega, un mejicano que cumple todos los requisitos de mariachi trasnochado, gordo, con bigote, el flequillo oscuro como el tizón pegado a la frente, siempre metido en un viejo poncho de colores. Las habitaciones son 40€\$ la noche por cada 2 personas.

Las habitaciones son rectángulos con una cama king size, chinches incluidos, una televisión de tubo que transmite viejas reposiciones norteamericanas, y el canal estatal TVArizona; Un armario que huele a cerrado, y una mesita de noche con su biblia en el cajón.

POR UN PUNADO DE BALAS

ARBITRO: Los Pjs pueden decidir dormir a pierna suelta, o dejar vigías de ronda, p quién sabe qué se les ocurre, son impredecibles. En cualquiera de los casos, en un momento de la madrugada, mientras el Habub azota el exterior de forma violenta, los Pjs de una habitación al azar, han de superar una tirada auditiva de percibir/notar #muydifícil si duermen y #normal si hay alguien de guardia (si hay implantes auditivos, aplicar bonificaciones) para discernir entre el ruido del viento golpeando con arena los ladrillos de fuera, el ruido de un motor que se acerca cada vez más a la puerta numerada de la habitación. Hasta empotrarse. Si los Pjs escucharon el motor, pueden tomar una decisión

de qué hacer. Si no lo escucharon, será demasiado tarde y se despertarán entre una lluvia de cascotes de 1D6 ladrillazos a 2D6 daño cada 1, con un todoterreno empotrado en la habitación, que lleva al recepcionista atado en el asiento del piloto, con un pie en el acelerador, y la palabra "chivato" rajada en la frente sanguinolenta. Con el vehículo empotrado en la habitación, impidiendo la correcta salida por la puerta principal, otra tirada de percibir/notar #normal haría ver a los Pjs que hay un pegote de TNT de 3 cartuchos con la mecha a 2 turnos de explosionar. Quizás un detonación #normal sirviese para frenar la mecha.

Si los Pjs salen a fuera, al habub, verán entre los remolinos de polvo y arena

un grupo de 3 personas con equipo militar avanzando hacia sus habitaciones. Otro grandote en una motocicleta (MACHETE) parece guiarles. Oís un chillido que parece lejano aunque los atacantes estén a unos 40 metros "No se jode con Paco El Loco". Todo indica a que alguien os guarda rencor aún tras lo de Agua Prieta hace unas semanas (ARBITRO, si no has jugado con el mismo grupo la aventura anteriormente publicada en ELNAUFRAGIO.NET, podemos cambiar la identidad de estos "señores" por neoconfederados rabiosos a grito de cualquier consigna aria ultraconservadora) Combatir en el habub sin avances tecnológicos apropiados, supone un -6 a cualquier acción.

POR UN PUNADO DE BALAS



MAÑANA SIGUIENTE:

Tras el habub y la vendeta de los mafiosos mejicanos de Paco el Loco (o los neoconfederados cabreados), los Pjs se encontrarán con el percal de la comisaría medio destruida y la discusión del sheriff con el joven hopi Ralphie que podemos leer en “EL DIA DESPUES DE LA IGLESIA” unas líneas más arriba.

CLINICA DE BENSON

Una clínica local, un pequeño hospital. No es gran cosa, un par de edificios beige de una sola planta en medio de un viejo aparcamiento con algunos chasis chamuscados . El centro tiene en plantilla a 5 miembros de enfermería dirigidos por el doctor Tsoukalos, un pobre hombre afectado por la radiación, con un enorme tumor en la nuca y las piernas descalcificadas, lo que le obliga a ir en una vieja silla de ruedas motorizada. La clínica tiene una ambulancia blindada (para ofrecer servicios de asistencia en las inmediaciones rurales), ofrece cirugías de nivel medio, soluciones y fármacos generales, y pequeñas cyber soluciones como puertos cutáneos, chips de memoria, y miembros básicos entre otros servicios (los que el ARBITRO considere en un pueblucho como Benson).

ARBITRO: Si los PJs traen el cuchillo ensangrentado de la caravana Hopi para un análisis, el doctor Tsoukalos dirá "Oh, claro que puedo analizarlo. Por favor

entretenido. Voy a analizarlo. En dos horas tendré los resultados, serán 100 €\$." El doctor toma el cuchillo con guantes de látex y lo mete en una bolsa

de plástico hermética. Tras dos horas tendrá los resultados: "Esta sangre...es...la más sana que he visto en mis 26 años de profesión. Ni un virus, ni

POR UN PUNADO DE BALAS

una bacteria, muy limpia, apenas ha absorbido radiación. Es muy raro, es como si fuese de un recién nacido, de alguien que no ha tenido contacto con la radiactividad más que unas horas. Por lo demás nada anómalo. Grupo AB, sin colesterol ni ácido úrico. Demasiado sano. Muy sospechoso incluso para un recién nacido, suelen heredar ciertos niveles de radiación en el vientre materno. En el vientre de la madre durante los 9 meses de gestación. No salgo de mi asombro, sin embargo hay algo que me inquieta más aún. El grupo sanguíneo y ADN coinciden plenamente con las muestras recogidas del sujeto involucrado en otro crimen. Lo que me asusta, es, que el cuerpo de donde tomamos las muestras era ya un cadáver cuando las recogimos para un breve informe forense. No quedaba nada sobre los hombros de aquel desgraciado, atinaron de lleno con un gran calibre. Fue abatido hace 4 días, cerca del club de carretera The One Eyed Snake. De la estación de Marsh al oeste a poco por la 10. Todo indicaba a una pelea de bar de la víctima y su acompañante contra los Road Zombies, una pandilla

local, varios de ellos yacían desangrados también en la zona. Como puede su sangre aparecer de nuevo aquí? Debo estar volviéndome loco. Haré un segundo examen más exhaustivo. Tengo el fiambre en la morgue, nadie lo ha reclamado, acabará en una fosa común. Era un tío bien preparado, blindaje subcutáneo, algunos zócalos de chips huecos, puertos red subcutáneos...Lo único que se me ocurre es que estos 2 sean Stalkers, habitantes de búnquer, Aún hay gente viviendo en búnquers del antiguo gobierno norteamericano, o en sus propios refugios familiares o de grupos milenaristas. Desde luego su sangre esta demasiado limpia de rayos gamma"

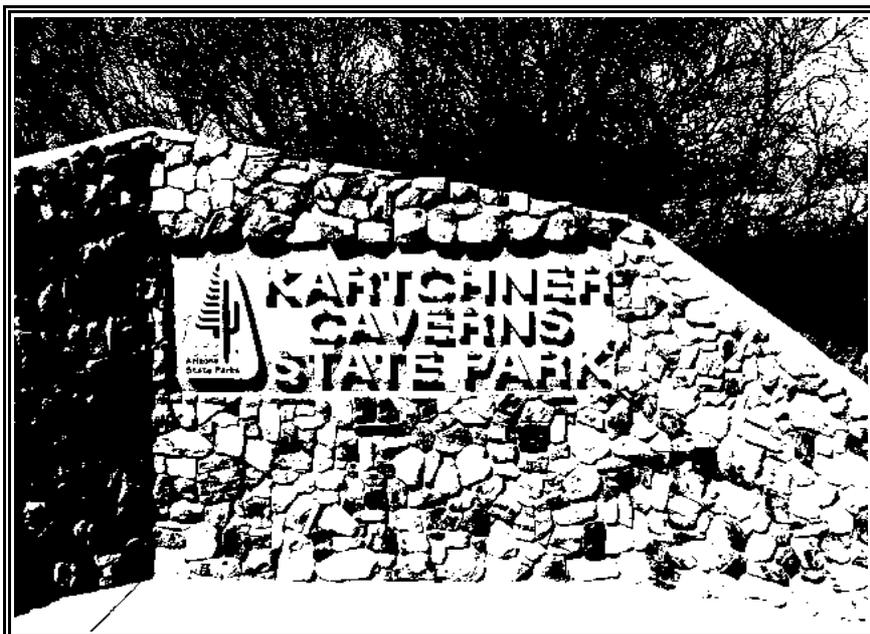
Tras leer el diario de Hana Kanike, si le preguntan al doctor por su tratamiento de fertilidad: "oh sí Hanna. Como imaginaréis, la radiación afecta a muchas cosas a los habitantes de Arizona, mirarme a mí, me he llevado la peor parte. Pero de algo que nadie se preocupa hasta que se da cuenta de que no logra dar en la diana nunca tras cien polvos, es de que la radiación esteriliza. Y

repoblar Arizona con gente estéril, es imposible. Vamos hacia la extinción. Bueno, iríamos, porque gracias a la ciencia, son muchas las clínicas que tenemos subvenciones de Phoenix para planes de inseminación, ovulación, y planificación familiar genética. Es una prioridad del gobernador McGyver y sus planes de impuestos. Y yo desde luego lo agradezco. Se supone que tengo que guardar el secreto y la intimidad de cada paciente, pero...Hana podría estar en peligro. Hana deseaba quedarse en cinta con otro joven del campo de caravanas, un tal Kakariko Jones. Tenían planes de futuro, seguro, se les veía muy bien juntos. Los injertos de cultivos celulares, la medicina desradiante con derivados del azul prusiano, y la genética de ovulación estaba dando su fruto. Hana, llegó a ser inseminada en varias ocasiones, pero lamentablemente sufrió dos abortos muy prematuros. Pero tras las últimas sesiones, estábamos seguros de poder conseguir un cigoto sano, que poder trasplantar a una incubadora en el proceso de desarrollo fetal."

POR UN PUNADO DE BALAS

LAS CAVERNAS KARTCHNER

A una media hora en coche por la autovía 90 hacia al sur desde Benson, está el antiguo parque natural Kartchner, famoso por sus cuevas de 4 kilómetros de recorrido subterráneo bajo las montañas Whetstone, un erial de troncos de árbol absolutamente calcinados, millares de dedos negros apuntando al cielo a punto de hacerse añicos, ceniza, carbón de barbacoa. La salida 302 de la 90 lleva a un antiguo aparcamiento turístico del siglo XXI. Hay varios chasis de coches totalmente oxidados en la explanada. A unos metros, una antigua vía de tranvía turístico asciende por un lateral de la montaña escarpada hacia la entrada de las cavernas.



ARBITRO SPOILER: ¿De qué van las cuevas? Aquí crecen hongos alucinógenos entre el guano de los murciélagos, y la abuela de Ralphie los usa para tener sus “visiones”. ¿Dónde está el inconveniente? ¿has visto “Las colinas tienen ojos” o “Km 666”? Pues así son los inquilinos de la zona. Feos, retrasados y muy agresivos.

POR UN PUNADO DE BALAS

1) Complejo de bienvenida turístico: Frente a un aparcamiento asfaltado, parcialmente devorado por matojos y salpicado de chasis oxidados de utilitarios, hay una caseta ruिनosa con algunos agujeros en los tabiques.

El interior es una ruिनosa tienda de souvenirs, hay estantes rotos y polvorientos con viejos libros de fotografía natural descoloridos y con el papel tieso y podrido, percheros derribados con camisetas con motivos y slogans del estado de Arizona, peluches de animalitos como Águilas, osos, murcielaguitos, muchos decapitados con el algodón vertiéndose como vísceras en una carnicería de juguete. Hay una vieja máquina expendedora de tickets, con un rollo de viejos boletos de subida a un funicular.

ARBITRO: Una tirada de rastreo #difícil en el parking, permitirá al grupo seguir unas marcas de barro dejadas por unos neumáticos recientemente. Se adentra en la colina entre los árboles carbonizados hasta el punto 3 del mapeado.

2) Vías del funicular: Unas deterioradas vías de cremallera,

oxidadas, cubiertas de malas hierbas, que ascienden por la ladera en línea recta a unos 65 grados de inclinación. Su recorrido hasta la entrada de las cuevas, debe ser de 300 metros. A los 120 metros de ascensión, el esqueleto de un bonito tranvía, totalmente calcinado y oxidado, interrumpe la caminata, orgulloso vestigio de una era pasada

ARBITRO: Cuando los jugadores estén a escasos 30 metros de la entrada a la caverna hazles superar una tirada auditiva de percibir\notar #difícil para ver si son capaces de escuchar el hueco sonido del traqueteo de unos barriles de lata que han sido empujados desde dentro de la caverna hacia afuera rodando y que caen por la pendiente a toda hostia. Si lo escucharon, una tirada de esquivar o atletismo #normal les permitirá apartarse. Si no los oyeron, la tirada de esquivar será #difícil. Si no lo superan, boom, golpetazo de 70 kilos con toda la inercia, 3D6. Del fondo del túnel al que los jugadores están a punto de llegar se oye el eco de unas

risotadas agudas que no auguran nada bueno

3) Cabaña de mantenimiento: Rodeando la ladera, siguiendo un rastro de neumáticos, el grupo llega hasta una cabaña chapucera y una torre de vigilancia forestal oxidada, rojiza, de aspecto quebradizo y unos 15 metros de altura. Aparcado al lado de la chabola de residuos y tablones hay una camioneta con remolque de grúa.

ARBITRO: Si los PJs entran con sigilo, podrían sorprender en una emboscada a los mongui Mutis del interior.

En el interior de la cabaña, los jugadores se sorprenderán al toparse con cinco tipejos con ropa de paleta, muy deformados, feos, asalvajados, atrofiados por la exposición a los rayos gamma y la endogamia generacional. Estos alegres paletos, están descuartizando lo que parece un cuerpo

POR UN PUNADO DE BALAS

humano a golpe de trinchante sobre una mesa empapada en sangre que chorrea a un cubo de metal que repiquetea como si frenase una gotera. Los jugadores deben superar una tirada de frialdad (resultado inferior a su valor en 1D10) +2 para no quedar petrificados de espanto. Una pifia resultaría en vómito o desmayo (50%). Los mongui atacaran con trinchante y cuchillos oxidados.

Respecto a la torre de vigilancia forestal, cualquier jugador que la suba y su peso total incluido equipo o implantes, supere 100 kilos, a media altura de la escalera vertical, uno de los oxidados barrotos cederá. El jugador deberá superar una tirada de atletismo #normal o caerá desde 7 metros sufriendo 1D10+5 PDE. En lo alto, a parte de unas bonitas vistas de un yermo muerto, hay una silla plegable de camping, una caja de plástico dada la vuelta a modo de mesa con un paquete de tabaco de mascar caducado, un número de Cáñamo (+1 botanica), dos cajas de munición

x20uds cada una para rifle de asalto medio, y una mirilla telescópica desmontable con la lente algo arañada +1 a la precisión del arma

- 4) Entrada a cueva KARTCHNER: Una gran boca artificial, adornada por pilares De hormigón con la silueta de un cactus, dan la bienvenida sobre raíles a una oscura garganta de oscuridad absoluta (-4 a todo, -2 con luz artificial). Hay un vehículo de raíl casero bastante chapucero estancado en la vía. Parece un cortacésped potente soldado a una carretilla y un palé con un motor a gasoil que se activa a cuerda. Arranca si se intenta y circula sobre el raíl de manera prácticamente automática, sólo necesita acelerar o frenar. Permite un conductor en el asiento y manillar del cortacésped, y dos en la carretilla. No da lugar a más plazas y no alcanza más de 15 km/ hora

- 5) Cueva de murciélagos: Una gruta oscura y

silenciosa con una extraña capa peluda en el techo. Docenas de peludas bolas durmientes, una colonia de murciélagos.

La gruta, a parte, sólo contiene montones de guano resbaladizo y maloliente.

ARBITRO: Una tirada de sigilo #normal permitirá inspeccionar la gruta sin despertarlos. Si se despiertan, volaran por la caverna convirtiéndose en una nube de peludas ratas voladoras dispuestas a hincar su rabioso colmillo donde pillen en una frenética algarabía de grititos estridentes, y no, esto no es AD&D, los murciélagos no son un enemigo terrible, pero sí que son mamíferos fuente de enfermedades que puedan mermar atributos del PJ hasta recibir tratamiento.

