

Rohes Fleisch



Una aventura de investigación escrita por Tadevs para Walküre.

ROHES FLEISCH

Por Luis F. Tadevs

“Rohes Fleisch” es una aventura corta de investigación para Walküre, aunque entre líneas pueda apreciarse un espíritu bastante macarra. El módulo es en realidad un refrito; la adaptación libre de una vieja historia pensada para Dark Heresy (que a su vez había sido la adaptación de un módulo genérico para D&D), aunque también contiene muchos guiños obvios a películas como “Abierto hasta el Amanecer”, “Los Vikingos” o “Snowpiercer” y a series como “Sons of Anarchy”. Está pensada para un grupo de 4 a 5 personajes que encajen dentro de un comando terrorista pro-judaico, por lo que pueden usarse las plantillas de Terrorista, Delincuente, Soldado genérico, Fuerzas especiales genéricas, Guerrillero, Espía... siempre y cuando vayan encubiertos.

BIENVENIDOS AL DISTRITO W-4002

Septiembre de 2077. Los pjs forman una célula durmiente del grupo terrorista Masada¹ que se encuentra oculta y perfectamente integrada dentro de la sociedad de Rastenburg, en la Prusia oriental. Recibirán un aviso de su superior que está reunido en Washington. Las acciones encubiertas para venganza y reivindicación del Holocausto judío (*cosa que se tiene por leyenda urbana*) son habituales en el grupo de Pjs, así que no les extrañará lo que les mandará su enlace. Se les encomienda que vayan a revisar el distrito W-4002 a las afueras de la ciudad. Un lugar en el que la expresión *“bajos fondos”* se queda corta, y que destaca por su sordidez, suciedad y pobreza generalizada. Es posible que en este lugar se oculten algunas familias judías bajo identidades falsas. Su contacto será un hombre llamado Svenn. Él se encargará de encontrarles.

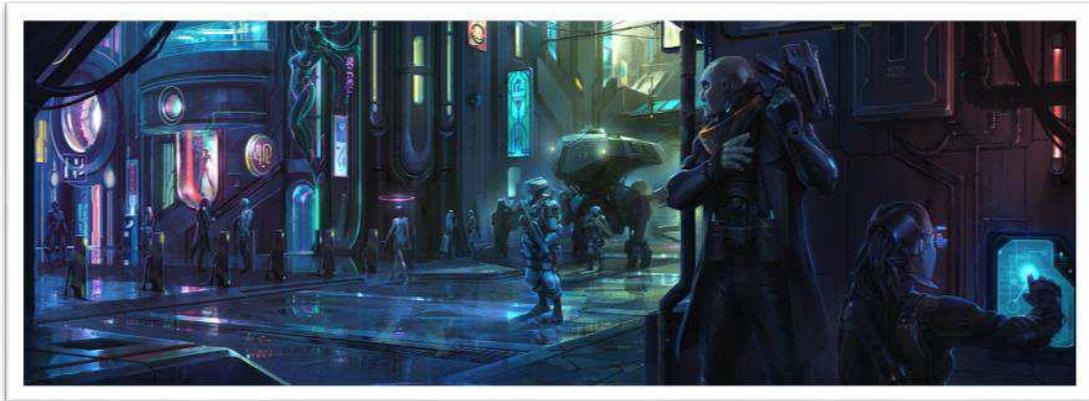


Parece ser que una serie de anomalías han hecho que los servicios de inteligencia estadounidenses se fijen en este lugar: está desapareciendo gente con bastante asiduidad. En ocasiones son niños pequeños, aunque también hay hombres y mujeres que se desvanecen sin dejar rastro. Pocos son los que reaparecen, deambulando por los callejones como zombies, con parte de la cabeza afeitada, y sin recordar nada.