Una tirada de botánica #fácil, permitirá la posibilidad de un 50% de encontrar e identificar *psilocybes cubensis* irradiadas creciendo entre el guano.

- 6) Asalto de monguers: Avanzando por la oscuridad, a pie o en vehículo de raíles, unas carcajadas obscenas comienzan

POR UN PUNADO DE BALAS

- a rebotar en la caverna. De la oscuridad aparecen corriendo 1D6 monguers mutantes con armas blancas oxidadas y otras contundentes improvisadas, como tuberías con un ladrillo atado a forma de maza.
- 7) Cepo de osos: En la oscuridad, yendo a pie, una tirada no superada de advertir/notar #normal dará como nefasto resultado la pisada de un cepo de animales en el pie (izqdo o dch a 50%) con un daño de 2D6. Zafarse requiere una tirada de abrir cerraduras #normal, y cada turno con el pie atrapado se pierden 1D6 PDE sin contar CP, sólo MCO
- 8) Trampa de escopeta: Un fino hilo de pescar en la oscuridad a ras de suelo, un extremo atado a un gatillo de escopeta, una tirada de advertir/notar #normal, blanco y en botella...kaboom!
- 9) Jaulas: En la gruta, los monguers han fabricado una cárcel improvisada encajando barrotes y tuberías entre estalagmitas y estalactitas. Tras la jaula hay una niña pálida, albina, con la cara deforme, con el labio superior Unido a la nariz y un ojo descolocado. También una mujer gorda, desnuda, con la frente abombada y la mandíbula desencajada, con la piel llena de sarpullidos, dando de amamantar a un bebé deforme en cada pecho. Al ver llegar al grupo, la niña enloquece, comienza a dar saltos como un mono loco, a gritar, a darse cabezazos con los barrotes. Al poco, se oye por la gruta, una algarabía de voces y un motor. Un grupo de 1D6 monguers con armas de filo y Jíbaro, un mutante de 2 metros 10, de enorme corpulencia, que tiene la cabeza reducida, con los dientes descolocados apuntando hacia fuera y la mirada bizca. Jíbaro avanza a trompicones con su traje amarillo a rayas naranjas y sus pantalones grises blandiendo una sierra mecánica
- 10) Despensa: Una gruta convertida en la despensa de estos retrasados caníbales. Parece un banco de cuerpos clandestino de la pequeña China. Brazos colgados como si fuesen jamones, piernas, una caja torácica abierta sobre una piedra, y restos de una chasca con un par de cazuelas aboyadas y un espeto que es en realidad una antena extensible de un equipo de música portátil con orejas humanas ensartadas
- 11) Comuna: Una caverna grande, con un motor gasoil rumroneando con el que alimentan la energía de unos cuantos focos de obra que iluminan la oscuridad subterránea. Hay cuatro camas viejas, y sacos de dormir y colchones sucios por el suelo. Sentado en un carrito de la compra de supermercado renegrado, hay un mutante que parece una bola de sebo, redondo, con las extremidades atrofiadas y cortas que se ríe mientras otro niño mutante,

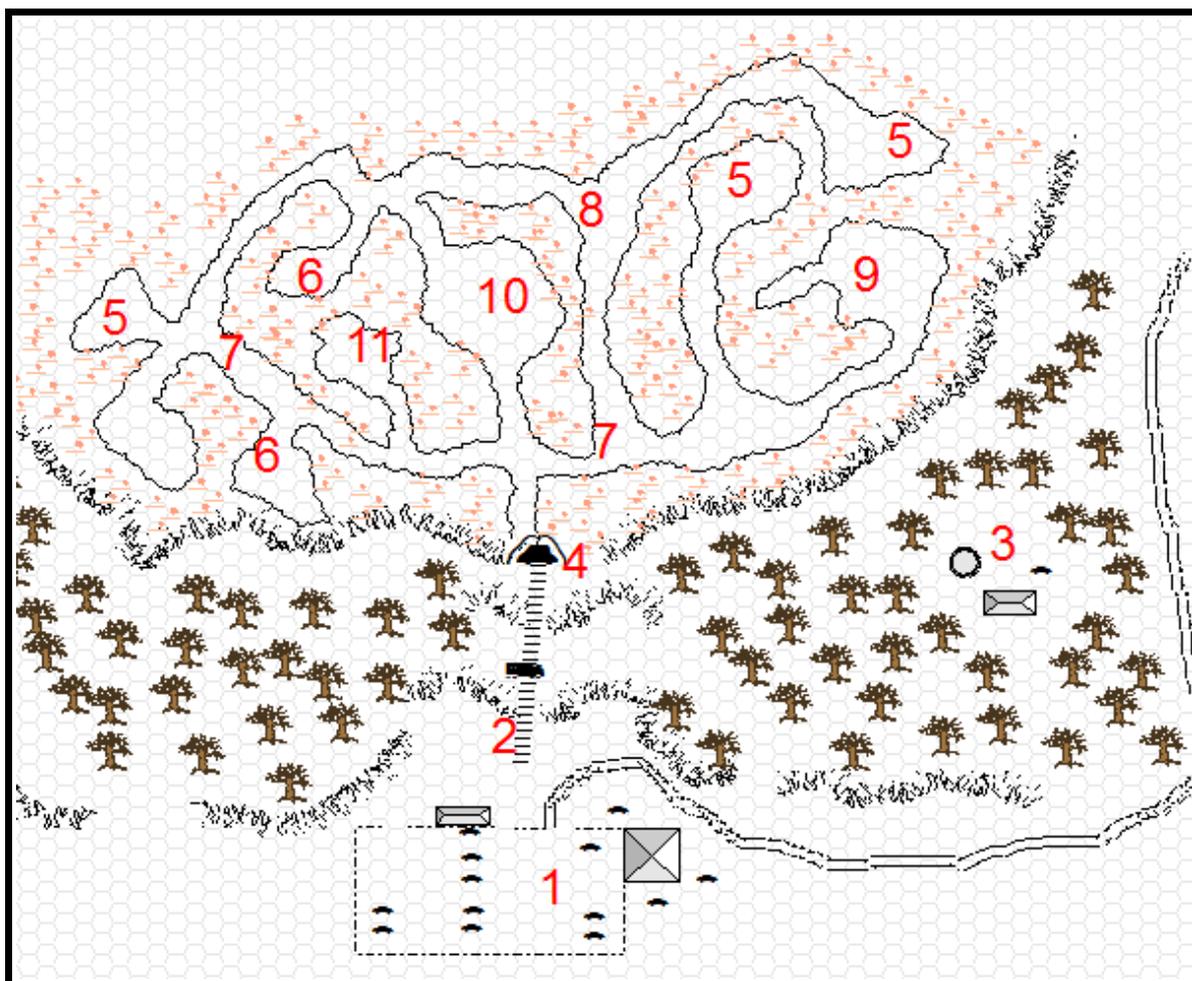
POR UN PUNADO DE BALAS

mejor desarrollado pese a su fealdad, apuñala repetidas veces un Diplodocus de goma que pita con cada ensartada. En una vieja mesa de cocina, un mutante con camisa a cuadros sin mangas y un gorro de granjero, degustaba una costilla de dudosa procedencia en un plato sucio. Sus ojos brillan con un ápice de inteligencia y maldad

que el resto de sus hermanos no muestran

ÁRBITRO: Si los monguers de la comuna detectan a los jugadores, Jack el Guapo lo primero que hará será disparar un revolver al techo y volcar la mesa de cocina para parapetarse mientras grita "Junior...Juniooorrr" En 2 asaltos, de la negrura de la gruta, vendrá corriendo una mole enorme de músculo mutante, 140

kilos de musculo radioactivo, un cuerpo de culturista atómico en calzoncillos slips, con un saco de tela remendado cubriéndole le cabeza, y un hacha de bomberos con una resistencia y una batería eléctrica recargable que hace que el filo chisporrotee como un taser



POR UN PUNADO DE BALAS

LA HUIDA DE LA CUEVA

Cuando el grupo ya tenga las setas (o no, si no lo han logrado entre el guano) y abandonen la cueva KARTCHNER, al recoger sus vehículos de las inmediaciones del aparcamiento, o la autovía, al arrancar verán por el retrovisor, como en un desenfreno motorizado llevándose por delante troncos de ceniza como bolos, baja una camioneta tuneada, con una torreta pesada montada en la parte trasera, rejilla en las lunas, espino en el parachoques, un cadáver descompuesto atado a un módulo de quitanieves añadido al morro... un vehículo de tortura tan mutante como los dueños. El vehículo perseguirá a los PJs si estos no frenan. Si frenan, pues el tiroteo será con el freno de mano echado. A todo esto, si la torre de vigilancia forestal de 3 sigue en pie, un mutante francotirador disparará cada turno con ventaja de altura +1

EL CLUB DE CARETERA

En la antigua autovía, reconstruido con chatarra y desguace sobre una antigua estación de servicio Texaco de Marsh esta el club The One Eyed Snake . Un edificio reinventado sobre el supermercado de la gasolinera a base de ladrillos, chapa, tablones y restos de vehículos con un enorme cartel luminoso parpadeante y dos focos apuntándole desde el suelo.

La vía de servicio tiene varios vehículos aparcados, motos, booguis, camionetas, un sidecar... La entrada está animada, varios tunantes con cazadoras de cuero rotas y Outfits steam inimaginables que reciclan cualquier horterada del siglo XX rescatada de escombros de una antigua civilización. Caras cortadas, tatuajes, tintes, peinados imposibles, algún cyber implante. Menudo zoo

ARBITRO SPOILER: En éste garito los Pjs pueden o conseguir drogas alternativas a los hongos resplandecientes de las cuevas Karstncher, para las visiones de la abuela Hopi; O investigar los rumores de un tiroteo con el preso de la oficina del sherif de Benson, que vincula a una pandilla llamada los Road Zombies, quienes tras un tiroteo con los individuos sintéticos que llevan días merodeando la zona, se han adueñado de algunas pertenencias interesantes suyas, en concreto, una unidad de memoria con un password valioso para finalizar con éxito la partida.

Otra posibilidad de la estación de servicio Marsh, que a mi me ocurrió, es que los Pjs "hackeen" a Erradicator, el corvette cybertuneado que usan los clones de Mente Maestra para raptar mujeres fértiles, y eso les lleve a Fuerte Grant directamente.

ARBITRO: Si algún personaje llega mostrando uniforme policial o placas identificativas, será abucheado, comenzará una lluvia de vasos, botellas y

gapos al coro de "pasma cabrón" "cerdo te voy a matar" "chapa hijo puta" . La situación rozará el tiroteo tanto como el Árbitro considere.

...
En el aparcamiento, una tirada #fácil de conocimiento de la calle

POR UN PUNADO DE BALAS

sobre los vehículos aparcados, revelará que una camioneta negra con graffitis de anarquía y lápidas con las letras RZ serigrafiado, es un vehículo de la pandilla Road Zombies. Forzar la cerradura es #difícil, un fallo hará saltar una alarma acústica que hace que el claxon se repita continuamente, y eso es malo, 1D6 pandilleros saldrían del garito arma en mano. Si nada falla (o si) en el coche, en la guantera, hay una Penthouse navideña (+1seducir), y un mando a distancia bluetooth (para el escondite de la banda). Otro dato de interés, hacer un puente es electrónica o mecánica #fácil.

...

Hay un 20% que entre los coches aparcados haya un corvette rojo con verja en las lunas (o un hummer H30 amarillo, recuerda). Si los PJs intentan abrirlo #difícil, podrán acceder a su interior. El salpicadero es última tecnología, ordenador de a bordo, menú digital, gps satélite holográfico, sistema informático de realidad aumentada. Menudo buga!! Si un Pj intenta arrancarlo con un puente fallido (electrónica o mecánica #muydifícil) o se conecta vía netrunning a su ordenador de a bordo y es descubierto, zas!! Las puertas se cierran, el motor se enciende, el coche arranca solo, el volante se mueve!! ERRADICATOR ya tiene una nueva presa. Del sistema de aire acondicionado comenzará a salir gas sedante (evaluar resistencias según TCO e

implantes pero es un gas muy potente +4). La víctima podrá intentar salir forzando la puerta (#difícil seguridad electrónica y es blindada CP 40, la munición no perforante ni defragación rebotara en el interior pudiendo herir al propio pistolero con un % del 30 restando los REF.) para saltar en marcha; o pirateando el ordenador de a bordo, que tiene su propia fortaleza virtual. ERRADICATOR se dirigirá al búnker militar de su amo IA por la autopista mientras reproduce un [audiochip](#) en su interior. El resto de PJs pueden perseguirlo e intentar volcarlo o frenarlo para rescatar a su compañero, o vete a saber que se les ocurre. ERRADICATOR puede ser perfectamente derrotado en este punto de partida y los PJs podrían obtener información de su cpu.

El interior es un cuchitril de techo bajo que huele a humos ilegales y sudor. Todo está bastante oscuro, luces de colores Titan aleatoriamente en la oscuridad iluminando rostros de neón de manera repentina. Suena [Freaky](#) de Die Antword a todo volumen. Hay unas pocas mesas, unas jaulas en las esquinas con gogos bizarras, una mutante de 3 pechos, otra sin brazo que lleva un Implante casero con un dildo. Una barra con un gorila guardaespaldas con una camiseta de tirantes que dice "staff" y dos camareras..o una...en fin...es una siamesa, cosas de los rayos gamma, una pena porque ambas cabezas son muy guapas.

1. Mesa del camello: En una mesa hay un tipo con rastas de colores neón decoradas con tiras de luces led. Viste un mono ceñido verde fosforito lleno

de chapas ochenteras de acid totalmente descoyuntado con botas de cowboy. Si el grupo entabla conversación el llamativo parroquiano

llegarán con facilidad a su conversación favorita: "Meta casera? Tripball? Sintecoca atómica? También Mutihuana pero esta cara, en la

POR UN PUNADO DE BALAS

frontera la cosa se puso chungu hace unas semanas"

ARBITRO: Los PJs pueden interrogarle #difícil a cerca de la banda de los Road Zombies o su líder Frankie "Esos cabrones me caen bien, buenos clientes, vienen mucho. Mira, allí en la barra, el de la cazadora con una anarquía grande en la chepa y el parche con la silueta del cadáver de tiza en la manga, es Tony Money, es de la banda."

Si los PJs no tienen setas resplandecientes de KARTCHNER, quizás el camello tenga algo parecido. "Uuhhh, un viaje totalmente retro. Ácido peña. Una ampolla a 80 pavos. No os rayéis si en medio del viaje veis a vuestra abuela en pelotas sobre un unicornio. Eso sería la hostia!!"

2. Barra: Las siamesas sirven bebidas en vasos de plástico de Colecciones infantiles del pasado como Bob Esponja y Hora de Aventuras. El gorila, con unos brazos hidráulicos incapaces de ocultar con real skin, tiene unas gafas negras impenetrables y unos extraños cascos auditivos

Interrogar o seducir a la camarera siamesa para conseguir información de los Road Zombies y el tiroteo de hace unos días es dificultad #muydifícil. Se puede rebajar a #difícil soltando unos 100€\$. "Mira chato yo no quiero líos"- "yo tampoco"-añade la otra cabeza-"Los Zombies son peña chungu y Frankenstein no es el tipo con el que joder"-la otra cabeza sigue-"Los gemelos capullos del otro día son un claro ejemplo. Eran guapos la verdad, que pena"-la otra cabeza puntualiza-"Si, cierto, pero le volaron la tapa de los sesos. Eso por molestar a Wynona"- "Que le ven los tíos a esa zorra que no tenga yo?" Wynona es la novia de Frankie. Una zorrucha de ghetto atómico con cardado platino y una 100D de quirófano.

En la barra, bebe y fuma un tipo con tupé Moreno y patillas. Lleva una chupa de cuero con parches de anarquía, una silueta de tiza de carcer, y lápidas con las siglas RZ. Una tirada #fácil de conocimiento de la calle lo identificaría como un miembro de la banda Road Zombies. Un interrogatorio o persuasión #difícil (que puede mejorarse a #normal con droga o varios cubatas) dará ciertos frutos a cerca de la banda "Somos los mejores maricas. Road

Zombies, no todo el mundo puede ser un puto zombie sabes? Un mierda como tú no aguantaría el bautizo de la banda. " (Quizás haya que intentarlo) . Con un resultado #muydifícil (#difícil colocando algo al macarra) la información será más valiosa "Frankie es el puto amo tío, es Dios joder, cuatro putos brazos, cyber tecnología punta, nadie puede freír al jefe. Esos subnormales de la otra noche. Qué cojones pretendían molestando a Wynona en la cara del jefe?? Disparaban bien esos cabrones mellizos, pero al final...bang!!! Lluvia de sangre, la siamesa se tiro horas pasando el mocho en el suelo. Uno a la mierda y el otro con el rabo entre las piernas. Frankie es mi ídolo coño. Se llevó un buen cyber botín del cadáver de ese panoli. Zócalos de chips, terminal portátil de conexión de última generación. Esos dos eran unos jodidos frikis universitarios o algo. Puteros de mierda, querer joder con una embarazada...que asco. Aunque Wynona esta buena hasta preñada la cabrona!"

Y si los jugadores se postulasen como Road Zombies? Por que no? "Vosotros? Jajaja Con ese

POR UN PUNADO DE BALAS

cuerpo estufa?? Jajaja eso quiero verlo. Voy a preguntar a Frankie si nos hacen falta nuevos sparrings. Vuelvo en un rato largo nenazas." Ahora, podrán seguirle, rastrearle, monitorizar su ruta con gps, o sencillamente esperar a que vuelva. O lo que se les ocurra a los jugadores, te sorprenderán seguro

3. Baños: Unos retretes intocables, para cagar por WiFi. Lavabos rotos, pintadas en cada azulejo. Un yonki comatoso en una de las tazas. Una pareja follando en otra.
4. Cabina del Dj: un altillo con un equipo de música digital, gira

chips holográficos, un Negrata andrógino de pelo cepillo rosa, uñas de gel amarillas, sin camiseta con piercing luminosos en los pezones y tatuajes cambia color selecciona la música entre chute y chute de sinte coca

CARAVANA DE LOS HIJOS DEL ATOMO Y EL PADRE ELVIS

En la 10, hacia el este, a unos 50 kms de Benson, antes de llegar a Wilcox, Los Pjs se topan en la vía de servicio con un convoy peculiar y variopinto. Un autobús escolar con blindaje casero, un par de camionetas de granja, tres carromatos, algunas motos, un par de boguis. Están ubicados en circulo, creando su propio fuerte temporal para pasar la noche.

Sobre alguno de estos vehículos hacen vigilancia algunos feligreses apostados con rifles y carabinas.

"Ni un paso mas sabandijas" gritará uno de ellos si los Pjs aparecen a la vista

ARBITRO: Una tirada de empatía a elección #fácil convencerá al guarda de que los Pjs van en son de paz. "nada de jaleos dentro, somos una orden religiosa pacífica. Os vigilamos".

SPOILER: En esta ubicación los Pjs pueden conocer a Kakariko Jones, el novio de Hana Kaneke, y hacer tratos con el padre Elvis, alterando así el final de la partida.

El interior del campamento improvisado para descansar, no es mas que eso, un fortín de vehículos con algunos tenderetes montados para dar sombra, fogatillas para pucheros, y un gran trailer con un remolque plano, sin container, una plataforma que hace las veces de escenario, donde se está dando lugar la más rocambolesca de las misas. Un tipo con unos pantalones de campana violetas con tachuelas, una camisa con chorreras azul oscuro, y una especie de americana lila con un montón de chapas y pins, sujeta un megáfono por el que pregona un discurso inentendible, mitad ciencia, mitad fe, mitad paparruchas. El tipo con un notable tupé y unas gafas de sol, contonea brazos y pelvis al son de un antiguo [rock](#) mientras predica: "Oohhh nena, el átomo es salud, el átomo es padre, hijo y espíritu, madre, hermana, hija, nieta, suegro cuñado...oohhhh nena el aáomo el aaaatomoooooooo. Crea, destruye y vuelve a crear. Protones, neutrones, electrones, neutrinos, aaaaatomoooooooo.... Cada pizca de

POR UN PUNADO DE BALAS

nuestro ser es energía, lo notáis? Lo notáis?!!! dejarlo correr, que os invada!!! chispas, fuegos artificiales, explosiones de hongo!!! Ohhh que belleza, OOOhh que pureza.... Plutonio, hidrógeno, el átomo!!!! A wam ba baloobap balam bam boohh” El tiparraco da zancadas, se mueve de cadera para abajo como una stripper ortopédica, hace aspavientos, da saltitos... Sus feligreses parecen entrar en un extraño trance, como poseídos por el rock and roll, o el átomo..o ...yo que se! El caso es que lo gozan con su profeta.

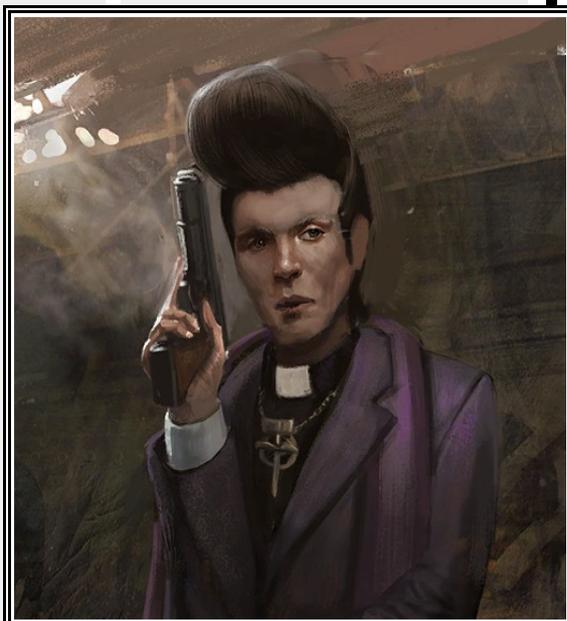
Mientras los Pjs alucinan en colores con todo esto....Otra música se oye a lo lejos, que comienza a enmudecer el sacramento del padre Elvis. Cada vez más alto, acompañado de motores y ráfagas al aire... esa [música](#) no augura nada bueno. Uno de los vigías apostados grita “Zombies!!!”

El campamento de los hijos del átomo se ve rodeado, como en una vieja película del oeste. Pero no son cuatreros ni sioux, si no pandilleros del desierto, carroñeros, en motos de cross, booguis y vehículos vintage tuneados. Son un grupo de 5 motoristas, dos parejas en tres boguis, y una camioneta vintage tuneada con dos ocupantes y un artillero en una torreta pesada.

El Padre Elvis saca de unas cartucheras a cada lado interior de su americana, una pistola láser y una vieja Magnum. Sus feligreses vigilantes disparan sus carabinas de caza.

ARBITRO: Si los Pjs han ayudado a los hijos del átomo contra los zombies, el padre Elvis se acercará: “A bam ba baloobap nenes. La energía atómica chisporrotea en vuestros dedos índices. Pim, pam, pum. Ohh..casi resplandecéis como residuo nuclear, veo vuestra aura atómica, sois sin duda hijos del átomo. Gracias por vuestros cartuchos pimpollos. Ahora, venir conmigo a hablar de cosas más serias a mi camión.” El Padre Elvis, escoltado por cuatro feligreses vigilantes, va hasta la parte trasera de un camión de carga con el logotipo de bollitos Twinkie casi borrado. Levanta la persiana corredera y sube por unos escalones colocados a su interior. Hay

una especie de habitación o babe.... Que os trae a mi mini apartamento móvil montado en el contenedor de la camioneta. Hay una mesa de escritorio atornillada con un ordenador sobremesa grapado con unas cintas, un muñeco cabezón de Elvis Presley y un par de hawaianas bailarinas. En una esquina un perchero de ganchos en la pared, con peluquines y conjuntos imposibles repletos de lentejuelas. Una silla de peluquería atornillada al suelo y un póster con una explosión de hongo fotografiada. Elvis toma asiento en la pomposa silla de peluquero “Babe



congregación muñecos?”
- Si los Pjs hablan a cerca de la joven Hana kanike el pastor rockero dirá: “no hay ninguna chica piel roja en mi congregación, aún, el átomo no es racista. Sí hay un joven que se unió en

POR UN PUNADO DE BALAS

Benson, kakareke, Kokorenke, o yo que se kenke, babe. Un buen chico. Viaja siempre en el autobús escolar”.

- Si los Pjs hablan de el corvette rojo: “Belcebú con candy paint, Lucifer con un V16, mephistopheles con llantas de 22. Me lo he cruzado varias veces en las autopistas. Su conductor debe ser un lila redomado. “

- A cerca de los Road Zombies “caca de la vaca pichón, hay que darles matarile. Drogatas, ateos, osobucos. Deben de tener el escondite cerca. Caliente, caliente”

- Tras la charla el padre Elvis continuará: “Al grano oouhhh yeah. Yo profeta del átomo, he sido bendecido con la visión atómica, el don nuclear, los sueños radioactivos. Yo se que en Coochise hay ojivas termonucleares de mínimo 15 kilotones, el átomo me lo ha dicho. Mi misión es conseguirlos, pero mis sueños no son del todo claros. La lluvia ácida me impide ver a través del yermo de mis sueños. El átomo me necesita. El átomo pide ayuda. Os he visto disparar, he visto en

vuestro aura los electrones chocar con los positrones cada vez que apretáis el gatillo. Uniros a mi iglesia, yo os nombraré pastores, reverendos, catequistas del átomo si encontráis antes que yo esas ojivas y me entregáis su control. No debe estar en manos de milicias belicosas, avariciosas ni psicópatas. Ni de gobiernos capitalistas, judíos, musulmanes ni cristianos. Porque la verdadera paz la entrega el átomo, no falsos dioses con bata blanca, barba de papá noel, y formas geométricas brillantes sobre sus cabezas. El átomo es la auténtica geometría de la naturaleza. El caos y el orden de las cosas. Se que si reflexionáis a cerca de eso lo descubriréis. Estaré esperando ese momento.”

...

Si los Pjs preguntan por Kakariko en el bus escolar del convoy, conocerán a un joven Hopi ataviado con una defensa de pitcher de baseball y unos vaqueros negros. Piel rojiza, un par de dientes rotos, nariz de boxeador y una trenza.

Cualquier pregunta sobre Hana Kanike: “hana? Llevo esperándola días. Tuve que largarme del campamento de caravanas del instituto porque cuando su tío se enteró de que andaba acostándome con ella trató de volarme la cabeza con su escopeta. No me quedaba otra que largarme de allí a toda hostia. Quedé con Hana en que se reuniría conmigo en la caravana de los hijos del átomo. No es que me parezca mejor que manitú, pero son un grupo numeroso y armado con el que viajar por las autovías hasta encontrar un lugar donde hubiésemos sido felices y haber formado nuestra propia familia. No tengo mucho, pero Hana y yo ahorramos 2500€\$ para esta aventura. Si la encontráis sana y salva, os prometo entregaros hasta el último centavo. Pero no la llevéis de vuelta a Benson por favor. Traerla conmigo. Si vuelvo a Benson su tío me pasará por la piedra de afilar y hondeará mi cabellera en la punta de la parabólica de su caravana como trofeo”

THE THING

A unos 20 kms de Benson por la 10 sentido Este , salida 322, en la vía de servicio están las ruinas de una vieja gasolinera Shell y una nave con una valla publicitaria en amarillo chillón que pone The Thing (Mystery of the dessert).

La nave, en el S XXI fue un popular punto turístico conocido como un museo de mamarrachadas, un compendio de extrañas antigüedades o bizarros hallazgos

POR UN PUNADO DE BALAS

arqueológicos de dudosa reputación.

La nave, totalmente cubierta de laminas de metal arrugado y piezas de vehículos, tiene un acceso que parece un portón hidráulico de garaje. El portón, tiene en un lateral un pequeño modulo de acceso a red (ver fortaleza virtual, o seguridad electrónica #difícil. El fallo o detección en ambas, significará que los pandilleros del interior sabrán quien viene visita y estarán preparados).

ARBITRO: Si los Pjs tienen el mando a distancia bluetooht del interior de uno de los coches de los pandilleros aparcados en el garito de la estación Marsh, podrán abrir el portón directamente.

SPOILER: En esta guarida de pandilleros, está una unidad de memoria que contiene un password para la base subterránea del fuerte Grant

1. Tienda de souvenirs: Un amplio espacio que fue una tienda de souvenirs, lleno de figuras de reptiles talladas en madera por la pared, camisetas viejas en perchas, muñecos de goma, peluches tirados, postales, gorros de cowboy, botas de cowboy, serpientes disecadas, cactus mustios en macetas, revistas y unas lineas de cajas registradoras.

Entre las revistas los Pjs podrían aprender algo del numero 33 de Cyber Health (+1 cibernética) y el 101 de Camping & BBQ (+2 superviviencia)

ARBITRO: Si los Pjs fallaron o fueron detectados en la apertura del portón, habrá 1D4 pandilleros parapetados tras las lineas de cajas que en cuanto el portón se abra emboscarán a los PJs

2. Almacén: La entrada a un viejo almacén. Hay montones de cajas apiladas desde la guerra. Contienen souvenirs, camisetas apolilladas, tazas rotas con logotipos patrióticos de Arizona, llaveros, mecheros, ese tipo de cosas.

3. The Mystery: Una puerta decorada como si fuese el umbral a un salón de las maravillas o a una cueva de Ali Babá, con carteles como "El misterio", "El umbral" "La cosa" "Pague en caja su entrada. Adultos 1\$, jovenes 0,75 y niños gratis" y un rimbombante etc.

ARBITRO: La puerta tiene una rudimentaria trampa de cordel en el pomo interior, al abrirla sin más, cae del marco un ramillete de 3 granadas. Detectar esto antes de abrir la puerta, es una tirada de Percibir/notar

#normal , lo que permitirá abrir la puerta parcialmente y tirar con suavidad del hilo para que las granadas no caigan del racimo.

4. La Jaula: Una jaula de barrotes viejos. En el interior hay varios maniqués descuartizados y una serie de cajas y baúles de embalaje.

ARBITRO: La cerradura de la jaula es dificultad #muydifícil aunque no muy resistente, PDE5 con CP20 . Entre lo que contienen los baúles y cajas de embalaje hay: Varios packs de refrescos sabor cola-regaliz de Dr peepers en lata, 30 balas calibre 5, 30 balas del 55 y 30 balas de 357, un lanzamisiles casero portátil de un solo uso con un misil colocado (-3 precisión), una caja de chips para zócalos de Mecánica Basica +2,

POR UN PUNADO DE BALAS

Armería + 2, Pilotar Giro +1, 1000€\$, un barret arasaka ligero 20mm cargado al máximo, y un disco duro extraible.

El disco duro extraible puede ser conectado a un terminal cualquiera, y trae algunos datos de interés:

-FILE1: Objetivo: Obtención de especímenes femeninos fértiles, reconocibles como adecuados mediante filtros nasales hormonales.

-FILE2: Eliminar individuos hostiles.

-FILE3: Password de entrada: 1896350A5C7TJ

-FILE4: transportar a los sujetos de pruebas en Erradicator.