Llegarán al distrito W-4002 en las afueras ya de noche (*no es conveniente que los Pjs conozcan de primera mano esta zona de la ciudad, salvo de oídas; están destinados a perderse rápidamente*). Lluve intensamente desde hace semanas, solo dejando treguas momentáneas de 20 minutos entre tormenta y tormenta. No tardarán en perderse, todas las calles parecen iguales, el aspecto del lugar parece el de una zona desmilitarizada y aunque existe toque de queda, los agentes de la Kripo no se atreven a internarse en sitios como este. La mendicidad, la prostitución y los puestecillos ambulantes de *sauerkraut* campan a sus anchas por las calles,

¹ Puedes encontrar más información sobre el grupo terrorista **Masada** en el recuadro de la página 25 y en la columna derecha de la página 416 del manual básico de **Walküre**.

sobre las que muy de vez en cuando pasan aerodeslizadores. Al tercer aviso de la alarma del toque de queda la gente terminará por retirarse y se encontrarán en mitad de las calles desoladas ante el único sitio abierto que consiguen encontrar: Un garito de mala muerte llamado *Rohes Fleisch (Carne Cruda)*...



Si entran lo que verán será lo siguiente: gente de toda procedencia y condición dispersa a lo largo y ancho de una sala grande que sirve tanto de comedor como de bar y sala de baile. La gente de mala catadura es la norma en el lugar, gastando en alcohol y material de contrabando todo lo que roban para olvidar sus penas y sus tristes vidas. Las dos plantas superiores del local están *cuidadosamente adecentadas* para servir como *zona vip* y prostíbulo.

El barman es un hombre de pelo escaso y grasiento peinado hacia atrás, con un fino bigote facha que desentona con su oronda cara y una cicatriz que le atraviesa el rostro de arriba abajo, cruzando un globo ocular que debió perder y que ahora ha sido sustituido por un ostentoso implante biónico que brilla con reflejos rojizos bajo la incidencia de la luz. Por si fuera poco, lleva una esvástica tatuada en la base del cuello, que asoma levemente bajo su ropa.

LO QUE OCURRE REALMENTE

El local del *Rohes Fleisch* es, al igual que algunos otros del distrito W-4002 de Rastenburg, una tapadera que sirve para ocultar el acceso a una red subterránea de túneles que comunican con un siniestro laboratorio completamente desconocido por la opinión pública. En realidad se trata de un laboratorio móvil utilizado por los científicos de la base secreta Wolfsschanze (*La Guarida del Lobo*), formada por un complejo de instalaciones y búnkeres subterráneos que fueron cuartel general de Hitler durante la II Guerra Mundial. El laboratorio está construido longitudinalmente en el interior de un tren-bala (*el llamado subtransporte M3 modelo N9U-L*) que discurre bajo el subsuelo de la ciudad. Este tren tiene la capacidad de “flotar” sobre las vías gracias a un sistema que invierte la polaridad de unos nodos magnéticos, lo que reduce completamente la superficie de rozamiento, aumentando su velocidad y disminuyendo el ruido. Se trata de una base móvil completamente autosuficiente.

Aunque se sabe que Alemania usa y abusa de la genética a su antojo, aún existen ciertos experimentos ante los cuales se prefiere mirar hacia otro lado. Para ello se han creado esta clase de dispositivos de discreción y eficacia probada, y Rastenburg no es la única ciudad que *disfruta* de sus servicios. La conexión que establece el laboratorio móvil con los locales-tapadera les nutre sobradamente de *conejiillos de indias* con los que experimentar a placer, lejos de miradas curiosas y opiniones impertinentes.

¡¡OTRA RONDA DE STIER-ANGRIFF!!

Hagan lo que hagan los Pjs tras entrar en el local, serán rápidamente identificados por Svenn, que se acercará a ellos llevando una cerveza. El aspecto de sucio y cansado de Svenn es el típico de un hombre que lleva siglos trabajando en una colonia minera. Se presentará por su nombre, y si ve que no se terminan de fiar, mojará el dedo en la espuma de su cerveza y dibujará disimuladamente sobre la mesa la estrella de David. Verdaderamente Svenn no les contará mucho más, datos concretos de algunas personas que han ido desapareciendo y que parecen tener un pasado judaico oculto. Realmente no sabe lo que está ocurriendo y serán los Pjs los que tendrán que investigar el asunto.



Por cada cerveza la casa invita a un chupito de una bebida de aspecto similar al betún a la que llaman Stier-Angriff (*Embestida de Toro*). Parece ser que proviene de una destilación casera que se lleva a cabo utilizando sustancias ilegales (algo extremadamente común en esta clase de arrabales). A pesar de su aspecto oscuro y su paladeo espeso lo cierto es que resulta muy agradable de beber, dejando un poso intenso similar al regaliz. Aunque los PJs no lo sepan,

tiene diversos efectos secundarios como adicción, amnesia a corto plazo, y se la tiene como una sustancia extremadamente diurética.