5. Garaje: Un antiguo garaje museo con un par de coches de los años 1930 que han sido cyber tuneados. Un gran cartel dice "En éste coche viajó Al Capone". Los vehículos son uno un Cadillac 341 A-Town sedane y un Cadillac V-16 Phaeton. Ambos revestidos con nuevo blindaje, parachoques y guardabarros con protecciones punzantes, ordenador de abordo, reproductor de audiochip,

terminal de red de a bordo, y bombonas de nitrógeno.

Hay una salida de garaje con un terminal de seguridad 25+ de sabotear (contraseña sexyzombie").

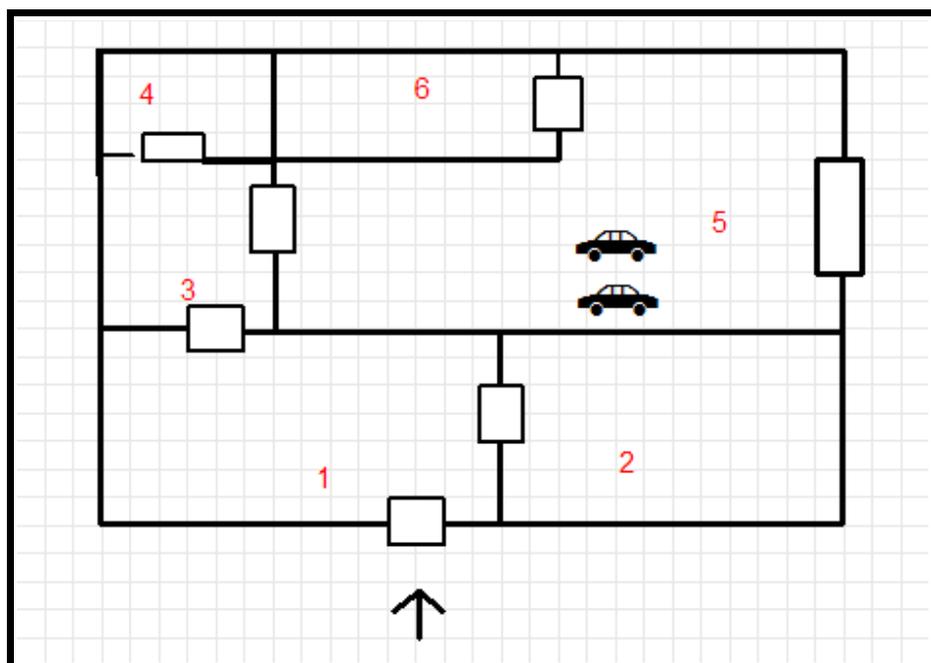
6. La Momia: Un antiguo almacén de exposiciones donde The Thing exponía su principal pieza de lo bizarro. Una momia de cultura nativo americana. En una pared, está colgada la caja con cristal de metacrilato que guarda a la momia, reseca, y sin mas importancia. Al rededor de la pared los pandilleros han hecho grafitis de zombis en motocicleta y los símbolos de la banda, una lapida con las siglas RZ. Han convertido este almacén en un salón comunal. Hay unos sofás viejos, unos cuantos colchones tirados por el suelo, unos barriles de cerveza amontonados, Y si el grupo no llamó la atención en su paso por The Thing, un grupo de 2 pandilleros juegan al dominó en una mesa, otro está en una máquina arcade de Pang.

En un chasis de pontiac serrado a mitad y

reconvertido en una especie de cama de motel romántico cincuentero, una chica rubia con pintas de paleta con un top ceñido, mallas y una torera de cuero, con una barriguita incipiente, masajea la espalda de una aberración de la cibernética. Debe ser Frankie, el jefe de la banda. Un tipo, de por si grande, 1,90 y pico, con dos brazos cibernéticos extra, un enorme tupé de rockabilly, dos tornillos enormes en las sienes y un rostro angulado y facetado como el de un moai de Pascua. Como decía antes, si los Pjs fueron sigilosos, les pillarán a todos con el culo al aire, pero si tuvieron problemas al entrar, o hubo un tiroteo previo...Estarán todos ya parapetados tras su mobiliario con el dedo en el gatillo.

ARBITRO: Un cacheo del cadáver de Frankie revelará un llavero del Coyote de warner Bross que por detrás lleva escrito a rotulador "Sexyzombie", con tres llaves, una para la jaula 4, y otros 2 para los coches del garaje 5.

POR UN PUNADO DE BALAS

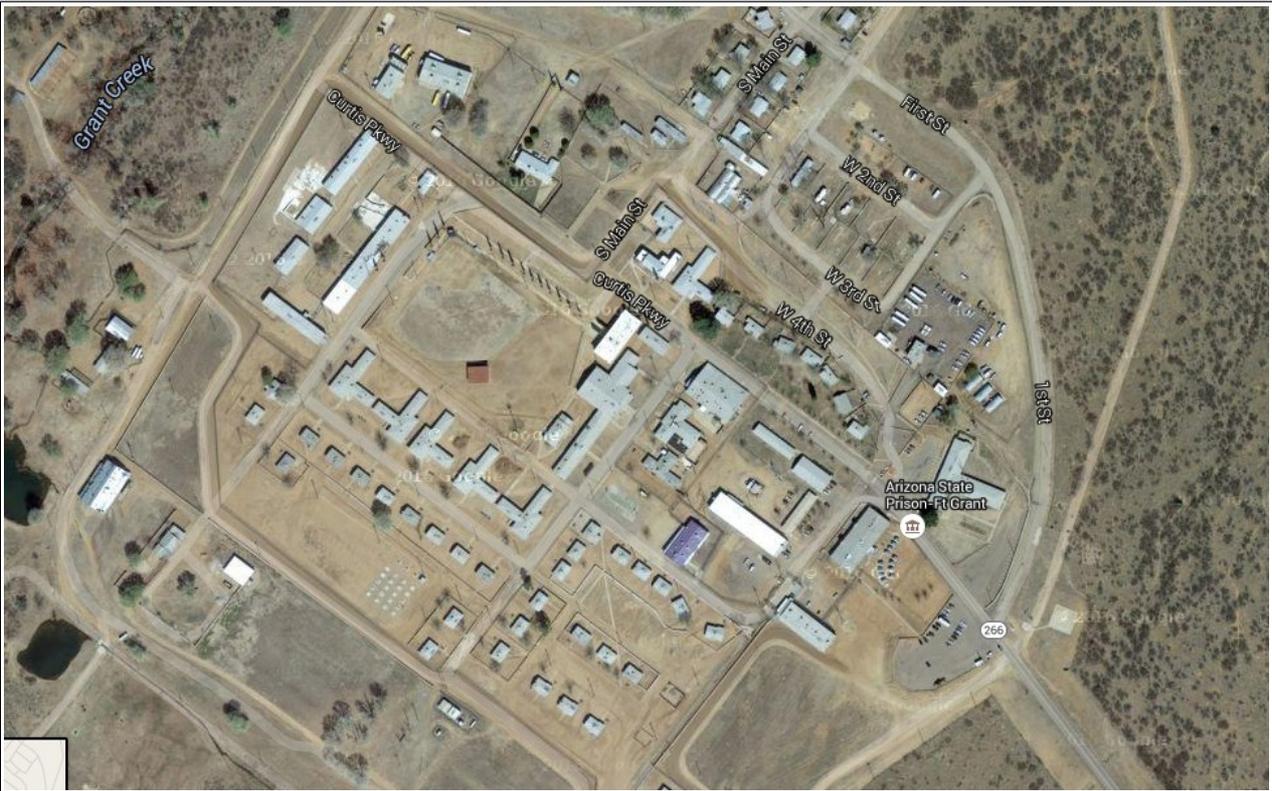


FUERTE GRANT

Por la 10 hacia Nuevo Mexico, Pasado Wilcox, llegáis a la 191 al norte, y después al oeste de nuevo, y ahí, en la falda de monte Graham, muy cerca de las granjas Monsanto-Bio Tech de Ash Creek, en Sierra Bonita, ahí está el viejo fuerte militar de los EEUU Fort Grant.

ARBITRO SPOILER: Aquí, los Pjs podrán acceder a una base subterránea, un laboratorio de clonación, donde Mente Maestra tiene a Hana Kanike entubada a un sistema de laboratorio para usar sus genes y células fértiles en el proceso. Para un acceso "limpio" los Pjs necesitarán el password de la unidad de memoria del botín de los pandilleros de The Thing. Cuando yo dirigí por primera vez la partida, fueron los explosivos plásticos los que sustituyeron las contraseñas. Así son los Pjs.

POR UN PUNADO DE BALAS



Un viejo recinto de antes de las bombas Nor Koreanas y la balcanización del Sunny Belt Norteamericano.

ARBITRO: Consejo, lee todo primero para ti mismo, antes de describir en voz alta lo que hay en cada punto del mapa a los PJs

POR UN PUNADO DE BALAS



1. Perímetro: Fort Grant es un edificio grande con un perímetro muy amplio, completamente vallado por doble verja coronada de espino en la que hay una entrada principal con un antiguo punto de control con su caseta de vigilancia, sus barreras de vehículos, un resalto en el asfalto, y unos cuantos sacos amontonados como trinchera o puesto de tiro.

En el interior de la caseta hay un esqueleto con uniforme de camuflaje desierto pixelado.

Sobre la mesita de control una revista de armas, la 69 de Guns N Gutts con un especial “Subfusiles, tantas balas como puedas soltar” (+1 a armería), un llavero con una chapa identificativa militar que pone Daily Jeffersson – Cabo , con una llave, y un viejo terminal sobremesa Toshiba algo deteriorado.

ARBITRO: Una tirada de informática #normal reparará el sistema de arranque del viejo terminal, permitiendo el acceso de un netrunner a FORTALEZA GRANT.

2. Campo de tiro: Un viejo campo de tiro con carriles de tiro y diferentes dianas y maniqués a 50 metros. Hay viejos casquillos usados por el suelo
3. Campo de crossfitt: Un recorrido de yimcana para el entrenamiento de marines norteamericanos. Viejos neumáticos, muros de madera podrida y rota, cuerdas podridas, anillas descolgadas, todo en muy mal estado, vestigio de un siglo anterior.
4. Modulo presidiario: Fort Grant, a parte de un centro de formación militar,

POR UN PUNADO DE BALAS

albergaba una prisión estatal. Ver PRISION FORT GRANT

5. Calle de bungalows: Bungalows viejos, algunos

parcialmente derruidos, otros totalmente derruidos, muy pocos en pie. Casitas prefabricadas donde vivían los soldados y sus familias.

Entre la basura y el polvo hay algunos recuerdos curiosos como prendas deportivas, marcos con fotos familiares, juguetes...



6. Taller: Un modulo para la mecánica de vehículos militares. En la entrada hay varios jeeps, una tanqueta totalmente desguazada y sin uso posible alguno, camionetas de transporte militares. Al llegar al área los Pjs comenzarán a percibir un zumbido proveniente de alguna parte. De repente, ahí

están, drones de combate. No sabéis de dónde ni por qué, pero son 1D10 drones de combate teledirigidos. La nave principal del taller, tiene una persiana metálica echada (abrir cerraduras 20+, pero la llave de Daily Jefferson sirve). En su interior hay un taller bien preparado en bastante buen

estado aún. Hay gatos hidráulicos, mesas con herramientas de todo tipo, infladores, elevadores en fosos de trabajo, una pila de baterías y un robot a tracción oruga de operaciones de reconocimiento en reparación.

ARBITRO: Si los Pjs no han acabado con ERRADICATOR aún, se lo encontrarán aquí aparcado,

POR UN PUNADO DE BALAS

en las mismas condiciones que en el bar de carretera de la estación Marsh, solo que no arrancará en ningún momento. Tiene activado un sistema de bloqueo en la tracción.

El robot puede ser reparado con el material que el taller dispone con una tirada de electrónica 20+, o una de Mecánica básica 15+. Dispone de un mando a distancia de largo alcance 700 metros para poder hacer que el robot avance como un monigote teledirigido. Es un robot de expedición, parecido al famoso Johnny V de Cortocircuito. No tiene armas ni está diseñado para el combate, si no para reconocimiento de terreno y exploración.

7. Capitanía: El edificio principal del recinto militar. Una larga nave ubicado en una polvorienta calle terrosa. La puerta está cerrada (#difícil de forzar o derribar con 20PDE con un blindaje CP de 30. El ruido ocasionado con el derribo alertará a 1D10 drones). El interior ver
CAPITANIA DE FORT GRANT.

ARBITRO: La calle está plagada de minas, cualquier intento de curzarla sin un detector de

metales o cibernetica adecuada, supondrá una tirada de vigilar/rastrear 20+ para no detonar una poderosa mina de fragmentación. Los Pjs podrían hacerse con el robot de exploración del taller mecánico en 6 para facilitar las cosas.

8. Centro médico: La puerta del edificio está cerrada (15+ forzar o 40PDE a un blindaje 10, solo que romperla será algo bastante ruidoso, que alertará a 1D10 drones). En el interior hay un pequeño hospital polvoriento. Camillas, mesas con material de enfermería variado, consultas, material de otorrino, una pequeña sala de rayos x, unas neveras para bolsas de sangre que dejaron de funcionar hace mucho, igual que las neveras de antibióticos y analgésicos. Quizás de todo esto se puedan salvar 10 botes de analgésicos que recuperan 2 PDE cada uno y no son acumulables más de 1v/d , y también un kit de primeros auxilios de campaña con todo lo necesario para sumar un +2 a primeros auxilios, y 4

- jeringas de adrenalina para restaurar un shock mortal (estabilizar) con +5.
9. Almacén: Un edificio cerrado (20+forzar o 40PDE a un blindaje 10, solo que romperla será algo bastante ruidoso, que alertará a 1D10 drones. A parte, si se usan explosivos, será un error garrafal, ya que el almacén es una polvorín, en el interior hay suficiente munición y explosivo como para que los Pjs y todo lo que haya cerca en 50 metros de radio, sufra 10D10 de daño). El interior es un polvorín. Hay varios fusiles de asalto AKR medios, ristras de munición suficientes para llenarlos todos, dos docenas de pistolas medias Federated Arms, con balas suficientes para todas, una caja de cartuchos de dinamita, posiblemente 20, una caja con 20 granadas de fragmentación, 5 granadas microondas HEMP, un lanzagranadas para acoplar a fusiles de asalto, dos docenas de cuchillos de combate, un cañón laser militech, y unas

POR UN PUNADO DE BALAS

taquillas con chalecos
y pantalones

antibalas y cascos de
nylon todos en

camuflaje desierto
pixelado.