Los PJs habrán perdido totalmente el gusto por la cerveza y no querrán probar otra cosa que no sea el Stier-Angriff. Si no llegaron a probarla, el pobre Svenn se acercará los vasitos con alegría y responderá *"más para mí"*. No tardará ni 5 minutos en salir corriendo hacia los cuartos de baño para aliviar la vejiga, y no volverá a salir... Incluso si los PJs le acompañan a los servicios, desaparecerá en un instante que le pierdan de vista. Plantea la escena como quieras, lo que ocurrirá (*sin que los Pjs se den cuenta*) será lo siguiente: Svenn irá al baño (solo o acompañado) y al llegar allí entrará en uno de los wc privados cerrando la puerta como buenamente puede. Al tirar de la cadena se abrirá una silenciosa trampilla que hará caer al personaje por un conducto que lleva directamente a las celdas que el tren subterráneo tiene dispuestas para la administración y control de especímenes.

A LA MAÑANA SIGUIENTE

Si los pjs llegaron a beber aunque fuese un chupito del Stier-Angriff despertaran tirados en cualquier parte de la ciudad de Rastenburg, con una resaca de elefante y sin recordar exactamente qué hicieron la noche anterior. Aun así, sí que recordarán al menos las primeras horas, el encuentro con Svenn y su extraña desaparición.

En caso de que quieran volver al *Rohes Fleisch* deberían tener algún malus debido al dolor de cabeza constante y la desorientación. Aunque los tengas dando vueltas todo el día, tarde o temprano terminarán por encontrar el local. Cuando se encuentren ante él verán que donde anoche estaba el garito, ahora se encuentra una especie de gimnasio o pequeño centro deportivo que parece haber visto días mejores. El lugar está cerrado, como muchos comercios

de la zona. Aunque anoche el distrito podía parecer terrorífico, a la luz del día resulta tan solo triste.

Si preguntan a la gente de la zona por el bar, todos les dirán que no saben de qué están hablando, en ese sitio siempre ha habido un viejo gimnasio. En cambio si les da por preguntar por las desapariciones, la gente les confirmará que en efecto hay gente que “*deja de estar*” sin dejar rastro. Curiosa la expresión, no es “*que se van*”, sino que “*dejan de estar*”. Otras personas les dirán que desde hace unos meses ha resurgido una extraña secta judeomasónica que se dedica a secuestrar niños para torturarlos hasta la muerte (*esto es mentira, tan solo una leyenda urbana para asustar a las viejas y los niños*). Si consiguen un éxito lo suficientemente holgado encontrarán a alguien que les dirá que una peligrosa banda de moteros perdió a uno de sus miembros en extrañas circunstancias hace unas semanas; aunque fueron en su busca no han vuelto a saber de él. Los llaman Kinder von Reich (*Hijos del Reich*).

KINDER VON REICH (HIJOS DEL REICH)



La banda a la que tienen que recurrir es una de las bandas de moteros ultrafascistas más peligrosas de toda Alemania. Por suerte la sede que tienen en Rastenburg es bastante pequeña aunque está bien organizada; la forman un diminuto taller mecánico y un bar de carretera llamado *El Walhalla*. Todos los Kinder comparten su afición por las viejas motocicletas, el gusto por la velocidad y

un rechazo exagerado por el régimen nazi habitual ya que lo consideran *demasiado moderado*. El aspecto de los miembros mezcla complementos típicamente americanos (pañuelos, bandanas...) con viejos uniformes de la soldadesca alemana de mediados del siglo XX. Les va ese rollo *retro* de la II Guerra Mundial, botas militares, insignias, incluso montan llevando los viejos cascos de las Waffen-SS con orgullo. Los uniformes, por otro lado, están lejos de tener ese aspecto impecable; muy al contrario, a muchas guerreras le han cortado las mangas para enseñar el brazo desnudo. Podría decirse que su indumentaria es una mezcla sincrética de ideologías y Rock germánico. Supongo que os hacéis una idea.

NOS VEMOS EN EL WALHALLA

El Walhalla es un antro donde suelen reunirse los Kinder. En realidad es un tugurio amplio, aunque bastante destartado con unas 10 mesas, una barra de autoservicio y 2 barras cromadas de *pole dancing* para las *strippers*. Hay banderas con la esvástica por todas partes y retratos de todos los Führer que ha habido. En un extremo, junto a una puerta con un cartel donde puede leerse “*TIGRE*”, hay una diana para jugar a los



dardos con una foto de James Monroe, presidente de los EE.UU.

Cuando los PJs lleguen al bar éste se encontrará en plena actividad, completamente abarrotado por los miembros de los Kinder (*para ambientar esta escena sería genial poner algo de música de grupos como Rammstein o similares*). Los PJs descubrirán lentamente que las paredes están decoradas con macabros trofeos como varias cadenas con las placas identificativas pertenecientes a marines de los EE.UU., varias gorras de plato de oficiales soviéticos, incluso el casco de un Spetsnaz ruso (*atravesado por un balazo*) con el cráneo de su antiguo dueño aun dentro.



Al entrar se sentirán observados, aunque distraídamente. Varios de ellos les saludarán con el saludo fascista del brazo en alto, esperando respuesta (*y más vale que lo hagan si quieren salvar el culo*). Por otro lado los PJs tendrán la oportunidad de ver un curioso espectáculo: Un grupo de hombres tiene atada a una mujer entre dos columnas de madera a las que han clavado sus trenzas. Entre risas y apuestas los

motereros están jugando a ver quién es capaz de cortar las trenzas lanzándole hachas a la muchacha desde unos 3 o 4 metros de distancia.

Si a los PJs les da por preguntar por el jefe de la banda la música y el ruido habitual pararán de repente y la tensión podrá cortarse con un cuchillo.

UNA ENTREVISTA CON LOS KINDER

Es normal que dada la posición de nuestros PJs no les haga ninguna gracia tratar con estos elementos, pero no parece que les quede otra opción. En esta situación se les acercará un hombre bajito, menudo, con pelo corto pajizo y aspecto nervioso. Lleva una gabardina corta de cuero negro sin mangas sobre cuyo pecho hay unos 8 cuchillos enormes formando una esvástica. Con una voz aguardientosa se presentará como Hans Messerschnell, empuñará dos de sus cuchillos y les dirá que les quedan dos minutos de vida para explicar quiénes son y qué es lo que quieren de ellos y su jefe. Siempre y cuando te parezca que la aventura está teniendo poca acción, puedes provocar un pequeño conflicto entre los PJs y los moteros, o una especie de duelo que sirva para ponerlos a prueba (*que sería hábilmente detenido antes de tener un final decisivo por Sieg, su líder*).





Si usan buenos argumentos (*y sobre todo que suenen verídicos*), antes de que Hans sea capaz de articular una respuesta uno de los que se encontraba lanzando hachas a las trenzas de la chica se volverá hacia ellos. Es un hombre de 1'83 m. de estatura, de pelo rubio oscuro largo y muy liso recogido por un pañuelo negro con el símbolo de la calavera

de las SS (*o de la Marca del Este si se prefiere*). Se acercara a los pjs y les dirá que le acompañen y se sienten en una mesa privada. Acto seguido pedirá una ronda de la mejor cerveza de Alemania. Dirá que se llama Siegfried, aunque todo el mundo le llama simplemente Sieg, y que él es el jefe de la delegación de los Kinder en Rastenburg. Detrás de él se posicionarán Hans y un gordo ario que mide cerca de los 2 metros, con la cabeza rapada (*cubierta por un tatuaje similar a una esvástica con patas de araña*) y un mazo (*de los que sirven para derribar muros de piedra*) cargado a la espalda. Sieg, después de que le den explicaciones de su presencia en *el Walhalla* y su interés por hablar con él, les dirá lo que les ocurrió:

Hace unas semanas uno de los miembros fundadores de la banda desapareció de la noche a la mañana. La primera de las normas de la banda es que cada miembro es un hermano para los demás Kinder, y jamás se abandona a un hermano, por lo que decidieron salir en su busca haciendo correr la sangre por medio distrito W-4002. Eventualmente dieron con un viejo borracho que aseguraba haberle visto con vida días atrás, en un bar inencontrable llamado *Rohes Fleisch*. Posiblemente fuera mentira, pues un bar no puede aparecer y desaparecer así como así de la noche a la mañana...