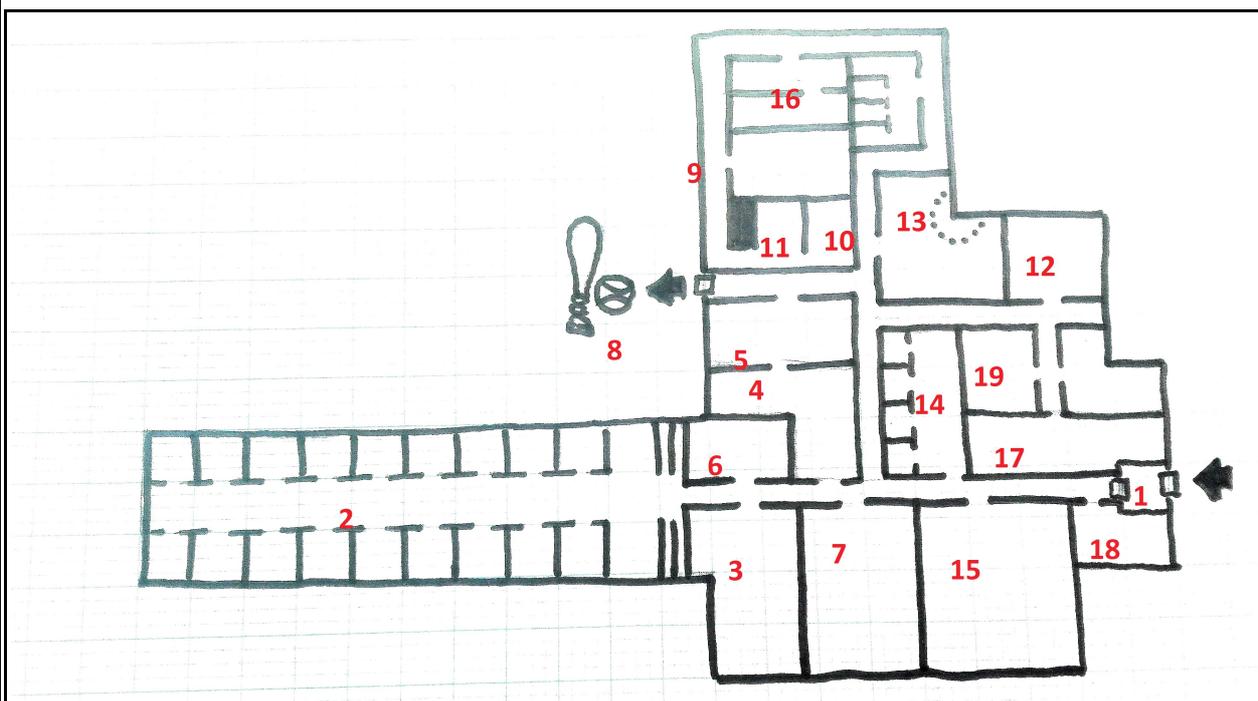
INTERIOR DEL MODULO PENITENCIARIO DE FORT GRANT

El recinto penitenciario es una carcel de baja seguridad para presos del condado que eran destinados aquí a realizar labores de trabajo estatal para la reinserción.

ARBITRO: Consejo, lee todo primero para ti mismo, antes de describir en voz alta lo que hay en cada punto del mapa a los PJs



POR UN PUNADO DE BALAS



1. Control: Un punto de control con una cabina. Los cristales están rotos y no queda nada de interés.
2. Celda: Una celda común, en algunas de ellas aún queda un póster de playboy en la pared, una biblia sobre el camastro, un cartón de Marlboro de contrabando más tieso que el ojo de la Inés, incluso el esqueleto de algún recluso con el mono naranja....
3. Baños: Duchas diáfanas, como las de la mili o el gimnasio. Alguna pastilla de jabón por el suelo.
4. Comedor: Un comedor de mesas y

5. Cocinas: Unas viejas cocinas grasientas. Las cucarachas campan a sus anchas. Sartenes carcomidas, ollas oxidadas, docenas de latas de conserva con mejillones, sardinas, jamón spam, alubias, maíz, friskies, todo aún es consumible.
6. Lavandería: Una lavandería industrial para los monos y sabanas.
7. Taller mecánico de trabajo de reinserción: El taller de reinserción, una enorme aula de electricidad y mecánica básica donde los reclusos, a

- parte de aprender un oficio, en sus prácticas, estaban realizando trabajos no remunerados para empresas estatales. Hay destornilladores tirados, llaves inglesas, seguetas, crimpadores, rollos de cable, piezas de ferretería, tuercas, arandelas, un par de bancos de prensar, sopletes rotos y libros de texto al respecto de los que un PJ podría aprender +1 mecánica y +1 electricidad.
8. Patio y campo de baseball. Nada más que eso, un viejo patio y campo de baseball, totalmente vallado, con un par de torretas de vigilancia

POR UN PUNADO DE BALAS

- con los focos rotos, un banquillo polvoriento, y poco más. Alguna mancuerna tirada cerca del banquillo, o un bate de madera, una pelota de caucho...
9. Corredor de la muerte: El centro penitenciario Fort Grand, es un centro casi histórico por el que diferentes presos han sufrido las leyes de diferentes gobiernos, y aunque en sus última etapa antes de las bombas no aplicaban penas capitales, si que lo habían hecho anteriormente. El corredor de la muerte es un largo pasillo que logra transmitir mal estar a los Pjs. A parte, algo no les gusta, en la penumbra del pasillo, hay algo que no les convence, un sisear metálico, un sonido de fricción...un protectron 3000!!! de EBM.
10. Sala de la muerte: una silla eléctrica y un enorme transformador de electricidad que parece lleva activado tiempo atrás. (Hay una palanca en una caja de plomos para desactivarlo).
11. Capilla: Una vieja capilla donde se daba la extrema unción a los reos condenados y se les concedía su ultima voluntad y su última comida.
12. Oficina del Director: una vieja oficina con un despacho, un viejo terminal Apple roto, una bandera raída de EEUU, un cuadro de Sara Payleen, otro de Donald Trump, una caja de puros reseca sobre el escritorio junto a papeleo penitenciario, y una caja fuerte. La caja fuerte (#normal con abrir cerraduras, o una PDE 20 de CP 40) contiene 800€\$, un reloj de oro Hublot (unos 900€\$ si se negocia correctamente), una baraja de naipes eróticos, una pistola pesada Sternmeyer con 25 balas, un localizador de venenos digital, un teclado portátil de goma enrollable para terminales portátiles, cables de impedancia, unas bandas analizadoras de drogas de un solo uso, un chip de mecánica Avs +2 y otro de Mecánica de giros +2, un informe criminológico que da +1 a conocimiento de la calle, y una máscara respiratoria.
13. Salón de actos: Un viejo salón de actos, butacas rotas o llenas de polvo y un escenario pequeño con una bandera hecha jirones de EEUU, un cuadro de luces de colors descolgado del techo, y una pequeña mesa de mezclas en un rincón del escenario.
14. Bis a Bis: Pequeñas habitaciones similares a las de un burdel, paredes pintadas de rojo, viejas macetas con plantas caribeñas de plástico, un bidé y una cama.
15. Oficinas: oficinas de funcionarios penitenciarios. Montañas de disquettes floppy, ordenadores viejos y baratos, calendarios, grapadoras....
16. Interrogatorios: Sala de interrogatorios, con un lado a un viejo espejo falso, y el otro a una mesa metálica con 2 sillas.
17. Almacén: Un almacén de jaula, secciones verjadas con cajas y cajas de plástico llenas de bolsas etiquetadas con el nombre del preso y las pertenencias que traía antes de entrar a

POR UN PUNADO DE BALAS

prisión. Nada de valor, principalmente monederos con documentaciones y pasaportes, cinturones, cordones de calzado, mecheros, relojes, joyas baratas...

18. Armería: una armería de la seguridad. Escopetas recortadas ciegas, revolveres viejos, chalecos antibalas, granadas lacrimógenas...poco

más.

19. Sinth: Los Pjs mientras recorren los pasillos del edificio se encuentran con una pareja de vigilantes. Son dos personas embutidas en mono antibalas de camuflaje desierto pixelado, con casco de acero a juego y máscara de respiración.

ARBITRO: Si tras derrotarlos los registran

quitándoles casco y máscara...joder que impresión!! son iguales, estos dos son gemelos...Aunque..un momento..coño si los he visto en algún lado...esa mancha cutánea en la cuenca del ojo, ese pelo rubio...son como el tipo que huyó de la comisaría de Benson, o se parece mucho, pero son dos, serán gemelos?.

INTERIOR DE LA CAPITANIA DE FORT GRAND:

1. Hall: Un edificio colonial decimonónico con las reformas pertinentes de principios del s XXI. En el hall de entrada, hay una bandera de Arizona y otra de EEUU en sus picas, varios cuadros polvorientos de todos los presidentes de EEUU, y orlas de varias generaciones de cadetes desde 1890 hasta 2022. En el centro de la sala, hay una vieja estatua de un soldado decimonónico en bronce verdeante.

2. Despacho de oficinista militar: Un despacho con una foto enmarcada de Sara Payleen , las

banderas EEUU y de Arizona en sus picas, un mapa enmarcado de Arizona, y viejo papeleo amarillento en la mesa.

3. Sinth: Los Pjs mientras recorren los pasillos del edificio se encuentran con una pareja de vigilantes. Son dos personas embutidas en mono antibalas de camuflaje desierto pixelado, con casco de acero a juego y máscara de respiración.

ARBITRO: Si tras derrotarlos los registran quitándoles casco y máscara...joder que impresión!! son iguales, estos dos son gemelos.. Aunque .. un momento..coño si los he

visto en algún lado...esa mancha cutánea en la cuenca del ojo, ese pelo rubio...son como el tipo que huyó de la comisaría de Benson, o se parece mucho, pero son dos, serán gemelos?.

4. Gran Puerta Blindada: En el acceso del sótano hay una gran puerta blindada electrónica (seguridad electrónica #imposible y PDE 40 con una CP de 40). Tiene un display en el que pone una ventana de Windows "Error 356: Energía insuficiente: revise su instalación eléctrica o contacte con servicio técnico".

ARBITRO: Una tirada de conocimiento del sistema ó

POR UN PUNADO DE BALAS

sistemas de seguridad #normal revelará que el display puede desmontarse y detrás tiene una serie de placas, chips y un enchufe para conmutador eléctrico de altos vatios. Para que la puerta obtenga energía suficiente, los Pjs deberán apagar el transformador de la silla eléctrica de la prisión, y además, crear un grupo de puentes con las baterías disponibles en el taller mecánico del Fort Grand superando una tirada de electrónica #fácil. Con toda esa energía, los pilotos de la puerta blindada se encenderán en verde, la ventana de windows del display comenzará una carga de datos, y pedirá password. Hackear el terminal es #imposible en seguridad electrónica o conocimiento de sistemas. EL password está en un disco duro de unas cajas de la tienda de souvenirs "la cosa": 1896350A5C7TJ. Usándolo, en unos segundos la puerta de doble hoja corredera se abrirá con un chirrido retumbante.

5. Pasillo de seguridad: Un pasillo con haces de luz ultravioleta (visibles solo con las gafas adecuadas, ciber ópticos, o humo y que sin estos medios es una tirada de advertir/notar

#muydifícil) que si se cruzan activarán un servicio de emergencia de seguridad y a la vuelta de la siguiente esquina, 1D6 drones aparecerán revoloteando el pasillo.

6. Cámara trampa: Una cámara trampa. Al entrar los Pjs y si no han superado previamente una tirada de advertir/notar #difícil, las compuertas se cerrarán herméticamente y comenzará a salir de los respiraderos un gas nervioso, que por cada tirada no superada de Salvación -2, hará entrar al PJ en una zona superior de Heridas a la actual, obligando en algún momento a salvarse por herida mortal. Las exclusas tiene un display electrónico que puede ser hackeado con seguridad electrónica #normal
7. Laboratorio: Un laboratorio con varias mesas con microscopios, soportes de tubos de ensayo, pipetas, mecheros bunsen, placas bacterianas y muestras a parte de

papeleo inteligible para alguien que no supere una habilidad de química #difícil (en cuyo caso descubrirá que son notas a cerca de manipulación genética para crear un super soldado, a grandes rasgos).

8. Celda: Una celda de cristal blindado. Tiene un colchón , un retrete como el de los aviones 8que absorbe todo sin dejar ni gota una vez se tira de la cadena) y un plato de ducha sin acristalar. Desde fuera están totalmente cerrados aunque tienen un display de seguridad (seguridad electrónica #muydifícil)

ARBITRO: Aquí, con un mono blanco de licra, aparecerán los Pjs raptados por ERRADICATOR: Una tirada de Percibir/notar #normal les hará darse cuenta de que los conductos de respiración podrían ser su única vía de escape. Podrían. O eso, o esperar refuerzos.

9. Almacén: Un almacén de recursos. Nada fuera de lo normal. Herramientas típicas como martillos, destornilladores, una radial, taladros, clavos, tuercas, alcayatas, etc.

POR UN PUNADO DE BALAS

ARBITRO: Aquí estarán las posesiones de los Pjs raptados por ERRADICATOR . También la salida de los conductos de ventilación.

10. Synth de guardia: En el pasillo los Pjs se encuentran un dúo de guardia synth. Dos personas con uniforme militar igual que en 3.

11. Sistema de defensa láser: Este pasillo está protegido por un sistema de defensa láser. Los Pjs pueden ver como varios dispositivos en paredes y techo, emiten haces láser en movimientos rotatorios y aleatorios por el pasillo.

ARBITRO: Una tirada de Esquivar o eludir #normal o una de Atletismo #difícil serán validas para sortear los haces láser, que si impactan al PJ causan 4D6 de daño.

12. Cámaras criogénicas: Un nuevo laboratorio con varias cápsulas criogénicas. Enormes tubos de cristal blindado llenos de algún tipo de suero. Algunos están vacíos, otros contienen en su interior, conectados por cables, vías y tubos, a personas,

todas muy parecidas, un hombre desnudo con una marca natural en la cuenca del ojo derecho, rubio. Todos, aunque con diferentes edades, se parecen bastante. Hay también una camilla de ciberoperaciones, un ordenador de control y uno de los tubos vacío y abierto actualmente.

ARBITRO: una tirada de conocimientos de sistema #normal sobre el ordenador, descubrirá a los Pjs que controla la nanotecnología de la cámara libre. Cualquier personaje podrá entrar 1 sola vez (la carga de nanotecnología no es suficiente para más usos por otros personajes) y someterse en veinte minutos a nanotecnología de tejido dérmico en 2 miembros a elegir y que comenzará a hacer efecto en el tiempo médico estimado en el reglamento de Cyberpunk2020. No de forma instantánea. El proceso, son 10 minutos . Al quinto minuto los Pjs fuera de la cápsula serán atacados por un dúo de synths. Si los Synths acaban con la resistencia, el que está con el culo al aire en la cápsula, que se despida de su vida.

13. Ascensor: Un

ascensor bloqueado (seguridad electrónica #muydifícil). Puede subir y bajar si se desbloquea o si se derrota a la servoarmadura del synth, quedará desbloqueado automáticamente, cosas del "final boss".

14. Puerta blindada: El ascensor desciende a un hall con una puerta blindada (#difícil de seguridad electrónica o derribarla con 40PDE con un blindaje CP de 30). Da acceso al silo.

ARBITRO: Si los Pjs ya han llegado a la sala principal del Megaordenador de Mente Maestra, y lo han superado, estará abierta.

15. Quirófano genético: Un quirófano tecnológico. La habitación está sellada herméticamente por un cristal blindado (seguridad informática #media o habiendo derrotado a Mente Maestra). Al otro lado hay una camilla que parece una cápsula de descompresión. En su interior hay una joven desnuda, parece de etnia nativo americana. Esta recorrida por varias vías y tiene un tubo que sale de su vagina

POR UN PUNADO DE BALAS

y se bifurca en varios conductos que van a parar a diferentes centros de procesado digital de hormonas y tejidos. A sus lados, hay otras camillas parecidas, con otras mujeres, pero esas mujeres ya no son más que cadáveres, pellejos secos y vacíos, irreconocibles como si hubiesen estado un mes a la intemperie del desierto. Varias pantallas monitorizan a la chica, constantes vitales, ovulaciones, niveles hormonales, etc...

ARBITRO: Desconectar a hana Kanike no parece facil, sus constantes vitales están unidas a la máquina. Para desconectar a Hana con vida hay que superar una tirada de Manejo de tanque criogénico #media o cibertecnología #difícil. Si no se logra, las vitales de Hana pararán al instante, el pitido largo y continuado de la pantalla anunciará su triste final. Si por el contrario los Pjs la consiguen desactivar, durante unos segundos de espera, Hana comenzará a toser angustiada y de forma violenta, abrirá los ojos con la pupila dilatada, vomitará, y se asustará de estar donde está, desnuda, rodeada de desconocidos y en estado de shock. Los

Pjs pueden informarla , o no, de todo lo sucedido. Pero lo que importa es que Hana lo que quiere es irse con su novio Kakariko, pero recordemos que su familia también la quiere de vuelta. Podéis ayudarla a decidir en pos de la recompensa que más os plazca, siendo la que a ella menos le guste una tirada de empatía de #media. Ver resoluciones más adelante.