Los días pasaron y su hermano perdido seguía sin aparecer. Cuando un reducido grupo de Kinders se internó en las alcantarillas de la ciudad para una de sus habituales *campañas de limpieza* anti-mendigos encontraron su cadáver destrozado e irreconocible a pocos metros de unos extraños raíles. No tenía brazos... En este momento, varios de los moteros se quitarán lo que lleven en la cabeza, como señal de respeto. Algunos de los nuestros se aventuraron a seguir los raíles durante horas, pero no encontraron nada. Hay algo oscuro y siniestro bajo el suelo de Rastenburg, los Kinders ya no bajan allí.



EL CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Es de esperar que tarde o temprano los PJs encuentren una entrada a las alcantarillas y se decidan a bajar. Allí abajo no hay luz alguna salvo las que lleven consigo, de lo contrario estarán en total oscuridad. Avanzarán entre la penumbra varias decenas de metros (*resulta recomendable que, de vez en cuando como máster, les hagas escoger entre varios caminos a seguir en alguna encrucijada o bifurcación, con la idea de crear incertidumbre entre los PJs*). Describe como en su avance encontrarán los restos de varios cadáveres calcinados de mendigos, ubicados bajo una pintada en spray rojo que muestra una esvástica bajo las siglas "KR".



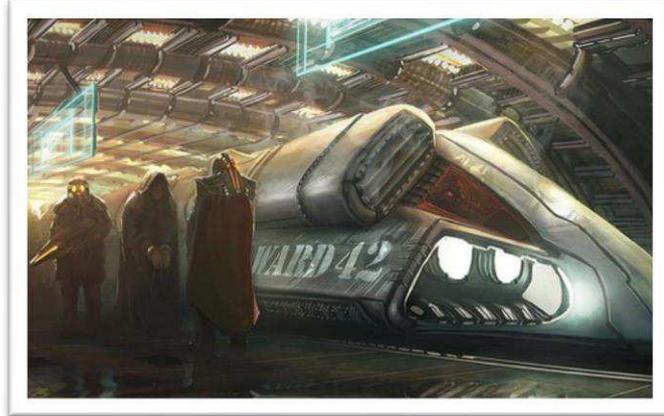
En algún momento una tirada exitosa les hará encontrar las vías del tren. Si alguno de los personajes tiene implantes que mejoren su vista podrán ver fácilmente como a lo lejos se mueve algo a gran velocidad. No les describas luces ni ruidos, pues el tren es silencioso y se encuentra pobremente iluminado desde el exterior. Si se acercan, los PJs llegarán a un gran espacio que parece una gruta subterránea reaprovechada, con los muros entibados por contrafuertes de hormigón. La parte construida parece antigua, aunque pueden apreciarse modificaciones recientes. Parece que han convertido una cueva natural en una gran sala destinada a conformar una especie de grandiosa estación de metro, una estación fantasma.

Lo que veían moverse en la distancia era un extraño tren de color negro que llegaba a la estación. Si se acercan y lo ven de cerca descubrirán que flota sobre las vías produciendo un ligero zumbido eléctrico. El tren es enorme y unas extrañas estructuras metálicas parecen anclarlo a todos los ángulos del túnel, de sección hexagonal.

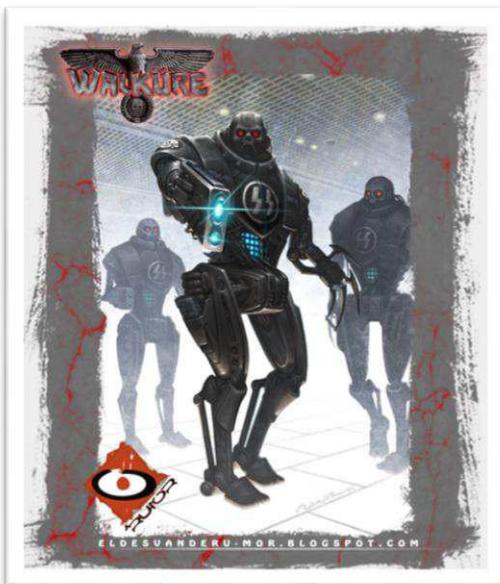
VIAJE EN EL SUBTRANSPORTE M3 N9U-L

Al acercarse a las puertas de los vagones, estas se abrirán automáticamente al detectar su presencia. El aspecto interior del vagón es completamente blanco y aséptico, iluminado por luces de neón (*piensa cuando lo describas que en realidad se trata de un laboratorio genético*). Hay distintas mesas llenas de probetas, matraces, equipos informáticos y microscopios electrónicos. De fondo puede escucharse muy suavemente un hilo musical que en este momento retransmite una ópera de Wagner. La única nota discordante que parece romper el ambiente neutro es una especie de cámara hiperbárica que contiene en su interior un grueso cilindro de un material transparente. Dentro de ese cilindro hay un ser de pequeño tamaño

(pocos rasgos lo asemejan ya a un ser humano) en posición fetal, parece estar remendado con costurones que recorren su piel uniendo trozos de carne que podrían ser de distinta procedencia. Está conectado a unos tubos que le proporcionan respiración asistida y en sus ojos puede verse una clara expresión de súplica. Como máster te recomiendo que pidas aquí que los PJs realicen una tirada de estrés, aunque queda a tu elección.



La música continúa sonando relajante y evocadora, pero esta calma se verá interrumpida por el grito desgarrador de un hombre que les hiela la sangre (lo reconozcan o no, en realidad se trata de Svenn, su contacto en Rastenburg). Acto seguido el hilo musical se cortará súbitamente y se oirá por los altavoces una voz femenina susurrante y rasgada que dirá en perfecto alemán: "Ah... Según veo tenemos visitantes inesperados... Démosles la bienvenida que se merecen..." Y dicho esto volverá a sonar la música de Wagner, esta vez con más fuerza.



A continuación se abrirán automáticamente dos puertas romboides que comunican este vagón con el inmediatamente anterior, y entrarán a través de ellas dos robots de combate (modelo *Roboter Krieger 7*, página 391 del manual básico) con la enseña de las SS en el pecho y los ojos brillando con un siniestro tono azul. Durante el combate podrán sentir por la inercia como el tren ha vuelto a ponerse en marcha, y avanza a gran velocidad. Los dos robots atacarán hasta que hayan sido destruidos por completo. Incluso puedes relatarles cómo tras la explosión de los andróides, algunas piezas (como una de sus manos repletas de garras metálicas) siguen moviéndose y buscándoles por la sala.

Una vez hayan acabado con estos enemigos mecánicos ya no puede quedarles la menor duda respecto a que están sobre la pista segura. En el siguiente vagón encontrarán una gran sala llena de frascos de cristal con fetos en su interior, órganos extirpados y diverso equipo informático. Si registran la sala hallarán una pequeña caja fuerte adosada al chasis del propio vehículo, en cuyo interior se oculta un pendrive con un diario de los trabajos realizados en el laboratorio del *subtransporte M3 mod. N9U-L*. Las anotaciones del diario hablan sobre un estudio concienzudo de drogas que mejoran el estado físico de los soldados y que hacen desaparecer el cansancio, junto con delirios artísticos mezclados con divagaciones filosóficas, morales y genéticas sobre el origen y creación del soldado perfecto.

En el vagón que se les presentará a continuación encontrarán una serie de cámaras frigoríficas laterales que se encuentran selladas, aunque con pequeños ventanucos que permiten mirar al interior. Dentro hay bolsas negras de plástico que parecen albergar cadáveres. No saben lo agradecidos que tendrían que estar por que las bolsas sean opacas.