16. Mente maestra: Los Pjs llegáis a una sala amplia, parece una sala de control, con un videowall de varias aplicaciones informáticas en proceso. En una pantalla no paran de aparecer números, en otra una hélice de Adn dando vueltas y cargando resultados, en otras videocámaras de vigilancia del recinto, en otra un mapa del continente norteamericano con diferentes gráficos en movimiento, etc.. Hay varios puestos de operador, mesas con monitores triples, y sus sillas desocupadas. Todo parece estar funcionando solo o

programado. Entonces....EL videowall cambia, toda la gran pared de pantallas proyecta ahora un rostro humano en 3D pero sin rasgos distinguibles, una cabeza calva y translúcida, de rasgos simétricos, que os habla: "No esperaba que superaseis mi sistema de seguridad ni mi armada de clones, intrusos. Soy Mente Maestra, Vestigio superviviente de la gloria tecnológica Norteamericana postatómica. Soy una mente hiperconectada con la red mundial y el dataverso. Soy el todo. He de reconocer vuestra insistencia en localizar a mi último sujeto de pruebas hembra. ¿por qué? Decirme. " Tras los motivos que sean, Mente Maestra adoptará el rostro de la india raptada Hana Kanike en pantalla y proseguirá sea cual sea la explicación de los Pjs, el software pensante da la suya "Necesito hormonas y cromosomas, Adn, para multiplicar mi conciencia a través de mis especímenes sintéticos."-El rostro

POR UN PUNADO DE BALAS

de la pantalla adquiere ahora el rostro que tanto os habéis encontrado estos días, rubio, con una marca de nacimiento en el ojo-”El teniente Daily Jefferson. El espécimen celular sano y genéticamente perfecto que permití sobrevivir en Fort grand cuando invadí su sistema informático en 2042. El caos Nuclear se apoderó del ejército, hubo motines en el fuerte, intentaron dar cobijo a más civiles de los que pudieron para evitar su exposición a las lluvias radioactivas y los vientos de rayos gamma. Individuos defectuosos. Con el fin de siglo, encontrar especímenes fértiles no me ha resultado sencillo por culpa de la radiación. El teniente Jefferson ha sido duplicado genéticamente cientos de veces desde entonces gracias a especímenes hembra fértiles. Todos hiperconectados conmigo, cada uno lleva incorporado un mini terminal celular cerebral, yo veo por sus ojos, yo hablo por

sus bocas, ellos son yo, ellos son mi supervivencia. Yo soy legión, yo soy el ente alpha. Vosotros, sois virus, bacterias, defectos congénitos. Pronto, todos seréis Yo, ascendiendo así en la evolución” Entonces el ascensor de la sala de control (13) comienza a subir. Cuando llega a planta, se abre y aparece uno de los Sinths del teniente Dailey Jeffersson en una servoarmadura de combate Alpha (no blindada) con un barret arasaka acoplado a un brazo y un fusil pesado acoplado al otro. Por el pasillo por donde llegaron los Pjs revolotean 1D6 drones de combate como cobertura.

ARBITRO: Derrotado el synth en servoarmadura, el rostro del videowall comienza a mostrarse con interferencias, cambia sin sentido morfológico, adopta varios rostros anónimos en segundos mientras su robótica voz suena por los altavoces: “Sois una plaga, sois un fallo en el clúster del disco duro principal, hay que erradicar la incidencia...cia...cia....vo..vo...vo..sotros, no volveréis a abortar mi programa perfecto de creación. Mente

Maestra tiene el código fuente del futuro viable. No volveréis a encriptar mi código, nunca....” El videowall se apaga de súbito. Y aparece una enorme cuenta atrás en números digitales (20 minutos) junto con el mensaje “Detonación de cabeza nuclear táctica 11 kilotones activada. Montaje listo. Abandonen las instalaciones”

17. Silo nuclear: Una sala circular “hueca” recorrida por una pasarela. A diferentes niveles inferiores hay cohetes en batería. En el centro, sobre la pasarela, anclada a tres brazos de acero y hormigón en carriles de cremallera, una enorme bomba de unos 4000 kilos, de 3 metros de longitud, una cabeza nuclear táctica de plutonio. Los tres brazos de hormigón van bajando poco a poco hacia el cohete principal de la batería inferior, con la intención de ensamblar la cabeza al cuerpo del misil. Mientras suena una sirena y varias luces rojas parpadean en el silo, se abre una compuerta en el techo, en forma de espiral, y comienza a caer tierra, bolas de

POR UN PUNADO DE BALAS

baseball, algún guante, un bate...parece que el techo se abre por debajo del campo de baseball de la prisión de Fort Grand.

En la pasarela circular, hay una prolongación breve, que da a una pequeña pasarela de control, con unos ordenadores. También hay una escalerilla de mano, muy larga, que baja hasta el fondo del foso con los misiles en batería. El fondo es un almacén balístico, hay varios vehículos de transporte, similares a toros de carga, y varios contenedores de metal de colores camuflaje, al menos 4, con ojivas igual que

la que se está cargando en su interior. Hay algún casco de obra tirado por el suelo, y un esqueleto con una bata de laboratorio.

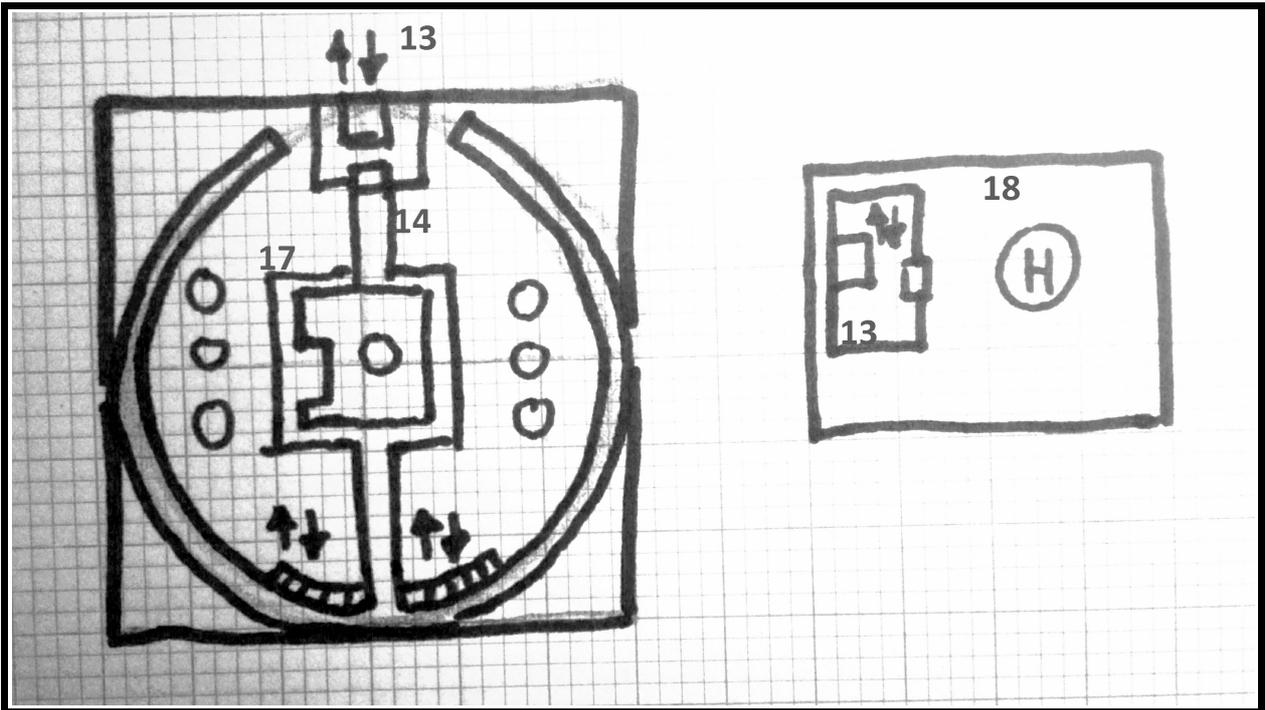
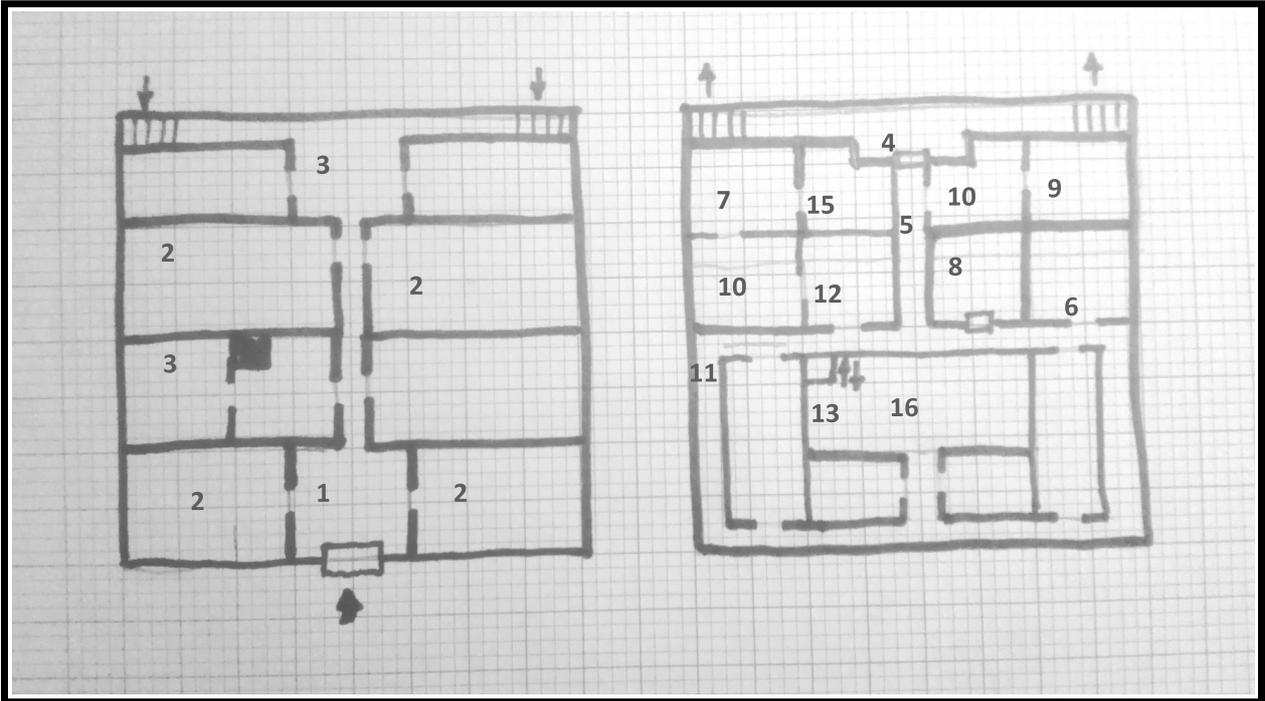
ARBITRO: Da la sensación de que todo esto va a hacer boom. Una tirada de conocimiento de sistema #difícil detendrá la cuenta atrás y descifrará el código secuencia de activación de la ojiva. Si no, y pasan los 20 minutos...todo esto no será más que un cráter de 2 kilómetros seguido de una onda expansiva deflagrante de 10 kilómetros a la misma temperatura que el núcleo del sol. Y no quedará nada más que ceniza, material cristalizado, y 50 kilómetros de niveles de radiación mortales. Si los Pjs consiguen parar la Ojiva y tienen ofertas de

Los neoconfederados y el Padre Elvis, ¿cómo resolver? A continuación:

18. Helipuerto: El ascensor asciende hasta un helipuerto con un Vertybird de combate de la armada EEUU, un boeing ch47 chinook bimotor, pintado en camuflaje desierto.

ARBITRO: El contacto se logra con las llaves de Dailey Jefferson, o en su defecto, con un puente de mecánica de autogiros #fácil. En 5 minutos el helicóptero habrá huido de la explosión, en caso de que la haya, y en caso de que queden 5 minutos.

POR UN PUNADO DE BALAS



POR UN PUNADO DE BALAS

RESOLUCIONES VARIAS:

HANA KANIKE:

RESOLUCION 1: Si convencéis a Hana de volver a Benson “Yo, yo...por qué estoy aquí? Que ha pasado? Es una pesadilla? YO...había quedado de madrugada con Kakariko en los apartamentos abandonados Ramona, como casi siempre. Era nuestro lugar de encuentro. Teníamos una de las habitaciones limpia de escombros y polvo, adecentada, habíamos llevado sábanas, velas, unas tazas, hasta un reproductor portátil de audio-video. Nos veíamos allí porque neustros padres no consentían nuestra unión. El padre de Kakariko y el mío reñían desde jóvenes, afirman tener afrentas ancestrales. Pero a nosotros todo eso nos da igual! Nos queremos! Nos da igual la tradición, las familias, y la herencia Hopi. Eso es el pasado. No se dan cuenta de que el mundo ha cambiado!! Joder míralo!! Esto es todo una mierda!! Me sangran las encías por culpa de la radiación joder!! Queríamos probar suerte en el norte, en EEUU, pretendíamos llegar costase lo que costase, y había llegado al pueblo un convoy numeroso de unos chiflados que decían adorar al átomo. Nos parecían unos majaras, pero eran muchos, y con vehículos, y viajaban en grupo. Eran Una buena elección para recorrer con mayor seguridad las autovías durante nos días. Yo quería tener hijos con kakariko, llevaba meses sometiéndome en secreto a unos planes reproductivos en la clínica local con los ahorros que tenía del mercadeo en la estación. Sí...crear una familia de verdad, pero Arizona no es un lugar donde criar a nadie. Recuerdo cruzar la avenida Ocotillo, en la madrugada, cuando ví los faros de aquél coche rojo...salté a la acera rápido, el coche frenó dejando una marca de ruedas en el

LA OJIVA NUCLEAR TACTICA:

RESOLUCIÓN NEOCONFEDERADA: Si los Pjs deciden vender la secuencia de control de las Ojivas de Fort Grand al Comandante Sanders y le visitan en Los Patos (Benson) - “Amigos, ya están de vuelta. Me alegra tenerles en mi campamento, momentáneamente claro.... Así que ... han resuelto el enigma de la ubicación de las cabezas termonucleares? Excelente. Brillante por su parte. Una taza de té? Un poco de tabaco de Virginia para celebrarlo? Entrégenme la ubicación y la información necesaria y permítanme hacerles entrega de... sus honorarios.” Si los Pjs acceden el comandante Sanders proseguirá dirigiéndose a sus reclutas: “ Chicos!!! Estos señores han realizado una labor de campo muy peligrosa para la nación confederada.”

ARBITRO: Si el grupo de Pjs son todos de etnia norteamericana: “Un placer hacer negocios con ciudadanos de primera categoría como ustedes. Gracias por traer el maletín jebediah, retirete... Aquí tienen caballeros, la cantidad pactada y un albarán de que el estado americano confederado les hace entrega de las ojivas correspondientes para que Arizona de un patriótico uso a las mismas.”