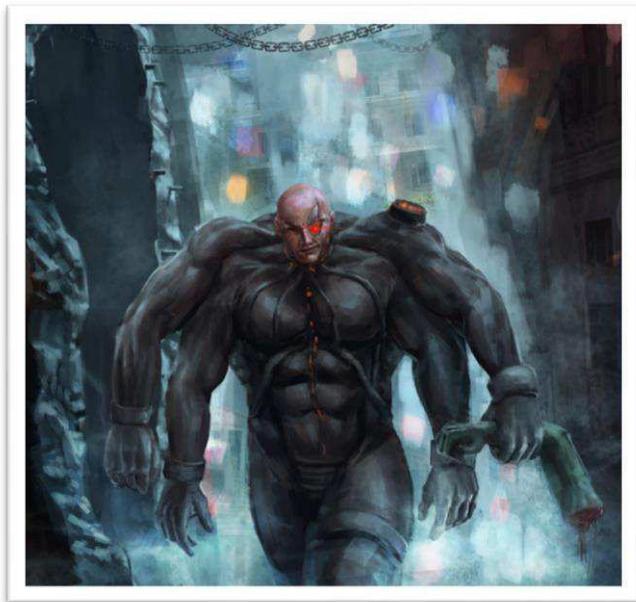


Si siguen avanzando por los vagones del tren, llegarán hasta una puerta blindada llena de remaches metálicos, similar a la de un submarino. Dentro se oirán sonidos terribles, como los que producen los instrumentos que utilizan habitualmente los dentistas; sonidos que ponen la carne de gallina y paralizan el corazón.



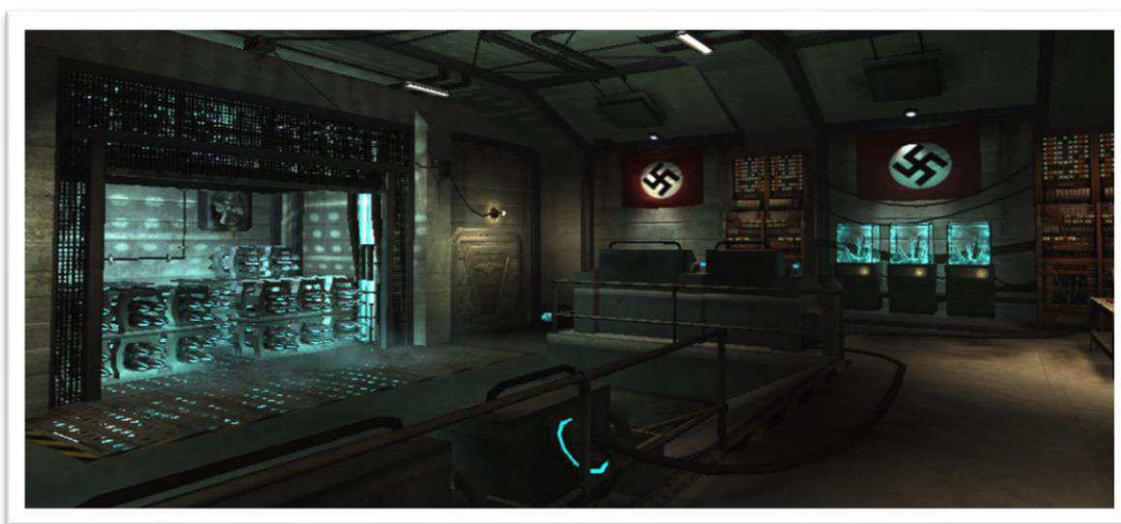
Cuando abran la puerta de la sala descubrirán que se trata de un quirófano. A simple vista podrán contar 8 camillas con los cadáveres de varios hombres y mujeres adultos. Svenn está gritando, aún con vida, mientras una oronda mujer se inclina sobre él. Va vestida con una bata de doctora y surgen de su espalda dos servo-brazos robóticos que la asisten en la "operación". Al contrario de lo que cabría esperar, la doctora les da la bienvenida y parece alegrarse de su presencia en el lugar. Han

llegado justamente para presenciar su última creación. Les dirá que a través de sus rasgos morelianos es capaz de adivinar sus orígenes judíos, por este motivo celebrarán sin duda su última obra. *"¡Una creación realizada desde la propia carne judía para mayor gloria del Reich! Lo he llamado: ¡El Golem!"*. En ese momento se pondrá de pie aquella cosa de la camilla que hasta no hace mucho había sido Svenn. Las piernas robustas, los ojos sin vida. Un mutante de dos metros de altura con la musculatura hipertrofiada a causa de drogas e implantes, con otros dos brazos extra (cuatro brazos en total) que le han sido burdamente injertados bajo las axilas (si los PJs se fijan cuidadosamente en los tatuajes podrán descubrir sin problemas que se trata en realidad de los musculosos brazos del motero desaparecido días atrás). Sea como fuere todos aquellos brazos están dotados de vida y parecen tener ganas de guerra.



El llamado "Golem" se lanzará a atacar a los Pjs. Si la pelea te parece un encuentro demasiado fácil para el grupo completo, siempre puedes incluir otros dos Roboter Krieger 7 que entren en acción en el momento adecuado para acabar con la amenaza. Si quieres darle un final narrativo a la historia siempre puedes darle la oportunidad a los PJs de que dibujen (con sangre, con lo que sea) en alguna superficie la estrella de David. Si el dibujo se encuentra a la vista del Golem, éste se volverá contra su siniestra creadora.

NOTA PARA EL MÁSTER: Si consideras que la inclusión de una criatura como el mutante de 4 brazos que aquí hemos llamado "el Golem" se aleja demasiado del realismo que quieres imprimir a tu campaña de Walküre, siempre puedes colarlo en la trama con alguna excusa rocambolesca, como explicando a posteriori que podría tratarse de una alucinación producida por una neurotoxina que los sistemas de seguridad habrían liberado en el tren (*por lo que será tan real como los propios PJs crean que sea*).



EPÍLOGO

Una vez acaben con los enemigos podrán hacer lo que buenamente quieran y sepan. Si registran el tren, en los últimos vagones encontrarán a un total de 27 personas secuestradas (*entre ellas mujeres y niños*) todas de origen judío. Los tienen hacinados en celdas individuales muy bajas, construidas con un material similar al metacrilato y con cerraduras magnéticas. Por otro lado, deberán conducir el tren en dirección contraria, pues en este momento el piloto automático les lleva directamente a la base subterránea Wolfsschanze, la *Guarida del Lobo*. Incluso si tus jugadores son muy arriesgados (*al fin y al cabo son terroristas cazadores de nazis*), es posible que quieran enviar el subtransporte cargado de explosivos, con el piloto automático, directamente hasta la Wolfsschanze...

MOTERO KINDER VON REICH

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 1, Atención 2, Averiguar intenciones 1, Conducir Vehículos (Ligeros) 2, Delito 2, Esquivar 1, Mecánica 2, Pelea 2, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 1.

Heridas: 6/3/2/2/1

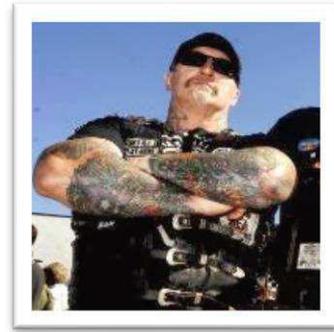
Fatiga: 5/2/2/1/1

AC: 6 **BD:** 1 **INI:** 2 **MOV:** 2 **RD:** 2 (Cazadora de motorista +1)

Armas:

Hacha arrojada (Daño 2)

H&K UMP 45, 9 × 19 mm Parabellum (Daño 3)



ROBOTER KRIEGER 7

Habilidades: Armas largas 2, Conducir (Andador) 2, Pelea 2, Sensores 2.

Limitaciones: Dron

Blindaje: 2, **Maniobrabilidad:** 2, **Sensores:** 2

Daños: 8/6/4/2/2

BD: 1 **MOV:** 6 **RD:** 3

Arma:

H&K Purazuma 5 (Daño 6)

Garras de acero (Daño 3)



EL GOLEM DE RASTENBURG

Habilidades: Agilidad 1, Atención 1, Escalar 3, Esquivar 1, Intimidar 2, Pelea 3, Supervivencia 1, Vigor 3, Voluntad 2.

Talentos: Ambidiestro (puede atacar cuerpo a cuerpo a dos enemigos distintos sin sufrir penalizadores por ello), Escala 2 (+2 Daño, +2 RD, -1 Dificultad a Impactarle).

Dones: Brazos extra (+1 a todas las tiradas en las que tener más brazos sea útil, como las Maniobras de Agarrón, Asfixiar etc), Brazos de Hierro (+4 Daño con Maniobras de Agarrón y Asfixiar), Infravisión (gracias a un implante puede ver el espectro infrarrojo además de poseer visión normal).

Heridas: 7/4/3/2/1

Fatiga: 6/3/2/2/1

AC: 4 **BD:** 4 **INI:** 0 **MOV:** 2 **RD:** 7 (Armadura Réflex +3)