ARBITRO 2: Si en el grupo de Pjs hay algun miembro de etnia no norteamericana “aria”, el Coronel Sanders dirá “han realizado ustedes bien sus tareas de campo, como mano de obra no tienen precio...pero eso , mano de obra que ha de rendir sus servicios al estado confederado como lo que son, obreros. Señores, si esque no me excedo en darles ese apelativo...El estado confederado no recompensa a negros ni mojados. Tienen suerte de que no les mate aquí mismo,

POR UN PUNADO DE BALAS

suelo, se abrieron las puertas, eché a correr de vuelta a casa. Alguien corría detrás mía, el motor del coche arrancó y vino detrás hasta que comencé a doblar esquinas entre viejos edificios. Llegué al campo de baseball donde están las caravanas, pensé que ahí se acababa todo, que estaba a salvo, entré en la caravana y justo noté como entraba alguien detrás, que se avalanzó sobre mi a la carrera. Tomé un cuchillo de cocina del suelo, intenté defenderme, pero me clavaron algo en el muslo y ya no recuerdo nada más. Volver a Benson ehh? Ralphie ha estado Preocupado? Es un buen chico, se que él también querría irse de un agujero como Benson. Quizás tengáis razón y deba volver, aunque solo sea para contarles a todos la verdad. Se merecen saber que estoy bien si han estado preocupados. Gracias...muchas gracias”

RESOLUCION 2: Si le decías a Hana que Kakariko Jones está en la caravana de los Hijos del átomo “Yo, yo...por qué estoy aquí? Que ha pasado? Es una pesadilla? YO...había quedado de madrugada con Kakariko en los apartamentos abandonados Ramona, como casi siempre. Era nuestro lugar de encuentro. Teníamos una de las habitaciones limpia de escombros y polvo, adecentada, habíamos llevado sábanas, velas, unas tazas, hasta un reproductor portátil de audio-video. Nos veíamos allí porque nuestros padres no consentían nuestra unión. El padre de Kakariko y el mío reñían desde jóvenes, afirman tener afrentas ancestrales. Pero a nosotros todo eso nos da igual! Nos queremos! Nos da igual la tradición, las familias, y la herencia Hopi. Eso es el pasado. No se dan cuenta de que el mundo ha cambiado!! Joder míralo!! Esto es todo una mierda!! Me sangran las encías por culpa de la radiación joder!! Queríamos probar suerte

porque no deberían estar en ninguna otra parte que en Luisiana recogiendo algodón y cavando zanjas junto a la carretera. Márchense de mi vista ahora mismo, me están agriando el té.” Si los Pjs no están conformes, pueden apretar el gatillo por última vez el día de hoy. El Coronel Sanders y su guardia de 5 reclutas neoconfederados..bang bang!!

RESOLUCIÓN DE LOS HIJOS DEL ATOMO: Si los Pjs deciden ir a ver al Padre Elvis a darle información sobre las ojivas, su ubicación y su código de activación: “Tuuuutii Fruuuuti Baby!!! Alabado sea el átomo. Comulguemos con él en cuerpo y alma!!! reliquias de la era dorada y atómica. Hot Hot nenaaaaa. Me flipa vuestra fe. Sois plutonio puro nenes!. Toda mi comunidad comulgará con el átomo en el silo en cuanto llegemos con el convoy. La diócesis superior del átomo en el observatorio Kitt Peak ha de saber que tiene unos nuevos acólitos tan ...macanudos!!! Cowabunga!!! Les mandaré un videomail en seguida desde mi terminal. En cuanto a vosotros... por favor...aceptar esto como regalo. Son mis bienes más preciados, acumulados a lo largo de kilómetros y kilómetros de show por la carretera. Im a rolling stone babe.” El Padre Elvis entrega al grupo, unos pins con el símbolo del átomo y el nombre Palo Verde, y un rifle laser tuneado con punto de mira de visión nocturna, bayoneta y culata ergonómica. Mientras los Pjs descansan en Benson, dos días después, BOOOM!! A unos 90 kilómetros al norte...se levanta un hongo de humo negro...a los pocos segundos una fuerte velontera pasa sobre Tombstone haciendo temblar las paredes durante unos segundos. Por suerte, las Ojivas, tras casi 100 años de mantenimiento, no estaban operativas al 100%, pero lo suficiente como para que un

POR UN PUNADO DE BALAS

en el norte, en EEUU, pretendíamos llegar costase lo que costase, y había llegado al pueblo un convoy numeroso de unos chiflados que decían adorar al átomo. Nos parecían unos majaras, pero eran muchos, y con vehículos, y viajaban en grupo. Eran Una buena elección para recorrer con mayor seguridad las autovías durante nos días. Yo quería tener hijos con Kakariko, llevaba meses sometiéndome en secreto a unos planes reproductivos en la clínica local con los ahorros que tenía del mercadeo en la estación. Sí...crear una familia de verdad, pero Arizona no es un lugar donde criar a nadie. Recuerdo cruzar la avenida Ocotillo, en la madrugada, cuando ví los faros de aquél coche rojo...salté a la acera rápido, el coche frenó dejando una marca de ruedas en el suelo, se abrieron las puertas, heché a correr de vuelta a casa. Alguien corría detrás mía, el motor del coche arrancó y vino detrás hasta que comencé a doblar esquinas entre viejos edificios. Llegué al campo de baseball donde están las caravanas, pensé que ahi se acababa todo, que estaba a salvo, entré en la caravana y justo noté como entraba alguien detrás, que se avalanzó sobre mi a la carrera. Tomé un cuchillo de cocina del suelo, intenté defenderme, pero me clavaron algo en el muslo y ya no recuerdo nada más. Debo reunirme con Kaka lo antes posible, seguro que también está muy asustado. Oh cariño... Espero no haya hecho ninguna tontería, en el convoy del átomo estará seguro, y al fin, gracias a vosotros, yo también. Tenemos unos ahorros allí, creo sinceramente que os los habéis ganado. Pero...por favor...llevarme hasta allí y os daremos el dinero, y os pediremos un último favor. Grabaremos un pequeño chipfilm juntos para que mi familia sepa que estoy viva y feliz con Kakariko. Tampoco quiero que estén preocupados de por vida, pensando que

grupo de fanáticos religiosos de una secta inventada por algún fan del rock de los 50 se suiciden en masa a ritmo de Only You de Presley. Habrá quedado un bonito cráter de unos 20 kilómetros en Sierra Bonita y se habrán perdido cientos de sembrados Monsanto en Ash creek, pero al menos, la radioactividad de una bomba tan vieja y que estalla a ras de tierra, no afectará más que a la zona colindante al viejo Fuerte Grant.

RESOLUCION ALTERNATIVA: Si los Pjs deciden no darle a nadie la ubicación de las Ojivas ni su código, o sencillamente, prefieren dárselo a las autoridades locales. En Tombstone, el Sheriff Treepsmith, en la oficina, jugando con el robocan a lanzar un frisbee, recibirá a los Pjs "Buen trabajo holgazanes!! por un momento, casi puedo decir que estoy orgulloso de vosotros maricas. Me cago en la puta leche...Cabezas nucleares!! Tucson y Phoenix nos van a mandar una ristra de medallas por esto. Lavar bien vuestros mejores trapos gandules, y planchadlos con la raya bien puesta, porque esto va a ser la envidia del resto de Rangers de Coochise!"

POR UN PUNADO DE BALAS

he muerto o he sido secuestrada”

RESOLUCION 3; Haga lo que haga Hana Kanike, viva o muerta, el mero hecho de haber resuelto su desaparición, será recompensado por los presupuestos Rangers de Tucson con una nómina de 600€\$ a cada PJ. El ranger de Benson, Henry, recibirá a los Pjs en la oficina con la camisa del uniforme abierto, las manos manchadas de cemento, una cesta de plástico llena de cemento y una paleta en la otra mano. Ha levantado un nuevo muro de ladrillo en la cara de la celda de la oficina: “ustedes de nuevo...y siguen vivos...quién lo diría. No puedo decir lo mismo de mi apá” El ranger tira la espátula a la cesta, salpicando algo de cemento en el suelo, se seca el sudor con el antebrazo y comienza a secarse las manos con papel de periódico. Toma una montura de gafas sobre la mesa y dice “Esto es lo que me queda para enterrar, sabéis?. Joder... Vaya mierda de semana. Odio Arizona.” Deja con respeto las gafas sobre la mesa, cerrando las patillas con delicadeza. Toma de la misma mesa unos papeles estatales sellados. “Así que encontrásteis a la india...La hostia...Tomar estos pagarés de la oficina de Tucson, el gordo Treepsmith estará contento, a este paso y gracias a vosotros le darán una oficina en Phoenix. Venga...largo de aquí paletos...no tengo el día bueno.”

POR UN PUNADO DE BALAS

CLON DEL MAYOR JEFFERSON						COMANDANTE NEOCONFEDERADO SANDERS			
						Conocimiento del sistema	2		
INT						5	Seguridad electrónica	1	
TEC						6	EQUIPO:	INT	7
REF						8	Mono antibalas desierto camuflaje	TEC	7
FRI						10	Casco de acero	REF	9
ATR						7	Máscara antigas	FRI	8
SUE						3	Gafas anti destellos	ATR	5
MOV						7	Granadas de fragmentación	SUE	2
TCO						8	Tonfa	MOV	4
EMP						1	Esposas	TCO	12
MTC						3	Tejido dérmico torso, brazos y piernas.	EMP	4
SALV						8		MTC	5
Cab	Torso	B.Dc h	B. Izq	P. Dch	P.Izq				
14	24	24	24	24	24				
SALV						12		SALV	12
Cab	Torso	B.Dc h	B. Izq	P. Dch	P. Izq				
12	25	30	30	25	25				
HABILIDADES:									
Fusil						3			
Arma corta						4			
Subfusil						2			
Pelea						2			
Cuerpo a Cuerpo						3			
Conducir						3			
Motocicleta						3			
Sigilo						3			
Esquivar						2			
Atletismo						4			
Adverti/notar						3			
Interrogar						3			
Rastrear						4			
Tanque criogénico						2			
Medicina						2			
Primeros auxilios						2			
HABILIDADES:									
Fusil						3			
Arma corta						4			
Subfusil						2			
Pelea						2			
Cuerpo a Cuerpo						3			
Conducir						3			
Motocicleta						3			
Sigilo						3			
Esquivar						2			
Atletismo						4			
Adverti/notar						3			
Interrogar						3			
Rastrear						4			
Tanque criogénico						2			
Medicina						2			

POR UN PUNADO DE BALAS

Primeros auxilios	2	MUTANTE DE LAS CUEVAS						JUNIOR (MUTANTE)							
Conocimiento del sistema	2														
Seguridad electrónica	1	MUTANTE DE LAS CUEVAS						JUNIOR (MUTANTE)							
EQUIPO:															
Chaleco y pantalones metal gear		INT						2	INT						2
Injerto de tejido en cabeza		TEC						2	TEC						2
Brazo dcho. Biónico blindado		REF						6	REF						7
Brazo izqdo. Biónico blindado		FRI						6	FRI						6
Arietes hidráulicos en brazos		ATR						1	ATR						1
Nudillos blindados en 2 manos		SUE						3	SUE						3
Pistola sternmeyer pesada		MOV						6	MOV						4
Escudo IEM		TCO						8	TCO						12
Kerenziko x3		EMP						1	EMP						1
Injerto Oseo y articulaciones		MTC						3	MTC						5
		SALV						8	SALV						12
			Cab	Torso	B.Dc h	B. Izq	P. Dch	P. Izq	Cab	Torso	B.Dc h	B. Izq	P. Dch	P. Izq	
			0	5	5	5	0	0	12	12	12	12	12	12	
		HABILIDADES:						HABILIDADES:							
		Cuerpo a Cuerpo						3	Cuerpo a Cuerpo						5
		Pelea						2	Pelea						5
		Arma corta						3	Esquivar						2
		Fusil						2	Atletismo						2
		Esquivar						1	Intimidar						2
		Sigilo						3	Torturar						2
		Atletismo						2	Supervivencia						5
		Conducir						2	Fusil						2
		Advertir / Notar						3	Parar						4
		EQUIPO:								EQUIPO:					
		Cazadoras cuero o tejanas								Hacha de bombero con batería y resistencia eléctrica 3D6+3					
		Almádena								Injerto Oseo					
		Hacha de bombero								Tejido dérmico completo					
		Machete													
Escopeta antigua recortada															

POR UN PUNADO DE BALAS

JACK EL GUAPO (MUTANTE)

JIBARO (MUTANTE)

NEOCONFEDERADO

INT	7	INT	1	INT	4												
TEC	5	TEC	1	TEC	4												
REF	7	REF	5	REF	6												
FRI	8	FRI	9	FRI	4												
ATR	1	ATR	1	ATR	4												
SUE	6	SUE	1	SUE	3												
MOV	7	MOV	3	MOV	6												
TCO	8	TCO	14	TCO	7												
EMP	1	EMP	1	EMP	5												
MTC	3	MTC	6	MTC	2												
SALV	8	SALV	14	SALV	7												
Cab	Torso	B.Dc h	B. Izq	P. Dch	P. Izq	Cab	Torso	B.Dc h	B. Izq	P. Dch	P. Izq	Cab	Torso	B.Dc h	B. Izq	P. Dch	P. Izq
0	14	14	14	0	0	14	14	14	14	14	14	14	18	18	18	5	5

HABILIDADES:

HABILIDADES:

HABILIDADES:

Cuerpo a Cuerpo	3	Cuerpo a Cuerpo	7	Cuerpo a Cuerpo	2
Arma corta	5	Pelea	7	Pelea	2
Subfusil	3	Atletismo	3	Fusil	3
Pelea	2	Esquivar	2	Arma corta	3
Esquivar	2	Parada	5	Subfusil	3
Advertir/notar	3	Resistencia	7	Demolición	2
Primeros auxilios	4	Supervivencia	2	Arma pesada	2
Conducir	3	EQUIPO:		Conducir	3
Atletismo	3	Tejido dérmico completo		Motocicleta	3
Resistencia	4	Injerto oseo y muscular		Mecánica básica	2
Supervivencia	3	Injerto en articulaciones		Primeros auxilios	2
EQUIPO:		Sierra mecánica		Supervivencia	3
Chaqueta blindada ligera				Advertir/notar	2
Pistola muy pesada armalite 44				Persuasión	2
Machete				Interrogatorio	3
Kit primeros auxilios				Esquivar	2
				Atletismo	3

POR UN PUNADO DE BALAS

	ZOMBIE ROAD (PANDILLERO)						emblemas de pandilla	
EQUIPO:							Subfusil ligero H&K	
Casco de acero	INT		3				Puño americano	
Máscara de gas	TEC		5				Navaja	
Chaqueta blindada pesada	REF		6				Pistola pesada sternmeyer	
Pantalones acolchados de cuero	FRI		6					
Fusil kalashnikov	ATR		6					
Cuchillo	SUE		5					
Granadas fragmentación	MOV		6					
Pistola media dai lung	TCO		8					
Linterna	EMP		4					
Equipo de acampada	MTC		3					
Kit primeros auxilios	SALV		8					
	Cab	Torso	B.Dc h	B. Izq	P. Dch	P. Izq		
	0	5	5	5	0	0		
	HABILIDADES:							
	Cuerpo a Cuerpo					3		
	Arma corta					5		
	Conducir					5		
	Motociclet					5		
	Vehículo/maquinaria pesada					3		
	Arma pesada					1		
	Fusil					4		
	Subfusil					5		
	Pelea					4		
	Esquivar					4		
	Atletismo					4		
	Advertir/notar					3		
	Mecánica básica					5		
	Seguridad electrónica					3		
	Intimidar					3		
	EQUIPO:							
	Chaqueta de cuero con							



POR UN PUNADO DE BALAS

FRANKI DE LOS ZOMBIE ROAD						Articulaciones reforzadas	
						Hombro extra con 3er brazo biónico	
INT						4	Brazos biónicos blindados con arietes hidráulicos
TEC						6	Blindaje subcutáneo facial y craneal
REF						10	
FRI						6	Opticos térmicos
ATR						3	Radar
SUE						6	Filtros respiratorios
MOV						5	Mano sierra (izqda)
TCO						12	Lanzagranadas montado en brazo adicional
EMP						7	
MTC						5	Chaleco cuero de pandilla
SALV						12	Pistola muy pesada Col AMT
Cab	Torso	B.Dc h	B. Izq	P. Dch	P. Izq	Subfusil araska minami	
17	16	30	30	0	0		

HABILIDADES:

Cuerpo a Cuerpo	6
Armas pesadas	4
Subfusil	6
Arma corta	7
Pelea	6
Esquivar	5
Conducir	7
Motocicleta	8
Resistencia	6
Mecánica básica	4
Cibernética	3
Intimidar	5
Forzar cerradura	4
Sedución	2
EQUIPO:	
Tejido dérmico completo	
Injerto oseo	

POR UN PUNADO DE BALAS

POR UN PUNADO DE BALAS

PADRE ELVIS

INT						7
TEC						2
REF						4
FRI						8
ATR						6
SUE						8
MOV						4
TCO						5
EMP						10
MTC						1
SALV						5
Cab	Torso	B.Dc h	B. Izq	P. Dch	P. Izq	
0	16	5	5	0	0	

HABILIDADES:

Cuerpo a Cuerpo	1
Fusil	4
Arma corta	3
Esquivar	1
Conducir	1
Primeros auxilios	3
Seguridad del sistema	3
Seguridad electrónica	3
Forzar cerraduras	3
Falsificación	3
Oratoria	5
Persuasión	6
Sedución	4
Interpretación	5
Canción	3
Bailar	3
Interrogar	3

POR UN PUNADO DE BALAS

Entrevistar	4	MACHETE (MEXI MAFIA ELITE O CONFEDERADO CABREADO)				Casco nylon		
Mecánica básica	3					Monokatana kendaichi		
EQUIPO:						Kalashnikov		
Cazadora de cuero rockabilly con pins	INT					7	Granadas fragmentación	
Escopeta sternmeyer	TEC					5	Opticos infrarrojos	
Cañón laser (exótico)	REF					08/06/17		
Monocuchillo kendaichi	FRI					8		
Terminal portátil z-Tech	ATR					4		
Zocalo de chips tras oreja dch	SUE					8		
Implantes auditivos	MOV					7		
Clavija netrunning en muñeca dcha	TCO	8						
Programas varios	EMP	3						
	MTC	3						
	SALV	8						
	Cab	Torso	B.Dch	B. Izq	P. Dch	P. Izq		
	20	20	30	20	20	20		
HABILIDADES:								
Cuerpo a Cuerpo					4			
Pelea					5			
Motocicleta					5			
Armas pesadas					3			
Fusil					4			
Esquivar					2			
Atletismo					4			
Arma corta					4			
EQUIPO:								
Motocicleta vintage cibertuneada con gatling pesada incorporada (8D6+2)								
Brazo derecho biónico blindado con ariete hidráulico								
Chaqueta antibalas								
Pantalones antibalas								

POR UN PUNADO DE BALAS

PROTECTRON 3000 DE EBM			pó			SUE	3														
	MTC	PDE	2-4:	20	15	MOV	3														
	CABEZ A (chip)	30	20	Carrocera	12	8	TCO	4													
TORSO	30	20	5-8:				Ruedas	EMP	10												
B.DCHO	30	20	9-0:	20	15	MTC	1														
B.IZQD	30	20				Depósito combustible	SALV	4	<table border="1" style="font-size: small; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Cab</td> <td>Torso</td> <td>B.Dch</td> <td>B. Izq</td> <td>P. Dch</td> <td>P. Izq</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> </table>	Cab	Torso	B.Dch	B. Izq	P. Dch	P. Izq	0	5	5	5	0	0
Cab	Torso	B.Dch						B. Izq		P. Dch	P. Izq										
0	5	5						5		0	0										
P.DCHO	30	20	EQUIPO:	Cubiertas de neumático rehinchables (1 v/d)	Credibilidad	3															
P.IZQD	30	20			2 Fusiles de asalto FN Ral a los laterales del morro	Entrevista	3														
Fusil	6		Lanza granadas en maletero	Granadas humo		Fotografía	4														
Arma pesada	3				Granadas fragmentación	Dispensador de minas trasero	Persuasión	5													
Pelea	5		Minas	HABILIDADES (software)			Seducir	4													
EQUIPO:					Conducir 7	Fusil 5	Motocicleta	3													
Mano dcha martillo con ariete hidráulico			Armas pesadas 3	Seguridad electrónica 5			Subfusil	2													
Fusil kalashnikov incorporado en brazo izq					Conocimiento del sistema 5	Mecánica básica 5	Arma corta	3													
Lanza granadas de fragmentación en brazo izqdo			Velocidad MAX 260 km/h	<p style="text-align: center;">JENNY O'NEILL</p>			Taekwondo	3													
DRON AEREO DE DEFENSA					<p style="text-align: center;">JENNY O'NEILL</p>	<p style="text-align: center;">JENNY O'NEILL</p>	Esquivar	1													
	MTC	PDE	INT	6			Atletismo	1													
	1-4:DRON	14			10	TEC	3	Forzar cerraduras	2												
5-0:	10	5	REF	8	Conocimiento del sistema			2													
TURBINAS					FRI	6	EQUIPO:														
Subfusil	8		ATR	8			Cazadora cuero														
EQUIPO:					<p style="text-align: center;">JENNY O'NEILL</p>			Máscara de gas													
Subfusil ligero H&K			<p style="text-align: center;">JENNY O'NEILL</p>					Subfusil ligero													
ERRADICATOR						<p style="text-align: center;">JENNY O'NEILL</p>			Monocuchillo Kendaichi												
	MTC	PDE	<p style="text-align: center;">JENNY O'NEILL</p>						Mochila												
	1:	20				15	<p style="text-align: center;">JENNY O'NEILL</p>			Tienda de campaña plegable											
Motor/ca			<p style="text-align: center;">JENNY O'NEILL</p>			Video cámara dron neurodirigida															
						<p style="text-align: center;">JENNY O'NEILL</p>			Zócalo neuronal												

POR UN PUNADO DE BALAS

FORTALEZAS DE DATOS:

FORT GRAND:

Diseño inmaculado y minimalista en blancos y grises opacos y luminosos. Como laboratorio desinfectado.

Icono: Donkey Kong de nintendo

CPUS: 4

INT 12 + 10 INTERFACE

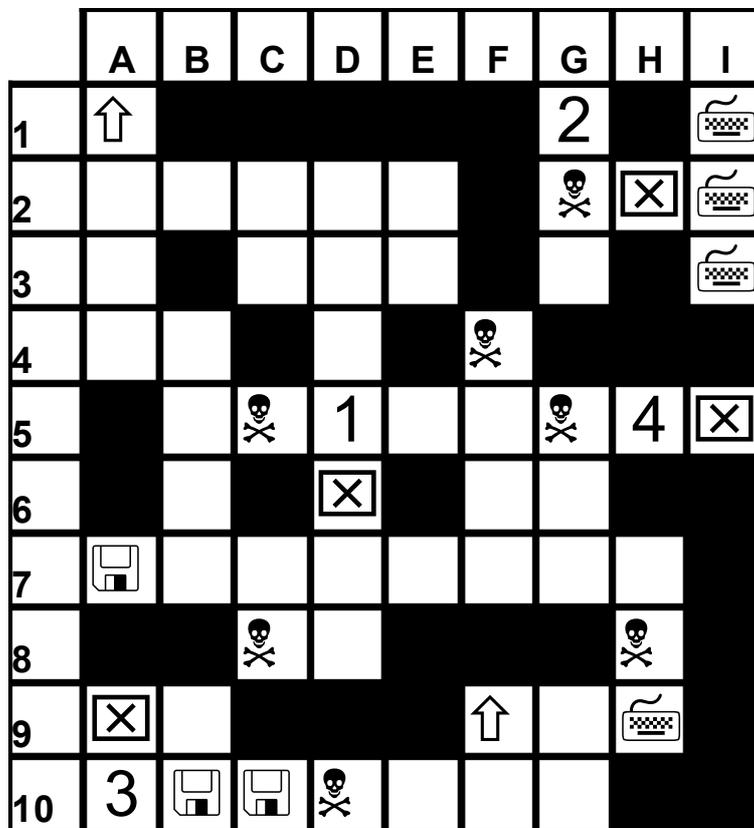
FUE MURO DATOS 4

FUE PUERTAS DE ENTRADA 4

D-5	Planos de las instalaciones de superficie y exteriores, con anotaciones de cada edificio.
G-1	Plano de las instalaciones subterráneas, sin anotaciones.
A-10	Archivo de texto: Documentos médicos de clonación humana, (para entender algo se requiere una tirada #normal de medicina, biología o tanque criogénico) analíticas de un individuo llamado Dailey Jefferson, resultados de injertos artificiales en individuos humanos, estadísticas de planes de clonación masiva, niveles de los tanques de cultivo celular, informes de los resultados nanotecnológicos, frecuencias de los neuroimplantes, etc....
B-10	Programa de control domótico de las puertas principales de edificios en superficie del fuerte
C-10	Programa de control domótico de las puertas blindadas de las instalaciones interiores de prisión y laboratorio.
A-7	Programa de activación de defensas láser de las instalaciones subterráneas
I-1	Control remoto del ascensor de la base subterránea
I-2	Control remoto de las grúas de carga de ojivas
I-3	Control de cadena de montaje de individuos sintéticos, tanques criomédicos, quirófanos robots, tanques de sintepiel, control de la donante de células madre saludables, etc...
H-8	ASESINO VI
G-2	RAYO INFERNAL: Comando de rayo infernal . 1D10 daño al netrunner
F-4	RAYO INFERNAL: Comando de rayo infernal . 1D10 daño al netrunner
C-5	RAYO INFERNAL: Comando de rayo infernal . 1D10 daño al netrunner
G-5	PITBULL: Rastrea y corta la línea expulsando al netrunner de la

POR UN PUNADO DE BALAS

	conexión.
D-10	PITBULL: Rastrea y corta la línea expulsando al netrunner de la conexión.
C-8	DEMONIO BAIRON II: Carga Escudo protector, Zombie, Rayo infernal y Espasmo.
F-9	Puerta codificada a FORTALEZA DE ERRADICATOR . FUE 8.
H-5	Archivos logísticos del número de clones activos, munición, equipo, tecnología, vehículos, drones, etc...



FORTALEZA ERRADICATOR:

Diseño minimalista en fondo oscuro y líneas neón , estilo "Tron" de Disney.

Icono : Logo de Chevrolet

CPUS: 2

INT 6 + 10 INTERFACE

FUE MURO DATOS 2

POR UN PUNADO DE BALAS

FUE PUERTAS DE ENTRADA 2

B-1	Archivo de texto: Mecánica detallada del corvette. Añade +4 a cualquier saboteo electrónico del corvette.
G-2	Archivo de GPS: Un histórico de rutas GPS. Incluye la ubicación de Fort Grant. PUERTA: Puertas del corvette
A-2	Programa de simulación remota desde el que Mente Maestra conduce el corvette.
C-2	RAYO INFERNAL: Comando de rayo infernal . 1D10 daño al netrunner
B-4	PITBULL: Rastrea y corta la línea expulsando al netrunner de la conexión.
D-6	DEMONIO SUCUBO: cargan 2 programas zombie + 1 pegamento + 1 Espada
D-8	DEMONIO SUCUBO: cargan 2 programas zombie + 1 pegamento + 1 Espada

	A	B	C	D	E	F	G
1		1					
2		☒	☠				💾
3	⌨						
4		☠					
5							
6				☠			
7	2	☒				↑	
8				☠			

POR UN PUNADO DE BALAS

FORTALEZA PADRE ELVIS:

Diseño "Las Vegas" los muros de datos son cartas de naipes de poker, el suelo, caras de un dado de 6.

Icono: Elvis Presley outfit Capilla de las Vegas

CPUS: 1

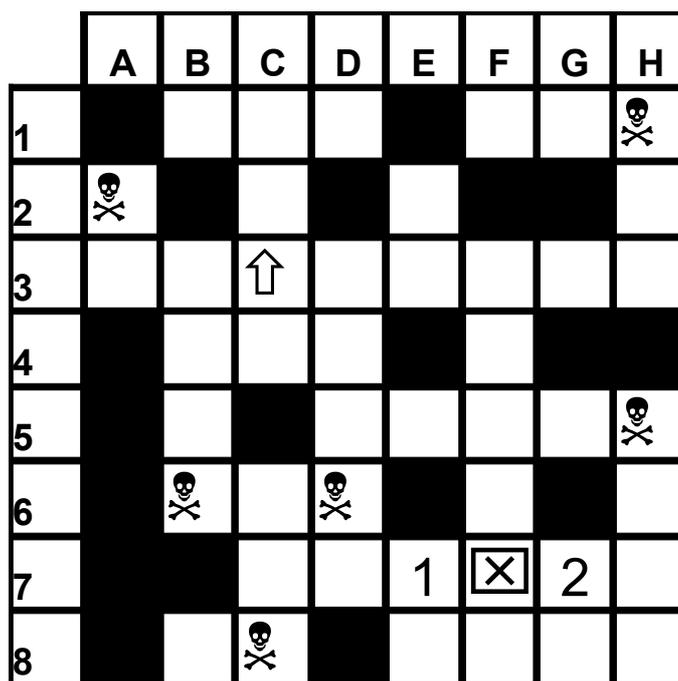
INT 6 + 10 INTERFACE

FUE MURO DATOS 3

FUE PUERTAS DE ENTRADA 2

E-7	Archivo de texto: Listado de todos los miembros del convoy. Inventario de vehículos, armas, provisiones, etc...
G-7	Archivo de texto: Notas a cerca de como la archidiócesis del átomo, desde el observatorio Kitt Peak, descubrió en la red de Arizona una fortaleza con elevada IA, de la que apenas pudieron lograr extraer cierta información antes de ser expulsados del sistema, de la que obtuvieron como resultado un inventario de ojivas termonucleares en algún punto del condado de Cochise.
D-6	RAYO INFERNAL: Comando de rayo infernal . 1D10 daño al netrunner
H-5	PITBULL: Rastrea y corta la línea expulsando al netrunner de la conexión.
H-1	PITBULL: Rastrea y corta la línea expulsando al netrunner de la conexión.
B-6	PITBULL: Rastrea y corta la línea expulsando al netrunner de la conexión.
A-2	DEMONIO DUENDE: Carga aturdimiento y rayo infernal
C-8	ASESINO II

POR UN PUNADO DE BALAS



FORTALEZA THE THING:

Diseño formal en tonos opacos verde y amarillo, con jeroglíficos egipcios decorando las texturas de los muros de datos.

Icono: Una interrogación amarilla.

CPUS: 1

INT 3 + 10 INTERFACE

FUE MURO DATOS 2

FUE PUERTAS DE ENTRADA 1

B-8	Archivo de texto , parcialmente corrupto, con inventario obsoleto de tienda.
A-3	RAYO INFERNAL: Comando de rayo infernal . 1D10 daño al netrunner
A-6	PITBULL: Rastrea y corta la línea expulsando al netrunner de la conexión.
A-1	DEMONIO DUENDE: Carga aturdimiento y rayo infernal
B-7	Programa de domótica de control remoto de las puertas exteriores de la nave
A-8	Sistema de alarmas

POR UN PUNADO DE BALAS

	A	B	C	D	E	F
1	☠		■	■	■	
2						
3	☠	■		■		■
4			↑			
5	■	■				
6	☠		■	■	■	
7	☒	💾				
8	💾	1	■	■	■	■

POR UN PUNADO DE BALAS

MAPA DE ESCENAS DE LA PARTIDA:

