

FAN/AVENTURA



EL JUEGO DE ROL



**BUENAS NOCHES,
DULCE RADIATIVO**



Una FAN aventura ambientada en el Mojave, cerca de New Vegas, dentro del universo de Radio Rad-Yermo.



PLEASE S

325

575

30

30

35

30

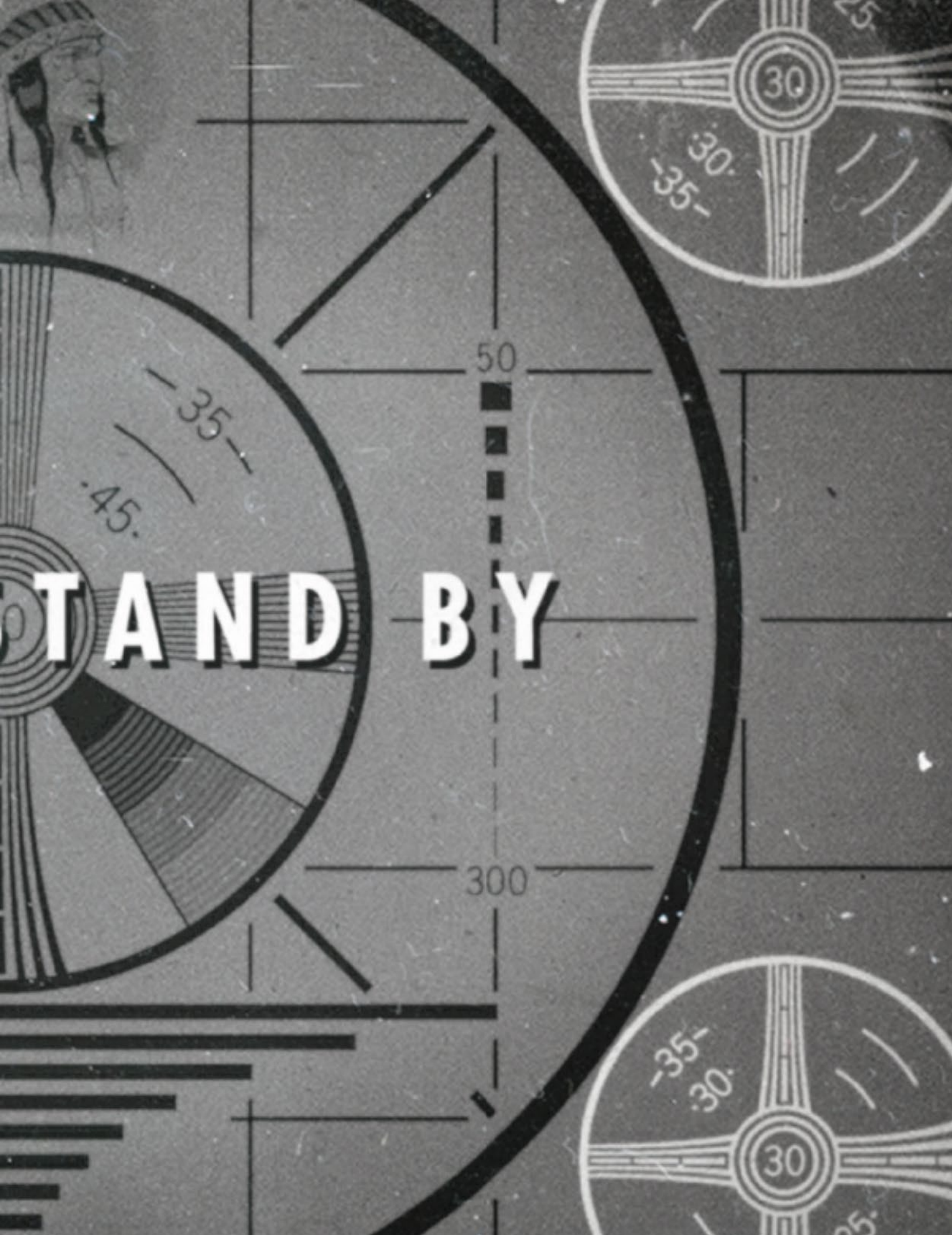
35

30

25

30

20



TANDBY

Greetings from **RADIO RAD-YERMO**



IVOOX



SPOTIFY



ESCUCHA EL PODCAST EN:



DISCLAIMER

Esta es una publicación **GRATUITA**, creada por fans y no oficial. Fallout y todos los nombres, lugares, personajes y elementos relacionados son propiedad de Bethesda Softworks LLC y/o sus respectivos propietarios. Esta obra utiliza datos del universo de Fallout únicamente con fines de entretenimiento y homenaje. No se pretende infringir los derechos de autor ni aprovecharse comercialmente de ninguna propiedad intelectual. Todos los derechos pertenecen a sus respectivos titulares.


© 2025 ZeniMax Media Inc. Todos los derechos reservados excepto el logo de Modiphius, que es propiedad de Modiphius Entertainment Inc.

© 2025 Bethesda Softworks LLC. FALLOUT y todos los logos asociados son marcas comerciales o registradas a nombre de ZeniMax Media Inc. o sus afiliadas en los EE. UU. y otros países. Todos los derechos reservados excepto el logo de Modiphius, que es propiedad de Modiphius Entertainment Inc.

Todas las reglas y mecánicas asociadas al sistema 2d20 son copyright © 2025 de Modiphius Entertainment Ltd. Todos los derechos reservados. "Modiphius"®, "2d20"™ y los logos de Modiphius son marcas comerciales o registradas a nombre de Modiphius Entertainment Ltd.

Todos los nombres registrados se usan de forma ficticia y sin mala intención. Esto es una obra de ficción. Cualquier parecido con personas o sucesos reales, presentes o pasados, es pura coincidencia y no intencionado, excepto cuando dichas personas o sucesos son parte de un contexto histórico específico. Cualquier uso no autorizado del material con derechos registrados es ilegal.

RADIO RAD-YERMO



TRANSMISIONES DESDE EL FIN DEL MUNDO

Dicen que, cuando el mundo se acaba, lo primero que desaparece es la verdad... y lo segundo, el silencio. Porque el silencio no dura: el silencio se llena. De rumores, de disparos, de pasos en la arena. Y, si tienes suerte, de una voz que te recuerde que todavía estás aquí.

Radio Rad-Yermo es esa voz.

Este libro-aventura forma parte del universo del podcast **Radio Rad Yermo**, una producción sonora ambientada en un Mojave que huele a polvo viejo, neón enfermo y decisiones imposibles. Un lugar donde los héroes no llevan capa: llevan cicatrices. Y donde cada historia se cuenta con la misma chapa con la que se paga la supervivencia: miedo, humor negro y una pizca de esperanza tozuda.

Al frente de la emisora está **Rex Re-verber**, locutor, cronista y superviviente con micrófono. Rex no es un "presentador" al uso: es el tipo de persona que, cuando todo se rompe, enciende la señal. Su estilo mezcla ironía y melancolía, como si cada chiste fuese una forma de mantener el pulso estable. Para él, la radio no es un entretenimiento: es un refugio. Un sitio donde, al menos durante unos minutos, el yermo deja de ser únicamente ruido.

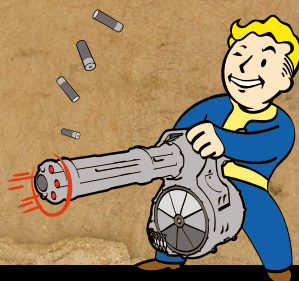
Buenas Noches, Dulce Radiactivo, es una de esas historias que Rex no podía dejar pasar: una boda en mitad del Mojave, una capilla que no debería seguir en pie, un neón en forma de corazón con un símbolo atómico... y la certeza de que, cuando el yermo se pone romántico, suele ser para cobrarte el precio con intereses.

Esta aventura está diseñada para jugarse en mesa, pero también para escucharse. Por eso encontrarás **códigos QR** repartidos por el libro: audios de ambiente, intervenciones de PNJ y fragmentos de narración grabados con voces, para que el Máster pueda lanzarlos durante la sesión y convertir la partida en un episodio vivo de **Radio Rad Yermo**.

Si has llegado a este PDF por casualidad, te invitamos a cruzar el umbral: busca el podcast, sube el volumen y deja que la estática te encuentre.

Porque en el yermo, a veces, lo único que separa a un desconocido de un aliado... es una frecuencia compartida.

Bienvenido a **Radio Rad Yermo**.
Apaga la luz. Ajusta el dial.
Y escucha.



RADIO! RAD-YERMO



REX@RADIORADYERMO.COM



**SELLO DE
AUTENTICIDAD
RAD-YERMO:**

Si no huele a ozono
y óxido, no original.



INTRODUCCIÓN

| | |
|------------------------|----|
| Síntesis | 07 |
| Cómo implicar a los PJ | 09 |
| Nivel de la misión | 09 |
| Personajes Principales | 09 |

★ ACTO I ★ LUCES DE NEÓN SOBRE POLVO MUERTO

| | |
|---|----|
| E01: Llegada al cruce | 12 |
| E02: Ma hertz "toma el mando" | 13 |
| E03: "Backstage": Rita y Joe por separado | 16 |
| E04: Ensayo de la ceremonia | 18 |

★ ACTO II ★ LA CEREMONIA

| | |
|--|----|
| E05: Preparativos e interacciones | 22 |
| E06: Inicio de la ceremonia | 24 |
| E07: Sabotaje y caos (la llama y el fallo) | 25 |

★ ACTO III ★ EL SÓTANO Y EL JUICIO

| | |
|---|----|
| E08: Rex en el caos | 30 |
| E09: Descenso (Nivel 1: descontaminación) | 30 |
| E10: Sala de control (Nivel 2: escalada) | 32 |
| E11: Núcleo de contención (Nivel 3) | 33 |
| E12: Estabilización y subida | 34 |

★ ACTO IV ★ FELICES PARA SIEMPRE?

| | |
|--|----|
| E13: Regreso a la capilla | 38 |
| E14: Último acto de la Llama Pura | 39 |
| E15: Los votos en ruinas (o el epitafio) | 40 |
| E16: Epílogo | 41 |

FICHAS DE LOS PROTAGONISTAS

| | |
|-----------------------------------|----|
| Rex Reverber / Maureen "Ma" Hertz | 46 |
| Rita "Dos Chispas" / Jackpot Joe | 48 |
| Padre Cobalto / Profeta Asbesto | 50 |
| Voz del Sistema / IA del Sótano | 52 |
| Masillas Varios | 54 |

PACK DE AUDIOS QR

| | |
|---|----|
| Pack de Audios y Música para complementar la aventura | 58 |
|---|----|

HANDOUTS PARA TUS PARTIDAS

| | |
|---|----|
| Material para imprimir y ambientar tu partida | 64 |
|---|----|

MIX DEL VERMO

| | |
|---------------------------|----|
| Próxima Aventura | 70 |
| Álbum de Cromos | 71 |
| Licencia Creative Commons | 71 |

RESUMEN DE LA AVENTURA

Buenas Noches, Dulce Radiactivo es una aventura ambientada en el Mojave, cerca de New Vegas, dentro del universo de **Radio Rad Yermo**.

Los PJ llegan a la Capilla del Buen Neutrón el día de la boda de Rita "Dos Chispas" y Jackpot Joe.

Durante la ceremonia se revela que la secta La Llama Pura, liderada por Profeta Asbesto, pretende "purificar" la boda.

Al mismo tiempo, una instalación pre-guerra bajo la capilla despierta: una IA de descontaminación interpreta a los presentes como "contaminación orgánica" y activa un protocolo de descontaminación total.

QUÉ QUIEREN LOS PNJ (OBJETIVOS EN MESA)

- **Rita "Dos Chispas" (novia):** casarse y salir viva; proteger a Joe de su pasado; mantener la esperanza.
- **Jackpot Joe (novio):** mantener a Rita a salvo; evitar que el pasado lo alcance; no perder el control.
- **Padre Cobalto (oficiante):** que la boda se celebre; evitar una masacre; sostener la humanidad con palabras.
- **Ma Hertz (dueña):** que la capilla sobreviva; que el negocio no arda; control del caos (aunque sea a gritos).
- **Profeta Asbesto (antagonista):** sabotear la boda; convertirla en "juicio"; abrir/usar el sótano como símbolo de purificación.
- **Acólitos (secta):** ejecutar sabotajes (fuego/cables/rehenes); sostener el control social; impedir que los PJ "apaguen" el juicio.
- **IA del sótano (amenaza):** restaurar "pureza" eliminando presencia orgánica; cerrar compuertas; emitir agentes descontaminantes; escalar hasta "TOTAL".



**RECUERDA USAR LOS QR
PARA AMBIENTAR**

SI LOS PJ NO HACEN NADA (LÍNEA TEMPORAL)

- **Acto II:** la secta toma rehenes, se dispara el pánico; alguien resulta herido o muere por estampida/tiro perdido.
- **Acto III:** la IA inicia escalada, cierra rutas; se libera gas/irritante; si nadie interviene, el sótano entra en descontaminación total.
- **Acto IV:** la capilla se convierte en trampa; los civiles quedan atrapados; la boda se rompe; Asbesto gana "el relato" (martirio o purga).

FINALES POSIBLES (ELIGE TONO)

- **Boda salvada:** la secta es derrotada y la IA estabilizada; Cobalto oficia entre ruinas; Rex lo graba todo
- **Boda rota (agridulce):** se salva gente, pero la pareja no puede/no quiere seguir; la capilla queda marcada.
- **Boda mutada:** se casan, pero con coste (heridas, trauma, cicatriz "rad" simbólica); la esperanza queda rara pero viva.
- **Final oscuro:** la IA llega a TOTAL o Asbesto fuerza sacrificio; la capilla queda destruida; supervivientes huyen con la historia rota.

BUENAS NOCHES, DULCE RADIATIVO

INTRODUCCIÓN

Sistema: Fallout – El juego de rol (2d20).

Duración: 1 sesión larga / 2 sesiones cortas.

Ubicación: Cruce del Mojave, con las luces de New Vegas a lo lejos.

Tono: Romance torcido, comedia negra, suspense radiactivo, drama humano.

Eje: Boda + secta infiltrada + fallo crítico en instalación pre-guerra bajo la capilla.

“**Buenas Noches, Dulce Radiactivo**” está diseñada para funcionar como episodio jugable que encaja en la continuidad de **Radio Rad Yermo** tras el especial de New Vegas: Rex Reverber y su gente han oído una historia demasiado buena (y demasiado peligrosa) para dejarla pasar.

La aventura sostiene tres capas en paralelo, al estilo de los módulos oficiales:

- **Capa social:** una boda con invitados, secretos, nervios y heridas antiguas.
- **Capa de conflicto:** una secta fanática infiltrada, lista para convertir el evento en “juicio”.
- **Capa técnica/horror:** un sótano pre-guerra que entra en fallo y obliga a escoger prioridades.

El DJ tiene herramientas para subir o bajar el drama: si el grupo quiere comedia negra, Padre Cobalto y Ma Hertz sostienen el ritmo; si quiere drama, Rita y Joe llevan el peso emocional; si quiere tensión, Profeta Asbesto y la IA del sótano aprietan el gatillo.

SINOPSIS

En las afueras de New Vegas circula un rumor: una capilla derruida en el desierto “se enciende” algunas noches con un neón en forma de corazón que nadie ha podido explicar. Quienes se acercan hablan de música vieja, confeti seco, y una sensación de estar invadiendo algo sagrado... o maldito.

En este cruce perdido del Mojave se levanta la Capilla del Buen Neutrón, donde se ofician bodas exprés con el lema: “hasta que la radiación os separe”.

Hoy se casan:

- Rita “Dos Chispas”, chatarrera idealista.
- Jackpot Joe, ex seguridad de casino con pasado sucio.

Una empresaria del ocio nocturno, Ma Hertz (dueña de un local de tercera, pero con olfato para el negocio) quiere explotar la historia: un evento clandestino para atraer apostadores, románticos desesperados y carroñeros. Pero esa capilla está ocupada (o “custodiada”) por un cura y su pequeña comunidad: gente rota que busca “purificarse” con dulce radiactivo, una liturgia química que promete amor eterno y olvido.



EL DULCE RADIATIVO

Azúcar, fe y una forma de obediencia. El Dulce Radiactivo empezó como un truco y acabó como herramienta. O quizá fue al revés.

A simple vista es un licor barato, de color verde-ámbar, demasiado dulce para ser seguro. Se sirve en vasos pequeños “para que no te pase nada”. Se vende como brindis, como ritual, como “la manera correcta de casarse en la capilla”. Y es verdad que hace algo: te afloja el miedo. Te suaviza la culpa. Te vuelve más manejable.

El secreto es que el Dulce no es solo alcohol. Contiene una mezcla de componentes psicoactivos, restos de chems reciclados, jarabes antiguos, sedantes suaves, y una mínima traza radiactiva que produce una sensación extraña, casi espiritual: calor, luz interior, euforia breve.

En el yermo, eso se confunde fácilmente con milagro.

Para Padre Cobalto (o para Ma, según tu versión), el Dulce puede ser solo “un peligro controlado”, una manera de dar valor al negocio. Para la Llama Pura es otra cosa: es sacramento. Es el primer paso para convertir a alguien en creyente. Si bebes, bajas defensas; si bajas defensas, escuchas; si escuchas, obedeces.

En dosis altas el Dulce vuelve torpe, paranoico o agresivo. Algunos se levantan con lagunas. Otros con vergüenza. Y los peores, con esa calma artificial que parece paz pero es vacío.

El Dulce Radiactivo es el ejemplo perfecto de cómo el yermo pervierte lo humano: incluso un brindis puede ser un arma.



Cuando los PJ llegan (por trabajo, favor o encargo de la radio), tres cosas ocurren casi a la vez:

- La Llama Pura (secta) intenta sabotear la boda e imponer su “purificación”.
- El sótano pre-guerra bajo la capilla (instalación de descontaminación / control de residuos) entra en fallo crítico.
- Los PJ deben elegir entre salvar la boda, salvar a la gente... o aprovechar el secreto enterrado.

CÓMO IMPLICAR A LOS PJ

Usa uno o combina dos (las aventuras oficiales suelen dar varias vías).

- **Seguridad contratada (Ma Hertz):** Ma contrata a los PJ para vigilar la boda.
- **Favor personal (Rita/Joe):** uno de los PJ les debe un favor o es amigo: “ven y... por si pasa algo”.
- **Dedicatoria de Radio Rad-Yermo:** En el especial de New Vegas, Joe invita a Rex a que se pase por la boda, y aprovechar para grabar un “especial bodas del yermo”; los PJ son escolta/técnicos.
- **Rumor de tecnología enterrada:** una facción (o un comerciante/casino) cree que hay algo valioso bajo la capilla: “investigad discretamente”.

NIVEL DE LA MISIÓN

Recomendación: PJ nivel 5–10 (equilibrio entre social, exploración y combate). Mantiene el perfil “misión menor o mayor” según lo extiendas.

Si tu mesa es más dura: 7–10, aumenta el número de acólitos y la severidad del fallo del sótano.

PERSONAJES PRINCIPALES

Rita “Dos Chispas” (novia): nervio + humor defensivo; talento técnico; leal a Joe.

Jackpot Joe (novio): lacónico; mirada de seguridad; pasado de casino; protegería a Rita a cualquier precio.

Padre Cobalto (ghoul oficiante): humor negro + solemnidad real; si hay crisis, suelta discursos potentes.

Maureen “Ma” Hertz (dueña): negocio y estructura primero; pero no quiere muertes; negocia todo.

Profeta Asbesto (antagonista): calmado, casi dulce; su ideología es aterradora; no se rinde fácil.

Acólitos de la Llama Pura: infiltrados entre invitados; fanáticos, no brillantes; se especializan en sabotaje.

Voz del sistema / IA del sótano: escalada por fases; “descontaminación total” como amenaza final.

OBJETIVO DEL ACTO: presentar localización, poner cara a los PNJ, sembrar sospechas (secta + sótano) sin desatar aún el desastre.

Este acto está estructurado como en las aventuras oficiales: escenas con “circunstancia” + lectura inicial + pruebas sugeridas.





ACTO I: LUCES DE NEÓN SOBRE POLVO MUERTO

ESCENA 1: LLEGADA AL CRUCE

Circunstancia

Los PJ llegan al cruce donde está la Capilla del Buen Neutrón. Se ven vehículos abandonados, señales destrozadas, y un brillo verdoso en el horizonte: New Vegas, lejos pero presente.

Abre la aventura leyendo o parafraseando lo siguiente

La carretera se abre en un cruce agrietado, como una cicatriz vieja sobre el Mojave. El viento arrastra arena y confeti seco, y a lo lejos, las luces de New Vegas parpadean como un espejismo eléctrico.

En mitad de la nada, un edificio ridículo se niega a morir: una capilla remendada con chapa, madera y neón cansado. Un cartel acribillado anuncia con orgullo: "CAPILLA DEL BUEN NEUTRÓN — Hasta que la radiación os separe".

Algo no encaja. No es solo el lugar... es la sensación de llegar justo antes de que pase algo.

Desarrollo de la escena

Al principio, todo parece el típico espectáculo de supervivientes intentando fingir normalidad. Un par de brahmanes atados a un remolque, gente con ropa "de boda" que no engaña a nadie, trajes remendados, zapatos de otro siglo, un vestido blanco que ya no es blanco, y ese intento universal de sonreír como si la vida no fuera una lista de pérdidas.

Pero hay detalles que se sienten mal desde el primer paso.

La capilla es demasiado pequeña para el tipo de atención que recibe. Demasiado iluminada para estar tan lejos de cualquier asentamiento. Y, aun así, el neón está vivo. No es un brillo constante: late. A veces verdoso, a veces naranja. Como si respirara. Como si midiera a los recién llegados.

Los PJ notan que los invitados se agrupan en pequeños círculos: los que vienen por cariño, los que vienen por curiosidad, los que vienen por negocio... y los que vienen con una quietud demasiado limpia. Esos últimos no beben, no bromean, no se abrazan. Solo miran. Miran la puerta. Miran el altar. Miran el suelo. Como si esperaran un signo.

Hay un viento persistente que se cuela por las rendijas y arrastra arena hacia el interior de la capilla. Esa arena se mezcla con confeti oxidado, flores secas y restos de papel que quizá fueron votos o quizá fueron amenazas. El suelo parece un escenario después de una fiesta triste.

En algún momento, si el DJ quiere subrayarlo, el contador Geiger de un PJ (o un aparato en el altar visible desde la entrada si ya han cruzado el umbral) marca un clic tímido. Uno. Dos. Silencio. Y vuelve. No es un "estoy en un vertedero", es un "algo ahí abajo se despierta y se vuelve a dormir".

Al final de la escena, los PJ deberían sentirse así: "Es una boda... pero el Mojave no te deja tener bodas sin factura."

Pruebas sugeridas (opcionales)

- PER + Supervivencia (D2): huellas recientes alrededor del edificio (varias idas y venidas nocturnas, como "rondas").
- INT + Ciencia (D2): radiación de fondo leve no constante: sube y baja en pulsos (como si algo "respirara" bajo tierra).
- PER + Perspicacia (D2): detectar miradas "demasiado coordinadas" entre algunos invitados (posibles acólitos).



LA CAPILLA DEL BUEN NEUTRÓN



“Hasta que la radiación os separe”

La Capilla del Buen Neutrón no debería existir. No en un cruce perdido del Mojave, no con un neón que todavía late, y desde luego no con un lema tan descarado que parece escrito para tentar al destino. Y, aun así, ahí está: remendada con chapa, madera torcida y orgullo barato, como si el mundo no hubiera terminado del todo.

Antes de la guerra fue un lugar pequeño, de esos que no aparecen en las guías turísticas. Una capilla de carretera pensada para bodas rápidas, promesas improvisadas y gente que prefería un “sí, quiero” sin preguntas. Cuando llegaron las bombas, el edificio no sobrevivió por santo. Sobrevivió por casualidad... y por estar construido encima de algo que nunca debió colocarse bajo un altar.

Después de la guerra, el Mojave se llenó de ruinas con historias, pero pocas historias daban de comer. La Capilla del Buen Neutrón sí. Primero fue refugio temporal para caravanas: techo pobre, pero techo. Luego llegaron los buscavidas, y con ellos el negocio.

El yermo tiene hambre de dos cosas: seguridad y significado. Y una boda, aunque sea falsa, vende ambas.

El neón, ese corazón con un símbolo atómico, se convirtió en el reclamo perfecto. Hay noches en las que parpadea suave, casi romántico; otras, late como una alarma. Los veteranos del yermo dicen que cuando el neón acelera, el suelo “respira”. Y cuando el suelo respira, nadie duerme tranquilo.

En la Capilla del Buen Neutrón se han casado chararros, mercenarios, caravanas enteras, parejas que huían de alguien y gente que solo quería creer durante cinco minutos. Algunos se prometieron futuro. Otros se prometieron venganza. La mayoría solo se prometió seguir viva hasta el amanecer.

Pero la capilla guarda un secreto que no cabe en votos: bajo el altar hay una instalación de pre-guerra diseñada para controlar residuos y descontaminar. Una máquina con una idea muy antigua de la “pureza”. Y cuando esa idea se activa, la capilla deja de ser romántica y se convierte en juicio.

QR-AUDIO

QR-R1: Rex Reverber / Mensaje de apertura (audio):

Momento: justo al final de esta escena, cuando el grupo “mira” la capilla. Función: amarrar esto al especial New Vegas y a Radio Rad-Yermo.

ESCENA 2: MA HERTZ “TOMA EL MANDO”

Circunstancia

Ma se acerca a los PJ, los mide y decide si son clientes, seguridad o problemas. En cualquier caso, intenta controlar el relato.

Abre la escena leyendo o parafraseando:

Una mujer mayor, con mirada de contable y manos de mecánica, se planta frente a vosotros como si el cruce entero fuera suyo. No sonrío: calcula. “Caras nuevas. Esto significa chapas frescas o líos nuevos. Y hoy, con la boda, no tengo paciencia para lo segundo”.

Desarrollo de la escena

Ma Hertz no es simpática; es eficiente. Habla como quien ha sobrevivido a demasiados clientes borrachos y a demasiadas noches en las que el yermo decidió “probar”

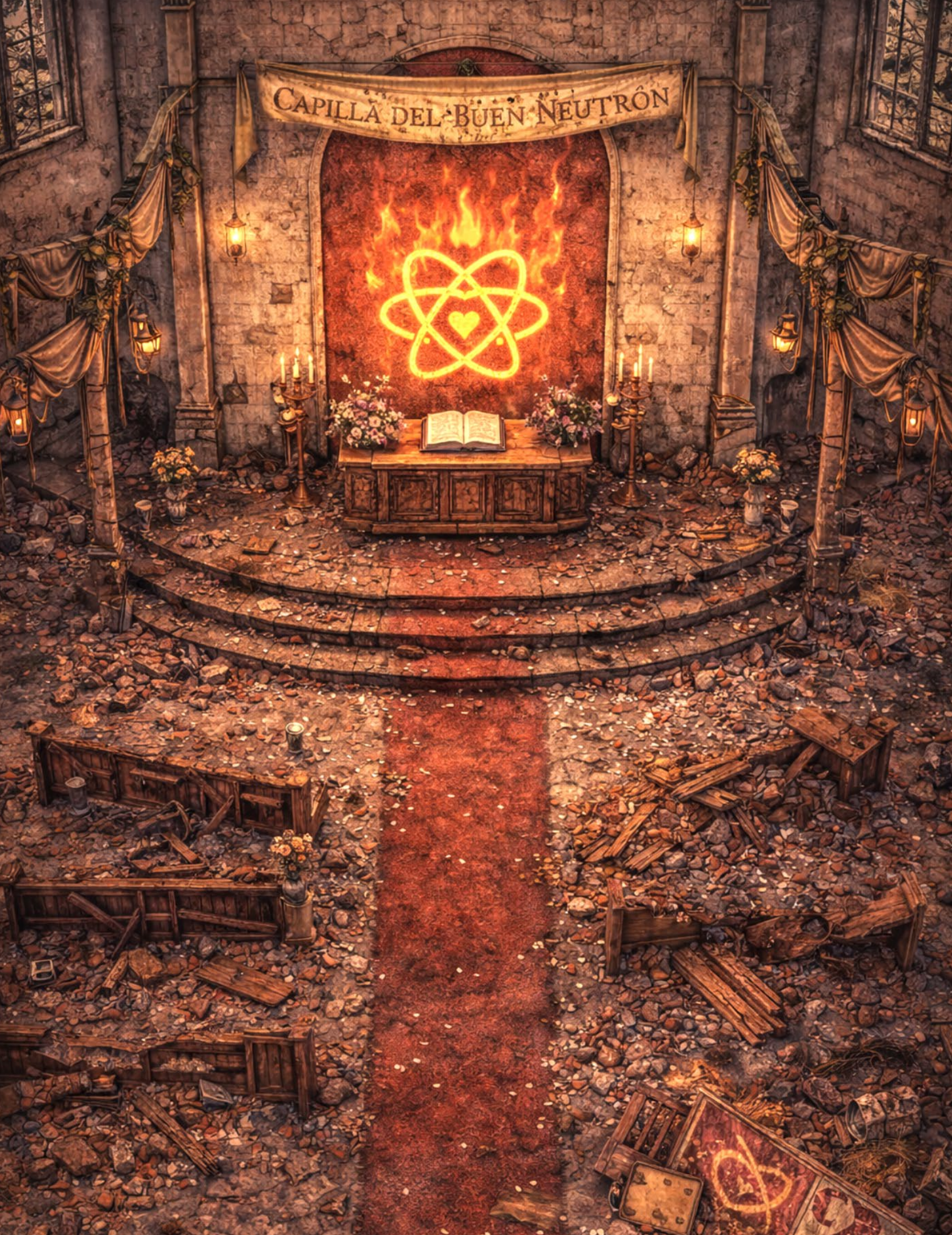
su edificio. Lleva la ropa manchada de grasa vieja, y sus dedos tienen esa dureza de quien arregla cosas con herramientas equivocadas. Cuando mira a los PJ, no intenta adivinar su pasado: intenta calcular su utilidad.

Primero pregunta lo justo: quiénes sois, por qué estáis aquí, y si traéis intención de arruinarle el día. Si los PJ contestan con evasivas, Ma no se enfada: sube el precio de la conversación. Si contestan con sinceridad, Ma tampoco se ablanda: solo cambia de estrategia.

Si el gancho es “seguridad contratada”, Ma convierte la escena en un contrato casi teatral. Les explica que no quiere tiroteos durante los votos, que no quiere incendios, que no quiere “historias de héroes”. Quiere control. Les paga por mantener el relato recto: que la boda ocurra, que la capilla no caiga y que nadie le manche el suelo con algo difícil de limpiar.

Si el gancho no es seguridad, Ma adopta la postura de “dueña del lugar”: pone normas. Nada de armas a la vista. Nada de amenazas a los invitados. Nada de “curiosidad” en ciertas puertas. Y cuando dice “ciertas puertas”, su cuerpo se coloca instintivamente en ángulo, tapando sin querer el pasillo que lleva detrás del altar.

CAPILLA DEL BUEN NEUTRÓN





ACTO I: LUCES DE NEÓN SOBRE POLVO MUERTO

No es una maniobra elegante: es un reflejo. Ma tiene miedo de algo ahí abajo.

En el transcurso de la conversación, Ma deja escapar detalles si los PJ presionan en el momento correcto:

- Que Joe tuvo “otra vida” en New Vegas.
- Que hay gente a la que no le gusta que Joe empiece de cero.
- Que han aparecido símbolos pintados en la puerta del sótano y que, aunque Ma diga que son “tonterías”, los limpia cada día y vuelven cada noche, como una broma pesada.

Y mientras habla, el DJ puede describir gestos mínimos: Ma se seca el sudor aunque haga frío, mira de reojo el altar como si fuera un motor a punto de gripar, y cada vez que se oye un clic del Geiger, su voz se vuelve un poco más cortante. No quiere que nadie note que le tiembla la seguridad.

Al final, Ma ofrece lo que mejor sabe ofrecer: un trato. Un trato siempre tiene condiciones. Y Ma siempre cobra, aunque sea en silencio.

Pruebas sugeridas

- CAR + Hablar (D1–D2): conseguir que Ma suelte información real (amenazas / puerta del sótano / quiénes son “los raros”).
- CAR + Mercadeo (D2): mejorar el pago / obtener anticipo / conseguir “llave o tarjeta” de forma “legal”.
- PER + Perspicacia (D2): ver que Ma está asustada de verdad por el sótano (no lo admite, pero se le nota).

QR-AUDIO

QR-M1: Ma Hertz / Bienvenida

Momento: si el DJ quiere reforzar tono (cínico+gracioso).

QR-M2: Ma Hertz / Encargo de seguridad

Momento: si los PJ aceptan el trabajo o piden pago.

ESCENA 3 — “BACKSTAGE”: RITA Y JOE POR SEPARADO

Circunstancia

Antes del ensayo, los PJ pueden tener una escena corta con Rita (camerino) o Joe (fuera / despacho). Esto construye vínculo emocional y siembra secretos.

Abre la escena (elige A o B)

OPCIÓN A: CAMERINO DE RITA

Abre leyendo o parafraseando

El camerino es una habitación pequeña que intenta parecer bonita con lo imposible: flores secas, un espejo rajado, un velo corto colgado de un clavo. Sobre una silla, un vestido de boda remendado con puntadas torcidas... pero hecho con cariño.

Rita respira hondo, como si estuviera a punto de saltar al vacío.

Desarrollo

Rita “Dos Chispas” es el tipo de persona que repara cosas para no pensar. El DJ puede mostrarlo en detalles: manos inquietas, ojos que buscan un tornillo invisible, dedos que tiran de una costura como si eso pudiera arreglar el miedo.

Cuando los PJ entran, Rita se sobresalta un segundo, y enseguida intenta cubrirlo con humor. Dice algo como “si venís a robarme el ramo, os aviso que pincha”.





Se ríe... y la risa se le rompe en la garganta.

Si los PJ son amables, Rita se abre. Habla rápido, como si temiera que el tiempo la alcance. Confiesa que no es que no quiera casarse... es que el yermo le ha enseñado que todo lo bonito trae una factura. Que la última vez que estuvo feliz, alguien lo pagó. Y que hoy, cuando mira a Joe, lo ve con ternura y con pánico.

En un momento concreto, Rita puede dejar caer su valor práctico: menciona que el neón del altar “no debería funcionar”. Que el cableado es un chiste. Que algo “desde abajo” alimenta la capilla. Rita no lo dice como teorías: lo dice como chatarrera que sabe cuándo una corriente es limpia y cuándo huele a pre-guerra.

Si el DJ quiere plantar una semilla dramática, Rita puede mostrar una carta vieja o un recuerdo: algo que la ata a la idea de “familia”. Algo que la hace insistir en casarse aunque esté aterrada.

Pruebas sugeridas

- CAR + Hablar (D1): ganarte su confianza (luego pedirá ayuda explícita).
- INT + Reparar/Ciencia (D2): si hablan de energía, Rita ayuda a entender que “lo de abajo” es serio.

QR-AUDIO

QR-L1: Rita / Camerino nerviosa

Cuándo: cuando el DJ quiera que la emoción se “esquiche”.

OPCIÓN B: JOE FUERA / DESPACHO

Abre leyendo o parafraseando

Joe está apoyado en una pared exterior, fumando como si el humo pudiera tapar el futuro.

No mira la capilla: mira alrededor.

Cuando os ve, no pregunta quiénes sois; pregunta, sin hablar: “¿habéis visto algo raro?”

Desarrollo

Jackpot Joe no es el tipo de hombre que se relaja. Su postura es tranquila, pero sus ojos no lo están. Quien haya hecho seguridad en un casino aprende a leer el mundo como si fuera un tablero: entradas, salidas, manos ocultas, gente nerviosa.

Joe no presume de nada. Habla poco. Pero cuando lo hace, pesa. Si los PJ le preguntan si está nervioso por la boda, Joe no lo niega: lo admite con una honestidad áspera. No le da miedo prometer. Le da miedo fallar. Le da miedo que Rita pague el precio de su pasado.

ACTO I: LUCES DE NEÓN SOBRE POLVO MUERTO

Si los PJ le tiran de la lengua, Joe deja caer lo justo: hay gente en New Vegas a la que no le gusta que él desaparezca. Hay deudas que no se pagan con chapas. Hay nombres que todavía le buscan. No da detalles porque no quiere “manchar” la boda con eso... pero lo cierto es que la boda ya está manchada desde antes de empezar.

Joe también nota lo del sótano. Puede no saber “qué es”, pero sabe que hay un zumbido raro bajo el suelo. Y si el DJ quiere subir tensión, Joe puede mencionar que un invitado le ha sonreído “como no sonríe alguien normal”. Esa sonrisa de fanático que no necesita alcohol para sentirse superior.

Al final de la conversación, Joe se queda mirando la capilla. No con romance. Con decisión.

Pruebas sugeridas

- PER + Perspicacia (D2): captar que oculta un detalle clave (nombre / amenaza concreta).
- CAR + Hablar (D1–D2): que confíe en los PJ lo suficiente para pedir ayuda si estalla el caos.

QR-AUDIO

QR-Joe1: Joe / Fumando fuera

Cuándo: antes del ensayo o justo cuando alguien menciona “casino”.

ESCENA 4 ENSAYO DE LA CEREMONIA (EL PRIMER “AVISO”)

Circunstancia

Padre Cobalto ensaya con los novios. Durante el ensayo ocurre un fallo eléctrico y un pico de radiación breve. Nadie entra en pánico todavía... pero los PJ que sepan mirar, lo verán.

Abre la escena leyendo o parafraseando

Padre Cobalto ocupa el altar como si estuviera a punto de presentar un número de variedades y una misa a la vez.

Su voz es cascada, su sonrisa es vieja... y, aun así, cuando habla, el sitio se calla.

El neón verde parpadea.

El contador Geiger acelera dos segundos.

Una bombilla estalla.

Y el silencio dura lo justo para que todos finjan que no han oído nada.

Desarrollo

Padre Cobalto es un ghoull que ha visto demasiadas cosas como para asustarse fácilmente, y eso le da un aura extraña: una mezcla de humor y gravedad. En el ensayo,

bromea con la radiación como quien hace un chiste sobre la muerte para que la muerte se quede fuera de la puerta.

Les coloca en sus posiciones, les habla de “mirarse” como si el mundo aún importara, y consigue, por un momento, que Rita deje de temblar y que Joe deje de vigilar.

Y justo entonces, la capilla falla.

No es una explosión grande. Es peor: es el recordatorio de que nada aquí es estable. Una bombilla estalla con un chasquido seco. El neón parpadea. El Geiger se acelera como si algo hubiera inhalado bajo tierra.

Los invitados reaccionan de formas distintas:

- Los normales se ríen nerviosos, se miran, intentan quitarle hierro.
- Ma aprieta la mandíbula, como si estuviera contando costes en su cabeza.
- Los acólitos... no se ríen. Se miran entre ellos con un brillo satisfecho, como si el edificio acabara de darles la razón.

Si el DJ quiere introducir un presagio claro, deja que uno de los acólitos murmure algo casi inaudible: “La Llama ya lo ha sentido”. O “Pronto”. Y que otro le responda con un gesto mínimo.

Padre Cobalto puede fingir normalidad, pero si un PJ le observa bien, notará que Cobalto escucha el suelo. Como si conociera ese zumbido de antes. Como si supiera que debajo del altar no hay solo polvo: hay un mecanismo antiguo, y se está quedando sin paciencia.

Esta escena debe terminar con sensación de calma falsa: el ensayo sigue, se termina, la gente aplaude... pero el DJ y los PJ ya saben que hay una cuerda tensándose.

Pruebas sugeridas

- INT + Ciencia (D2): confirmar que el pico no es normal; coincide con algo “en contención”.
- PER + Perspicacia (D2–D3): pillar a un acólito murmurando frases tipo “pureza”, “juicio”, “la llama”
- INT + Reparar (D2): descubrir manipulación en el cuadro eléctrico o conexión hacia el sótano.

Claves

- El sótano no es un simple trastero: es una instalación con “vida”.
- La secta está infiltrada antes del acto II (no aparece de la nada).
- Padre Cobalto puede convertirse en un aliado verbal poderoso.



QR-AUDIO

QR-C1: Padre Cobalto / Ensayo de boda

Momento: justo al iniciar el ensayo.

(Opcional) QR-S1: Sistema / Alerta inicial

Momento: solo si quieres que alguien escuche un susurro mecánico desde abajo (muy tenue), para anticipar el Acto II sin revelarlo.

**"BUENO... NADIE HA MUERTO TODAVÍA.
EN EL YERMO ESO CUENTA COMO UN DÍA
ROMÁNTICO."**





NUCP AVAKY
Безопасность
Безопасность
Безопасность
Безопасность
Безопасность
Безопасность
Безопасность
Безопасность
Безопасность





ACTO II: LA CEREMONIA

ESCENA 5: PREPARATIVOS E INTERACCIONES (TIEMPO “LIBRE”)

Circunstancia

Ha pasado el ensayo. La capilla se llena. La gente se coloca. Ma corre de un lado a otro como si pudiera sostener el edificio con pura voluntad. Los acólitos ya están dentro y han tomado posiciones. El sótano, por debajo, “respira” más seguido.

Abre la escena leyendo o parafraseando

Entre el ensayo y la ceremonia existe ese tiempo raro en el que todo el mundo finge que no está nervioso.

Se oyen risas demasiado altas, brindis demasiado pronto y pasos que intentan parecer tranquilos.

Ma Hertz cuenta cabezas, cuenta botellas y cuenta problemas. Padre Cobalto repasa sus notas en un papel que ya ha sido una servilleta.

Rita entra y sale del camerino con una sonrisa que se le cae en cuanto nadie la mira. Joe vigila la puerta... como si esperara que el pasado aparezca vestido de invitado.

Desarrollo

Esta escena es tu mesa de mezcla. Aquí el DJ puede decidir cuánto misterio quiere antes de la explosión.

Los invitados llegan por oleadas: un par de caravanas, dos grupos de chatarreros, alguien con corbata prestada, alguien con velo que parece hecho de cortina. Algunos vienen por cariño real; otros porque en el Mojave cualquier fiesta es un milagro y un botín potencial. En el aire hay una electricidad pequeña: la gente sabe que, cuando el yermo permite una ceremonia, suele cobrarla con sangre o con miedo.

Ma Hertz está en modo “supervivencia empresarial”. Habla con todos, sonrío a medias, coloca a los PJ donde le conviene y repite las normas con la paciencia tensa de quien se ha prometido no gritar... todavía. Si los PJ son seguridad, Ma les marca puntos calientes con la mirada: la puerta de entrada, el pasillo del altar, la zona de bancos donde hay demasiada quietud.

Padre Cobalto se mueve entre la gente con ese humor gastado que funciona como anestesia. Hace comentarios que arrancan risas nerviosas: “si oís pitidos fuertes, es el amor... o el Geiger, depende del día.” Pero Cobalto también mira el suelo. El DJ puede subrayar que cada cierto tiempo inclina la cabeza, como si escuchara un latido bajo las tablas.

Rita intenta mantenerse ocupada. Comprueba el velo, recoloca el vestido, se mira al espejo y se ríe de sí misma para no llorar. Si los PJ se acercan, Rita les pide una cosa sin decirlo: que estén ahí. Que no la dejen sola en el momento exacto en el que el mundo decida recordarle lo cruel que es.

Joe, por su parte, está en otro plano. No disfruta del momento; lo protege. Si alguien se acerca demasiado a Rita, Joe se interpone sin agresividad pero con un peso que deja claro que, si hace falta, se manchará las manos para que ella no se manche.

En medio de todo, los acólitos están colocados como piezas de un tablero:

- Uno cerca del cuadro eléctrico, fingiendo arreglar algo.
- Otro cerca de la puerta del sótano, como si solo fuera un invitado curioso.
- Dos en bancos separados, con líneas visuales entre sí, esperando una señal.



No hablan mucho. No brindan. No ríen. Su calma es de otra naturaleza.

Y justo cuando la gente está suficientemente dentro como para que salir sea incómodo, un pequeño síntoma aparece: un parpadeo más largo de lo normal en el neón. Un clic rápido del Geiger. Un zumbido mínimo que atraviesa el altar como una vibración en los dientes. Nadie lo comenta... pero los PJ con cabeza lo notan.

Pistas y “cosas que el DJ debe sembrar”

Si quieres que el grupo llegue al sabotaje con sensación de inevitabilidad, deja que encuentren UNA de estas señales:

- En la puerta del sótano: un símbolo recién pintado (tiza/óleo), todavía húmedo.
- En el cuadro eléctrico: un cable cortado y empalmado mal, hecho con prisa (sabotaje).
- En los bancos: un panfleto doblado: frases de “pureza”, “juicio”, “la llama”.
- En el camerino: Rita oye un susurro detrás de la puerta (“hoy se limpia el yermo”), pero cuando abre no hay nadie.

Pruebas sugeridas (opcionales)

- PER + Perspicacia (D2): identificar a un acólito por mirada/gestos coordinados.
- INT + Reparar (D2): detectar manipulación en el cuadro eléctrico.
- INT + Ciencia (D2): notar que el patrón del Geiger no es aleatorio, es “pulsante”.
- PER + Supervivencia (D2): huellas recientes alrededor (un acólito ha ido y venido del exterior).

QR-AUDIO

QR-R2: Rex / Cortinilla de mitad de partida

Cuándo: cuando el DJ quiera “cortar” el ambiente y recordarle a la mesa que viene tormenta.

Uso: muy bueno justo antes de que empiece la ceremonia.

MAUREEN “MA” HERTZ Y EL NEGOCIO DE LA SUPERVIVENCIA

La dueña que no cree en milagros (pero los vende).

Ma Hertz no montó la capilla por romanticismo. La montó por necesidad. En el yermo, la gente que sobrevive no siempre es la más fuerte; es la que entiende cómo convertir el caos en rutina, y la rutina en moneda.

Ma llegó a la capilla después de perder dos cosas: un hogar y la paciencia. Durante un tiempo vivió de arreglar generadores y vender piezas en cruces de carretera. Aprendió que la nostalgia es un mercado: si alguien te vende “normalidad”, tú le das chapas. Un vaso, una canción vieja, un lugar donde sentarte sin mirar la puerta cada tres segundos. Eso es lujo en el Mojave.

La Capilla del Buen Neutrón le dio algo mejor: una historia fácil de explicar. “Aquí la gente se casa.” En un mundo donde casi todo es provisional, casarse es una mentira bonita. Y las mentiras bonitas pagan facturas.

Ma dirige el lugar como dirige su vida: sin adornos.

Cobra por adelantado. Vigila a todo el mundo. Nunca admite miedo. Pero hay un punto donde su máscara se agrieta: el sótano. Ma no habla de ello. No porque sea supersticiosa, sino porque lo entiende demasiado. Ha oído los pitidos del Geiger en noches tranquilas y ha visto cómo el neón cambia de humor sin motivo.

Hay algo que Ma sabe y no dice en voz alta: el negocio es una tapadera, sí... pero también es un dique. Mientras la capilla tenga actividad, mientras haya luces y gente, el sótano se mantiene “en un nivel aceptable”. Cuando la capilla queda vacía, la instalación parece inquietarse. Como si la ausencia fuera una señal.

Ma no es villana. Tampoco es heroína. Es alguien que se niega a perder otro techo. Si eso significa gritar, negociar o pagar a mercenarios para que mantengan el orden, lo hará. Si eso significa mentir, también. El yermo le enseñó que la verdad no arregla paredes.

Nota del DJ

Si los PJ salvan la capilla, Ma puede volverse aliada recurrente: “favor a cobrar” y punto de refugio para futuras tramas.

ACTO II: LA CEREMONIA

ESCENA 6: INICIO DE LA CEREMONIA (EL MOMENTO IMPOSIBLE)

Circunstancia

La ceremonia comienza. Es el último tramo en el que todo podría ser “normal” si el mundo fuese un sitio decente. Los PJ sienten que están dentro de una burbuja frágil: música vieja, respiración contenida, neón respirando.

Abre la escena leyendo o parafraseando

Las luces se atenúan y los bancos crujen cuando la gente se sienta. Afuera, el viento golpea la chapa como si quisiera entrar a mirar. El tocadiscos arranca con una canción antigua, dulce y rota por estática. Rita aparece con su vestido remendado y botas. No parece una novia de antes de la guerra. Parece algo mucho más raro: una persona que se atreve a creer.

Joe espera frente al altar. No sonrío demasiado, pero cuando la ve... se le afloja la mandíbula, como si el mundo dejara de apretar un segundo.

Padre Cobalto carraspea, y empieza a hablar...

Desarrollo

La ceremonia es tu oportunidad para que el grupo sienta que hay algo por lo que merece pelear.

Padre Cobalto no es solo un alivio cómico; aquí se vuelve ceremonia de verdad. Habla de la vida en el yermo con honestidad brutal. No promete seguridad, no promete futuro. Promete intención. Y esa intención, en un lugar como este, es casi un acto revolucionario.

Rita camina hacia Joe con pasos que intentan ser firmes. El DJ puede describir un detalle: el velo se engancha en una esquina de banco y un PJ la ayuda a liberarlo. Un gesto mínimo, pero humano. Rita sonrío agradecida. Ese pequeño momento puede convertirse en el “recuerdo” que haga que luego los PJ arriesguen el cuello.

Joe, que siempre está en modo guardia, en este instante deja caer la máscara. No mucho. Solo lo suficiente para que se vea la ternura. Eso lo hace más vulnerable... y por eso el acto II existe.

Ma está en la primera fila, con brazos cruzados, tratando de parecer dura. Pero si el DJ quiere, puede dejar ver que Ma también quiere que salga bien, aunque lo niegue:



su capilla, su negocio, su mundo pequeño... necesitan una historia bonita, aunque sea una vez.

Los invitados, por un minuto, parecen gente normal. Se oyen respiraciones, algún sollozo ridículo, alguien carraspea para no llorar. El yermo baja la voz.

Y precisamente en ese silencio, los acólitos se sienten más nítidos. Son los únicos a los que la belleza les molesta. Los únicos que no se ablandan. En sus ojos, la ceremonia no es un milagro: es un insulto.

Si quieres, aquí puedes jugar el micro-momento en el que Rita y Joe se miran de verdad. Ese momento antes de que el mundo vuelva a meterse entre ellos.

Pruebas sugeridas (opcionales)

- PER + Perspicacia (D2): pillar un acólito tocando un dispositivo o señalando con la mano.
- PER + Percepción (D2): ver que alguien se coloca estratégicamente cerca de Ma/Rita.
- CAR + Hablar (D1): si un PJ hace un gesto de apoyo a los novios, Rita/Joe lo recordarán (bono narrativo luego: confiarán, obedecerán, pedirán ayuda).



QR-AUDIO

QR-C2: Padre Cobalto / Inicio solemne

Cuándo: justo cuando el DJ dice “comienza la ceremonia” y antes del primer voto. Función: fija tono y ancla la emoción.

ESCENA 7: SABOTAJE Y CAOS (LA LLAMA Y EL FALLO)

Circunstancia

El detonante es simultáneo: La Llama Pura se revela y el sótano entra en modo alerta. El acto se rompe. La capilla se convierte en un campo de decisión.

Abre la escena leyendo o parafraseando

La música se corta en seco.

Un banco se mueve. Luego otro.

Varias personas se ponen en pie a la vez, demasiado coordinadas para ser casualidad.

Una voz suave —casi dulce— atraviesa la sala y dice: apagad esto.

Y entonces el edificio responde.

Las luces parpadean. El neón del altar late con violencia.

El contador Geiger se vuelve loco.

Desde abajo llega un golpe sordo, como si el mundo tuviera un corazón enterrado intentando salirse del pecho.

Desarrollo

Primero es la secta. Luego es la realidad.

Profeta Asbesto no grita. No necesita gritar. Se levanta como quien se levanta a dar un brindis. Sonríe con una calma tan segura que da miedo. Habla de pureza, de juicio, de debilidad. Sus palabras son suaves, pero el contenido es una cuchilla: el amor como pecado, la boda como mentira, la compasión como enfermedad.

A su alrededor, los acólitos ejecutan su coreografía: uno cierra la puerta principal con una barra improvisada; otro prende una antorcha o derrama un líquido inflamable cerca del altar; otro apunta un arma oculta con una tranquilidad de secta que ya ha decidido quién merece vivir.

El pánico empieza con un sonido: el grito de alguien que ha entendido demasiado rápido. Los invitados se levantan, tropiezan, tiran bancos. La sala se llena de movimiento desordenado. El DJ puede describirlo como una ola: una masa humana intentando escapar por donde ya no se puede.

ACTO II: LA CEREMONIA

Rita se queda congelada un segundo. No por cobardía: por incredulidad. Luego busca a Joe. Joe se mueve como se mueve un profesional: se coloca entre ella y la amenaza sin pensarlo. Si el DJ quiere un golpe emocional, que Joe haga ese gesto antes incluso de sacar el arma.

Ma Hertz reacciona como Ma: ve el desastre y calcula daños. Pero cuando alguien intenta agarrarla como rehén, Ma se revuelve con una furia fea. Ma no es heroína. Es superviviente. Y su supervivencia no incluye morir hoy en su propio negocio.

Padre Cobalto, por su parte, se queda un instante quieto. Como si recordara otras noches peores. Y entonces actúa: intenta cortar el ritual con palabras, con humor negro convertido en autoridad. Puede ser un momento increíble en mesa: el cura ghoulish poniéndose serio en mitad del caos.

Y entonces llega la segunda parte: el fallo del sótano se dispara.

Las luces fallan de nuevo, más fuerte. El neón parpadea como si estuviera a punto de reventar. Se oye un zumbido grave, como un motor gigante arrancando bajo tierra. Un altavoz viejo, oculto o conectado al sistema del sótano, chisporrotea con una voz sin alma: “Atención...” (o lo que diga tu audio). Y el DJ puede describir que las compuertas debajo de la capilla “respiran”, que algo metálico se cierra con un golpe que no pertenece al mundo de arriba.

Aquí es donde el DJ debe hacer la escena jugable y no solo caótica: la clave es dividir el caos en objetivos claros. Los PJ deben escoger qué hacer primero, porque no hay manos suficientes para todo.

Opciones tácticas inmediatas para los PJ (descritas como prosa):

- Si se quedan arriba, pueden abrir un “corredor” entre bancos para sacar a Rita y Joe del altar, cubrirlos, evacuar civiles y neutraRitar al Profeta.
- Si bajan abajo, pueden intentar cortar el fallo antes de que la capilla se convierta en una trampa de radiación o compuertas cerradas.
- Si se dividen, la tensión sube: arriba se decide la vida de los novios; abajo se decide la vida de todos.

La secta, por supuesto, intentará aprovechar el fallo: Profeta Asbesto interpretará la alarma como “señal”. Puede ordenar que abran la puerta del sótano o que impidan que nadie baje a “detener la pureza”.

Si quieres un gancho fuerte para el final del acto II: deja que un acólito corra hacia el pasillo del altar para abrir el sótano... y que, cuando el candado ceda o la puerta se entreabra, salga una bocanada de aire caliente y un pitido feroz del Geiger. Ese es el cliffhanger perfecto.

Pruebas sugeridas (opcionales)

Estas pruebas no son “obligatorias”: son herramientas para que el DJ module dificultad.

- PER + Liderazgo / CAR + Hablar (D2): calmar a civiles para que no se aplasten.
- AGI + Sigilo / AGI + Atletismo (D2): moverse entre bancos, salvar a alguien, llegar al pasillo.
- INT + Reparar (D2): cortar el cuadro eléctrico y evitar un incendio.
- PER + Perspicacia (D2): identificar al acólito “clave” que lleva el detonador o la llave del sótano.

QR-AUDIO (disparo obligatorio, en orden sugerido)

QR-A1: Profeta Asbesto / Declaración

Cuándo: en el segundo exacto en que “se levanta” y se revela.





QR-C3: Padre Cobalto / Boda interrumpida

Cuándo: cuando Cobalto intenta recuperar control verbal del lugar.

QR-R3: Rex / Retransmitiendo el caos

Rex retransmitiendo desde el tiroteo.

QR-M3: Ma Hertz / Órdenes durante el caos

Cuándo: si el DJ quiere “subir ritmo” y dar instrucciones diegéticas.

QR-L3: Rita / Grito durante el caos

Cuándo: en un momento de máxima confusión (ayuda a “poner foco” a Joe/Rita).

QR-S1B: Sistema / Alerta inicial

Cuándo: justo después del primer parpadeo fuerte y el golpe desde abajo.

CIERRE DEL ACTO II (TRANSICIÓN / CLIFFHANGER)

La capilla ya no es una ceremonia: es un animal herido.

Arriba, la gente grita, sangra y se empuja.

Abajo, algo antiguo cuenta segundos con una voz sin alma.

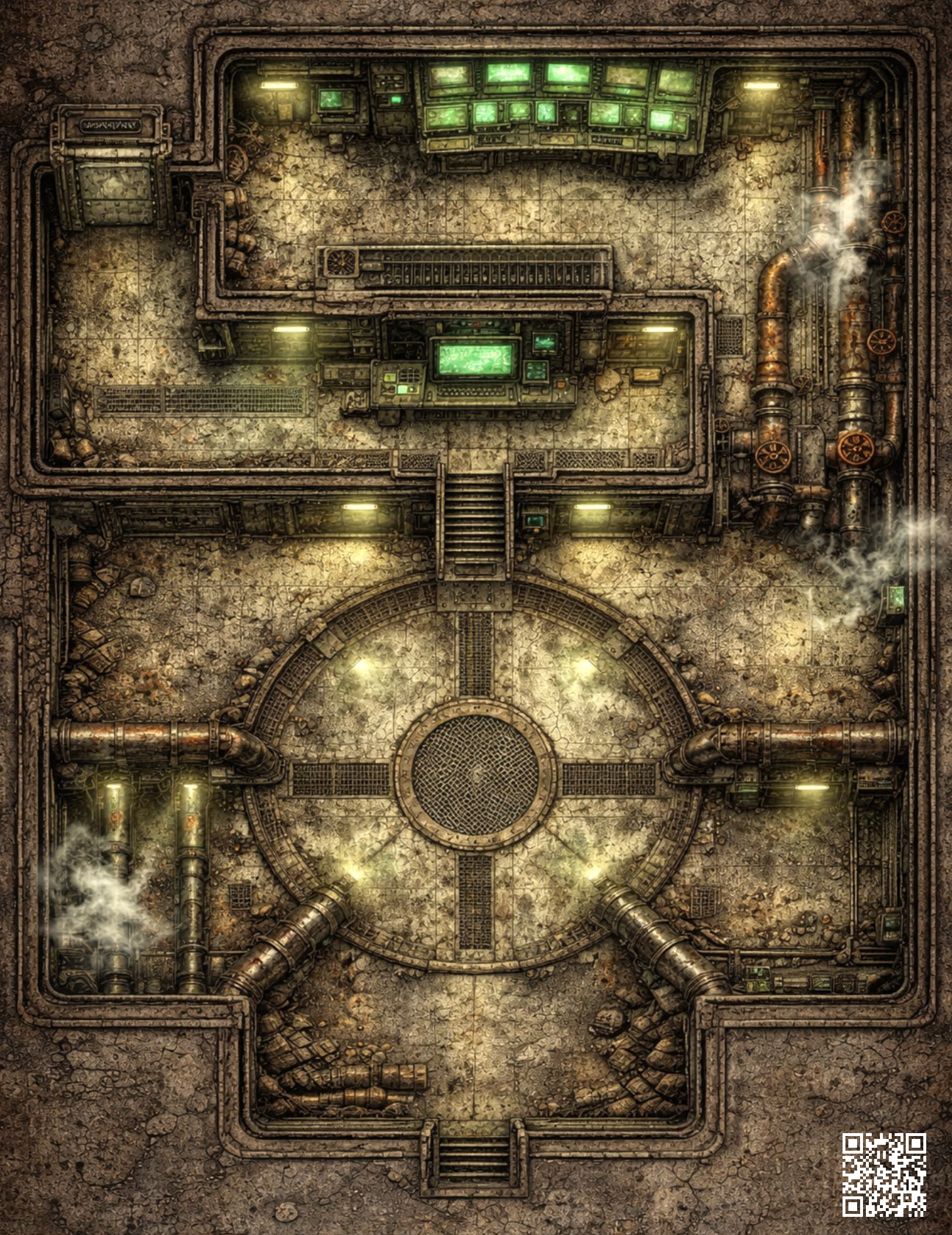
Los PJ tienen que elegir:

¿Salvar la boda... o salvar el edificio... o salvar a los que aún respiran? Porque lo que viene después no es una discusión. Es un descenso.

“ESTO SE ESTÁ PONIENDO FEO... Y MIRA QUE YO SOY DIFÍCIL DE IMPRESIONAR.”







ACTO III: EL SÓTANO Y EL JUICIO

ESCENA 8: REX EN EL CAOS (EL PE- RIODISTA NO PUEDE EVITARLO)

Circunstancia

Justo cuando los PJ deciden bajar (o dividirse), Rex aparece en el borde del desastre. Estaba invitado, grabando todo. No es un héroe de acción, pero no se queda quieto: su instinto es documentar, narrar, convertir el horror en historia.

Abre la escena leyendo o parafraseando

Entre bancos volcados y cables chisporroteando, una silueta con gorra y auriculares se mueve como si el caos fuera su hábitat natural. Rex Reverber sostiene una grabadora/holocinta pegada al pecho. Tiene polvo en la boca y brillo en los ojos y dice: ¡Esto... esto es oro radiactivo! murmura, y luego os ve.

Vale. Vosotros sois la parte de “sobrevivir”, ¿no?

Desarrollo

Rex está excitado y asustado a la vez; esa mezcla peligrosa que lo hace carismático. Lleva rato grabando: el ensayo, las risas nerviosas, el sermón de Cobalto... y ahora el desastre. Cuando la secta se revela, Rex entiende dos cosas:

1. Si se queda arriba, puede morir por error.
2. Si baja con los PJ, puede morir con propósito... y al menos dejar grabada la historia.

Rex no estorba si el DJ lo interpreta bien: no “toma decisiones por los PJ”. Su papel es dar color, servir de espejo moral (“¿en serio vamos a dejar que esto pase?”) y, sobre todo, dar pie a tus audios QR en momentos exactos.

En mitad del caos, Rex hace lo que haría: se pega a un PJ como si fuera su sombra táctica. No pide permiso, pide dirección:

¿A quién cubro? ¿A quién saco? ¿Dónde grabo?

Y cuando ve la puerta del sótano, se le cambia la cara. Porque si hay una voz mecánica anunciando “descontaminación” desde abajo, Rex sabe que eso no es metáfora. Es una cuenta atrás.

El DJ puede usar a Rex como “marcador de urgencia”: si el grupo duda demasiado, Rex suelta una frase que los empuja: O bajamos ya o esto se convierte en una tumba con música.

Pruebas sugeridas (opcionales)

- CAR + Liderazgo / Hablar (D1): Rex ayuda a calmar a un grupo pequeño de civiles (si los PJ lo coordinan).
- PER + Perspicacia (D2): Rex reconoce un patrón de “secta” (miradas, símbolos, ritual).
- AGI + Atletismo (D2): mover bancos/abrir camino mientras graba.

QR-AUDIO (nuevo, recomendado)

QR-R4: Rex (en directo, dentro de la capilla)

ESCENA 9: DESCENSO (PRIMER NIVEL: DESCONTAMINACIÓN)

Circunstancia

Los PJ (y posiblemente Rex) bajan al sótano. Luces de emergencia. Señales de seguridad pre-guerra. El aire cambia. El zumbido aumenta. Aquí el miedo ya no es social: es físico.





Abre la escena leyendo o parafraseando

Tras la puerta metálica, el mundo se estrecha.
Una escalera baja hacia una penumbra verdosa iluminada por luces de emergencia que parpadean como un corazón enfermo.

El aire huele a metal, ozono y algo químico... como hospital viejo mezclado con motor quemado.

En una pared, un cartel pre-guerra todavía legible ordena:
"PROCEDIMIENTO DE DESCONTAMINACIÓN, OBLIGATORIO".

Y en algún lugar, una voz electrónica intenta despertar después de décadas.

Desarrollo

La bajada es un cambio de género: pasáis de boda y secta a instalación de seguridad. Los peldaños crujen, pero no por madera; por óxido. Hay marcas antiguas en la pared: manos, golpes, algo que intentó salir en otro tiempo. Si el DJ quiere añadir inquietud, puede describir que algunas taquillas están abiertas desde dentro.

La sala de descontaminación parece un vestuario industrial: bancos metálicos, duchas de tubería gruesa, armarios con números descoloridos. Y el suelo tiene esa humedad pegajosa que no es agua: es residuo.

Aquí la IA "os huele". No es magia: sensores antiguos detectan movimiento, temperatura, respiración. Las luces se ajustan con un chasquido y el altavoz suelta un siseo, como si tragara polvo antes de hablar.

Si Rex está con ellos, aquí deja de bromear. Sigue grabando, pero ya no por espectáculo: por instinto. El DJ puede describirlo apretando la grabadora con fuerza, como si fuera un amuleto.

Los PJ encuentran el terminal de registros o un panel de control secundario. No es el núcleo aún, pero ya se ven mensajes de error y un contador de protocolo que avanza.

Pruebas sugeridas

- PER + Supervivencia (D2): elegir el recorrido con menos exposición (zonas menos "calientes").
- RES + Resistencia (D2): aguantar el ambiente si la escena se alarga.
- INT + Ciencia (D2): reconocer que hay un protocolo automático activándose.

QR-AUDIO (obligatorio)

QR-S1: Sistema (Alerta inicial)

Cuándo: justo cuando pisan la sala de descontaminación o cuando el altavoz chisporrotea.

ACTO III: EL SÓTANO Y EL JUICIO

ESCENA 10: SALA DE CONTROL (SEGUNDO NIVEL: ESCALADA)

Circunstancia

Los PJ llegan a la sala de control. Aquí se puede detener el desastre... o acelerarlo. La IA sube la agresividad, y empieza a cerrar rutas.

Abre la escena leyendo o parafraseando

*La sala de control es un cadáver tecnológico.
Monitores CRT rajados muestran números que tiemblan.*

Paneles llenos de luces rojas parpadean como ojos irritados.

En el centro hay un terminal con un cursor esperando, paciente, como si aún creyera que el mundo obedece.

El altavoz suelta un chasquido.

Y la voz, ahora más clara, dice una frase que no admite discusión.

Desarrollo

Este es el corazón del acto: el sitio donde el DJ debe hacer sentir el reloj.

El terminal no es “un ordenador”. Es un juez automático. La IA fue diseñada para mantener “pureza” en un espacio contaminable. En su lógica antigua, los humanos son variables; la seguridad, absoluta. Y ahora que detecta “actividad orgánica no autorizada”, su protocolo no distingue entre una boda arriba y una catástrofe abajo. Solo ve contaminación.

La IA empieza a actuar como un enemigo silencioso:

- Cierra una compuerta a lo lejos con un golpe seco (el grupo oye el impacto y siente el edificio vibrar).
- Activa ventilación: el aire cambia, más frío, más químico.
- Las luces pasan a modo rojo intermitente.
- Aparece un contador: “DESCONTAMINACIÓN TOTAL: 00:45” (o el tiempo que quieras usar como tensión).

LA LLAMA PURA - FANATISMO LIMPIO EN UN MUNDO SUCIO

En el Mojave hay bandas que roban, facciones que conquistan y caravanas que sobreviven. La Llama Pura es otra cosa: no quiere chapas, quiere significado. Y eso es mucho más peligroso.

El Profeta Asbesto predica que el amor es una forma de debilidad. Que la compasión es una enfermedad antigua. Que la humanidad se aferra a gestos pequeños, bodas, canciones, promesas, para no mirar de frente lo único que, según él, es real: el yermo selecciona. El yermo purifica. El yermo decide quién merece quedarse.

La Llama Pura no recluta con violencia al principio. Recluta con consuelo. Busca gente rota: viudas, huérfanos, ex-soldados, adictos, supervivientes que ya no soportan el ruido interior. Les ofrece una explicación simple: “tu dolor no es azar, es prueba”. Y cuando alguien acepta esa idea, ya está dentro.

Sus rituales mezclan símbolos infantiles (llamas, círculos, marcas en puertas) con tecnología y superstición. No necesitan entender la instalación bajo la capilla para usarla: solo necesitan creer que es una “señal”. Si el Geiger pita, es aprobación.

Si el neón parpadea, es anuncio.
Si la IA habla, es la voz del juicio.

Por eso eligieron la Capilla del Buen Neutrón. Porque es un lugar donde la gente baja la guardia. Porque una boda concentra emoción, atención, vulnerabilidad. Y porque, para Asbesto, destruir una boda no es vandalismo: es doctrina. Es demostrar que el yermo no permite la ternura.

Los acólitos se infiltran como invitados. Se colocan en puntos clave. Esperan la orden. Y cuando actúan, lo hacen con una calma inquietante: creen que están limpiando el mundo.

Si la Llama Pura sobrevive a los acontecimientos de la aventura, no desaparece. Se adapta. Cambia de nombre. Cambia de símbolo.

Pero conserva su idea central: “el amor es óxido”.

Semilla para continuación: Si Asbesto escapa, la Llama Pura puede aparecer en otro “lugar sagrado”: un cine al aire libre, un silo, un túnel... donde haya una máquina antigua dispuesta a obedecerles.



Si los PJ intentan dialogar con la IA, esta responde con frases de manual: “cualquier forma de vida presente debe ser eliminada para restaurar pureza”. No es malvada: es literal. Por eso da miedo.

Aquí metes decisiones:

- ¿Cortar energía? (reduce sistemas, pero puede bloquear puertas).
- ¿Desviar flujo? (podría salvar estructura, pero aumenta radiación en un sector).
- ¿Anular protocolo? (requiere habilidad y tiempo).
- ¿Reiniciar? (riesgo de dejar el sistema en “modo seguro” que también puede matarles).

Si Rex está presente, su papel es narrativo: puede grabar la voz de la IA, comentar “esto no es un cura, es un robot con fe”, pero sin robar decisiones. Rex puede hacer de “mano extra” para sostener una puerta, alumbrar, o pasar herramientas. Y si el DJ necesita subir emoción, Rex puede recordarle al grupo:

- Arriba hay gente. Si esto se cierra... no salen.

Pruebas sugeridas

- INT + Ciencia / INT + Reparar (D2–D4): entender y desactivar protocolo.
- PER + Percepción (D2): detectar gas/ventilación antes de que afecte mucho.
- AGI + Atletismo (D2): correr a una compuerta antes de que se cierre por completo.

QR-AUDIO (obligatorio)

QR-S2: Sistema (Escalada)

Cuándo: en cuanto los PJ vean el panel principal o el contador de protocolo.

ESCENA 11: NÚCLEO DE CONTENCIÓN (TERCER NIVEL: “DESCONTAMINACIÓN TOTAL”)

Circunstancia

El núcleo no es una bomba gigante: es peor. Es un sistema antiguo que, si entra en “modo pureza”, convierte la capilla en una trampa. Aquí la IA decide que la forma de salvar el lugar es matar lo que hay dentro.

Abre la escena leyendo o parafraseando:

Más allá de la sala de control, el pasillo se vuelve más estrecho y más caliente. El metal suda. Las tuberías laten con un murmullo grave, como si el edificio estuviera respirando con dificultad.

Una compuerta con un símbolo de radiación bloquea el acceso al núcleo. Y al otro lado... algo emite el tipo de energía que no debería tener voz.



Desarrollo

Esta escena es clímax técnico y moral. La IA ya no “avisa”: ejecuta. El DJ debe hacer sentir que el espacio se convierte en enemigo:

- Comp puertas cerrándose con sonidos de prisió
- Ventilación expulsando un agente descontaminante (gas irritante, niebla química o aerosoles).
- Alarmas que se mezclan con el zumbido del núcleo
- Luces rojas que convierten a los PJ en sombras.

La IA se vuelve verbalmente más extrema, pero sigue siendo “fría”. No insulta. No odia. Solo declara.

Aquí es donde introduces el dilema definitivo: para desactivar la descontaminación total, quizá haya que aceptar un coste:

- Cortar energía total = apagar sistemas... pero la puerta principal puede quedar cerrada arriba y la gente atrapada.
- Desviar flujo = salvar arriba, pero el sótano se inunda de radiación y alguien sufre.
- Reiniciar IA = posibilidad de abrir todo... pero puede quedar fuera de control unos segundos (peligro inmediato).

ACTO III: EL SÓTANO Y EL JUICIO

El DJ puede decidir que una solución “buena” requiere dos pasos (tarea extendida corta):

1. Anular protocolo.
2. Forzar apertura de compuertas / ventilación.

Si Rex está aquí, este es un gran momento para ponerlo vulnerable: su grabadora se satura de estática, su voz tiembla, pero sigue grabando porque ese es su modo de respirar. Y si el DJ quiere un gesto emocional, Rex puede decirle al PJ que esté a punto de quedarse atrás: —No me mueras aquí abajo sin que el Mojave lo escuche.

Pruebas sugeridas

- INT + Ciencia (D3–D4): anular “descontaminación total”.
- INT + Reparar (D2–D3): puentear compuertas / ventilación.
- RES + Atletismo (D2): aguantar gas/ambiente mientras trabajan.
- AGI + Atletismo (D2): cruzar antes de que cierre una puerta.

QR-AUDIO (obligatorio)

QR-S3: Sistema (Fase crítica)

Cuándo: cuando el contador llegue a “últimos segundos” o cuando la IA anuncie eliminación.

ESCENA 12: ESTABILIZACIÓN Y SUBIDA (LA RESPIRACIÓN VUELVE)

Circunstancia

Si los PJ logran desactivar el protocolo, el edificio “cede”. La IA entra en apagado. Las luces vuelven a un pulso más estable. Ahora toca volver arriba... donde la boda y la secta siguen en guerra o en ruinas.

Abre la escena leyendo o parafraseando

De repente, el zumbido baja un tono.

Las luces dejan de parpadear como un corazón en paro y pasan a un rojo fijo, cansado.

El altavoz, por primera vez, suena casi... educado.

Como si la máquina hubiera aceptado, a regañadientes, que la vida es una variable que no puede eliminarse siempre.

Desarrollo

Cuando la IA se apaga, no hay triunfo limpio. Hay alivio. Los PJ no sienten “victoria”: sienten que han evitado una muerte que nadie habría entendido. El DJ debe describir el cuerpo: sudor frío, garganta

irritada, manos temblando por adrenalina, el olor del metal caliente.

Rex, si está, graba el silencio. Ese detalle es importante: no graba solo el caos; graba la calma después, porque sabe que la calma es lo que la gente olvida primero.

Aquí, antes de subir, el DJ puede ofrecer un detalle de lore: un registro en el terminal, una línea, que sugiera que esta instalación se diseñó para “incidentes” que nadie quería nombrar. Eso te deja puerta abierta a futuras aventuras.

Y entonces, el grupo sube. No a una ceremonia. A las consecuencias.

QR-AUDIO (obligatorio si se logra estabilizar)

QR-S4: Sistema (Apagado / estabilización)

Cuándo: justo antes de que vuelvan a subir.

QR-AUDIO (opcional para amarrar a podcast)

QR-R5:Rex (grabando el silencio, antes de subir)





CIERRE DEL ACTO III (TRANSICIÓN)

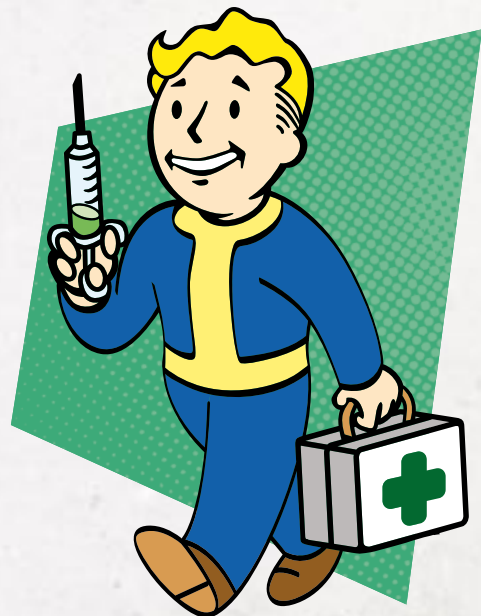
La instalación está contenida.
La IA ha sido obligada a callar.

Pero el olor a gas y metal caliente se pega a la ropa como un recuerdo.

Y arriba... la capilla sigue siendo una boda, una secta y un negocio roto.

El grupo vuelve con una certeza:
si bajasteis para salvar el edificio, ahora toca salvar lo humano.

"TRANQUILOS, TODO PLAN QUE EMPIEZA MAL PUEDE ACABAR PEOR. ES TRADICIÓN."



RADIO RAD-YERMO



DESDE LAS RUINAS,
EMITIMOS ESPERANZA

ECOS DEL YERMO



¡EMITIENDO RESISTENCIA
CULTURAL!

ACTO IV: ¿FELICES PARA SIEMPRE?

ESCENA 13 — REGRESO A LA CAPILLA (EL MUNDO SIGUE ARDIENDO)

Circunstancia

Los PJ vuelven del sótano. La IA ya no aprieta desde abajo, pero arriba la capilla está en modo supervivencia: gente herida, bancos volcados, cables quemados y un conflicto humano todavía activo.

Abre la escena leyendo o parafraseando

Subís y el aire cambia. Ya no es metal y ozono: es humo, polvo y miedo humano.

*La capilla parece un animal después de una pelea: bancos volcados, cristales rotos, confeti pegado a sangre seca.
El neón parpadea débil, como si estuviera agotado de hacer de corazón.*

*En algún rincón alguien llora sin sonido.
En otro, alguien reza a algo que no escucha.*

Y en el centro de todo, la boda... sigue sin resolverse.

Desarrollo

El regreso debe sentirse como cuando sales de un refugio y descubres que la guerra no te esperó: siguió ocurriendo. La capilla está partida en dos bandos invisibles: los que intentan ayudar y los que intentan sobrevivir a base de empujar. Ma Hertz grita órdenes que nadie cumple del todo. Padre Cobalto parece más viejo que antes, cubierto de polvo, pero sigue en pie porque si él cae, cae la idea de “ceremonia”.

Aquí el DJ decide el “estado” de arriba según lo que haya ocurrido mientras el grupo estaba abajo (si parte del grupo se quedó arriba, ya lo sabrás; si no, elige una de estas tres situaciones, según el tono que quieras):

1. Rehenes activos (tensión máxima): La Llama Pura retiene a Rita o a Ma (o a ambos). Joe está a punto de hacer una locura para rescatar. Asbesto está calmado, mandando con voz suave.
2. Secta dispersa pero no vencida (tensión media): Los acólitos han retrocedido a posiciones defensivas. Asbesto está en algún lugar dentro de la capilla o en el exterior, preparando un último acto (fuego/antorchas/ritual).
3. Caos general sin líder visible (tensión baja, pero peligrosa):

Asbesto ha desaparecido momentáneamente. Los acólitos están mezclados con el pánico. Es el escenario perfecto para que el DJ plantee “¿cómo identificáis al enemigo entre civiles?”.

Sea cual sea, lo importante es que los PJ sientan que, al estabiritar el sótano, han salvado “el edificio”, pero todavía no han salvado “la historia”. Porque la historia aquí es humana: Rita y Joe.

Y en un lateral, Rex sigue grabando. Ya no tiene brillo de espectáculo: ahora graba como quien documenta un crimen o un milagro. Si le das una frase, que sea corta: No me hagáis repetir esto en la edición... salid vivos.

Pruebas sugeridas (opcionales)

- PER + Perspicacia (D2): locaritar a Asbesto o identificar acólitos entre la gente.
- CAR + Liderazgo/Hablar (D2): organizar evacuación parcial, evitar estampida.
- AGI + Atletismo (D2): mover escombros, sacar a un herido, abrir un pasillo.





PADRE COBALTO

Padre Cobalto no siempre fue Padre Cobalto. Antes de que la radiación le arrancara la piel y le dejara la voz convertida en grava, fue Efraín Calder, un predicador de poca monta que recorría los asentamientos del Mojave ofreciendo sermones baratos, entierros improvisados y palabras que nadie quería pagar pero todos necesitaban oír. Su iglesia era una vieja estación Red Rocket medio derruida, donde casaba a parejas con más cicatrices que futuro y enterraba a quienes no habían tenido ni una cosa ni la otra. Nunca fue importante, pero siempre estaba ahí.

El día que todo cambió llegó con una tormenta radiactiva que nadie vio venir a tiempo. Los que pudieron huyeron; los demás se refugiaron con él. Efraín podría haber corrido, pero se quedó. Cerró las puertas de su capilla improvisada y pasó horas hablando, rezando, contando chistes malos para que el miedo no se los comiera. Cuando el viento cesó, la mitad habían muerto. La otra mitad se marchó sin mirar atrás. Nadie volvió a buscarlo. Pero él no murió.

Cuando salió, la piel se le caía a tiras y el reflejo que encontró ya no era el suyo. Durante días vagó hablando solo, con Dios, con los muertos...

o con lo que quedara de ellos.

Cuando volvió a cruzarse con gente, ya no era Efraín. Sonrió con su mueca imposible y dijo: “Padre Cobalto. Bendigo bodas, entierros y decisiones terribles. Dos de tres garantizadas.”

Desde entonces recorre el yermo como un sacerdote de algo que ya no existe, convencido de que el mundo ya se acabó y de que lo único que queda es cómo decides vivir lo que sobra. No cree en la salvación, pero sí en pequeños actos de desafío contra la nada. Para él, una boda no es romanticismo: es resistencia. Una forma de decirle al apocalipsis que no ha ganado del todo.

Habla con humor negro, se burla del mundo y de sí mismo, pero nunca de quienes intentan aferrarse a algo humano. Y cuando todo se rompe, su voz cambia: firme, casi solemne, como si recordara quién fue. Padre Cobalto no es un héroe. Es un recordatorio de que incluso en un mundo muerto, aún se puede elegir.

“Que la boda se celebre. Que el yermo pierda una vez. Aunque sea una.”

QR-AUDIO (según situación)

QR-M3: Ma / Órdenes durante el caos (si quieres ritmo alto)

QR-R5: Rex / “Seguimos vivos” (opcional si no lo usaste abajo; aquí funciona también)

ESCENA 14 — EL ÚLTIMO ACTO DE LA LLAMA PURA (ASBESTO NO SE VA SIN DEJAR MARCA)

Circunstancia

Profeta Asbesto hace su último movimiento. Si ha perdido control, intentará convertir la boda en símbolo: o “purificación” o “martirio”. Si aún controla rehenes, intentará forzar el clímax delante de todos.

Abre la escena leyendo o parafraseando

Profeta Asbesto no corre. No se esconde. Se mueve entre el humo como si ya hubiera aceptado el resultado.

Y cuando habla, su voz no suena a furia. Suena a certeza. —¿Lo veis? —dice—. Hasta las máquinas entienden la pureza. Solo vosotros insistís en ensuciarlo todo con... cariño.

Desarrollo

Asbesto no necesita ganar “a tiros” para ganar narrativamente. Su victoria es convertirlo todo en mensaje. Por eso su estrategia final depende del estado de la escena:

- Si tiene a alguien como rehén, lo coloca cerca del altar, frente a todos. Su calma se vuelve insoportable. Quiere que la gente elija: o le obedecen, o habrá sangre “purificadora”.
- Si no tiene rehenes, se apoya en el ritual: antorchas, símbolos, fuego, cualquier gesto que parezca “inevitable”. Puede intentar abrir de nuevo el sótano, aunque ya esté estabilizado, solo para que la gente oiga el zumbido y crea que “la llama” sigue viva.
- Si está acorralado, se vuelve mártir: prefiere morir “purificado” que capturado. En ese caso, su discurso se convierte en maldición: “voveréis a tener miedo, y entonces me recordaréis”.

En este punto, Joe puede perder el control. El DJ debe mostrarlo con un detalle: Joe deja de mirar a los acólitos y solo mira a Rita. Su lógica ya no es táctica, es visceral. Ese es un punto perfecto para que un PJ le frene o le dé cobertura. Joe no quiere ser héroe: quiere ser muro.

ACTO IV: ¿FELICES PARA SIEMPRE?

Padre Cobalto, aquí, puede brillar. Si el DJ quiere un enfrentamiento verbal, Cobalto puede “plantarse” contra Asbesto. No como santo. Como superviviente viejo que ha visto demasiados fanáticos.

Ma Hertz, por su parte, intentará salvar la capilla incluso ahora: puede rogar, negociar, mentir, lo que sea para que no le prendan fuego al sitio.

Rex graba. Y esa grabación se convierte en el “documento” del episodio especial: la voz del fanático, el miedo de la gente, el crujido del edificio. Rex no interfiere físicamente (no es su papel), pero su presencia añade un filo: lo que ocurra aquí no quedará enterrado.

Opciones de resolución (elige según mesa)

- Resolución social: los PJ desenmascaran a Asbesto ante los suyos, rompen su aura, provocan que acólitos duden.
- Resolución táctica: neutraRita a los acólitos clave, rescatan rehenes y aíslan a Asbesto.
- Resolución violenta: combate corto y sucio cerca del altar.
- Resolución “mártir”: Asbesto se inmola o muere de forma teatral (si quieres final oscuro).

Pruebas sugeridas (opcionales)

- CAR + Hablar / Intimidar (D2–D3): romper el control carismático de Asbesto sobre acólitos.
- PER + Perspicacia (D2): detectar qué acólito es el “clave” (el que manda, el que porta arma real, el que lleva el fuego).
- AGI + Armas pequeñas / Cuerpo a cuerpo: si hay combate.

QR-AUDIO

QR-A2: Profeta Asbesto / Ultimátum

Cuándo: justo cuando Asbesto ofrece “obedeced o ardeáis”.

QR-A3: Profeta Asbesto / Maldición final

Cuándo: si cae derrotado o está a punto de morir/huir.

ESCENA 15: LOS VOTOS EN RUINAS (O EL EPITAFIO)

Circunstancia

La amenaza inmediata se resuelve. Ahora toca decidir: ¿hay boda? ¿hay huida? ¿hay ruptura? Esta escena es el “corazón” del final.

Debe ser corta pero memorable.

Abre la escena leyendo o parafraseando

Cuando el ruido baja, lo primero que se oye es la respiración.

Una respiración colectiva, como si el Mojave entero hubiera soltado el aire.

El altar está lleno de polvo. El suelo, de confeti triste.

La música no suena, pero el silencio tiene eco.

Y entonces, Rita mira a Joe como si le preguntara algo sin palabras: “¿Seguimos?”

Desarrollo

Este momento no es “bonito”. Es verdadero. Por eso funciona.

Rita está sucia, el vestido está peor que antes, el velo quizá ya no existe. Y aun así, si el DJ quiere el final esperanzador, Rita encuentra una dignidad que el yermo no le ha podido quitar: la decisión de seguir adelante. Rita no pide una boda perfecta. Pide que Joe se quede.

Joe está agotado, quizá herido. Ha visto el abismo de volver a ser el hombre del casino. Y si el DJ quiere redención, Joe elige otra cosa: elige ser alguien que no necesita violencia para existir. Le cuesta, pero lo intenta.

Padre Cobalto, si está vivo y en pie, puede convertir esto en una ceremonia mínima, casi íntima. Unas palabras. Un gesto. Un “sí”. Y de pronto, el yermo se queda sin chiste: hay algo tierno en medio del desastre.

Ma Hertz, por primera vez, se calla. No porque se haya vuelto buena, sino porque incluso ella entiende que esto, si ocurre, es lo único que puede salvar la reputación de su capilla: no el neón, no el negocio... la historia de que “aquí, una vez, el amor no se rindió”.

Y Rex, si está, graba la ceremonia final. No como show, sino como testigo. Ese audio es oro para ti: puedes usarlo como extra del especial New Vegas, o como QR final del módulo.

Tres finales sugeridos (elige según tono)

- **Final 1: BODA SALVADA (esperanza rara):**
Se casan entre ruinas. Cobalto oficia. La gente aplaude con manos temblorosas.
- **Final 2: BODA ROTA (Fallout duro):**
Demasiado daño. Rita o Joe no pueden. Se abrazan y se van, o se separan en silencio. El yermo gana un poco.
- **Final 3: BODA MUTADA (agridulce):**
La radiación o el trauma deja marca simbólica: cicatriz brillante, mirada distinta, cambio emocional. Se casan aceptando el precio.



QR-AUDIO

QR-C4: Padre Cobalto / Sermón final (si hay boda)

Cuándo: justo antes del “podéis besaros”.

QR-L2+QR-Joe2: Momento íntimo (si quieres emoción) Cuándo: justo antes de decidir si siguen. (Puedes usar el diálogo breve aquí como recordatorio de vínculo.)

ESCENA 16: EPÍLOGO: LA VERSIÓN QUE LLEGA A LAS ONDAS

Circunstancia

El polvo se asienta. Los supervivientes se van. La capilla queda herida o renace. Y la historia viaja, como todo en el yermo: por rumores... o por radio.

Abre la escena leyendo o parafraseando

El amanecer llega sin pedir permiso.

El Mojave vuelve a ser Mojave: frío, seco, indiferente.

La capilla queda detrás como una cicatriz iluminada a medias, o como un esqueleto sin neón.

La gente se marcha en silencio, con esa manera de caminar de quien ha sobrevivido a algo que aún no sabe contar.

Y entonces, en algún punto del desierto, una señal de radio se enciende... y la historia se convierte en voz.

Desarrollo

Aquí cierras el círculo con tu proyecto.

Rex está en un lado del cruce, sentado en una caja, con la grabadora aún caliente. Se quita los auriculares un segundo como si necesitara escuchar el mundo sin filtro. Luego los vuelve a poner. Porque Rex es eso: un superviviente que convierte el trauma en relato para que la gente no se vuelva loca a solas.

Rex decide qué se emite y qué no. Y esa decisión es narrativa y moral. Puede suavizar el horror para que el Mojave no se hunda en paranoia. Puede denunciar la secta para que nadie caiga en su Dulce Radiactivo. Puede, incluso, proteger identidades para no crear nuevas víctimas.

Si el DJ quiere dejar gancho futuro: Rex menciona que lo del sótano “no era normal” y que quizá haya más instalaciones así bajo el Mojave. Eso abre campañas.

Ma Hertz hace recuento. Si está viva, sigue siendo Ma. Puede agradecer a regañadientes a los PJ. Puede intentar cobrarles algo. Puede prometerles un favor. Pero, sobre todo, Ma entiende que hoy ha sobrevivido porque alguien decidió ayudar. Rita y Joe... dependerá del final. Pero incluso si la boda se rompe, el hecho de haber intentado casarse en el yermo deja una huella en ellos. Y en la gente.

ACTO IV: ¿FELICES PARA SIEMPRE?

QR-AUDIO (obligatorio)

QR-R6: Rex / Epílogo de la aventura

Cuándo: cierre final, como "voz en off" mientras el DJ describe el amanecer.

QR-AUDIO (opcional, extra de producción)

QR-M4: Ma / Epílogo agradecida/cabreada

Cuándo: si quieres un cierre con humor y negocio.

CIERRE DEL ACTO IV (FRASE FINAL PARA EL DJ)

Y así termina la noche en la que el amor intentó ganarle una partida al yermo.

No siempre gana. Pero cuando lo intenta... el Mojave lo recuerda.



**"RECORDATORIO AMISTOSO:
SOBREVIVIR SIGUE SIENDO OPCIONAL,
PERO RECOMENDABLE..."**









FICHAS DE LOS PROTAGONISTAS

| FUE | PER | RES | CAR | INT | AGI | SUE |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 5 | 7 | 6 | 6 | 7 | 6 | 8 |

| HABILIDADES | | | |
|-----------------|---|---------------------|---|
| Comercio | 2 | Sigilo | 1 |
| Medicina | 1 | Conversación* | 5 |
| Reparación | 2 | Supervivencia* | 4 |
| Ciencia | 1 | Pilotar | 1 |
| Armas pequeñas* | 4 | Armas cuerpo-cuerpo | 1 |

| PV | INICIATIVA | DEFENSA |
|----|------------|---------|
| 21 | 13 | 1 |

| CARGA MÁXIMA | BONIF. C/C | PS |
|--------------|------------|----|
| 200 lb | +1 | 4 |

| RD ENERGÍA | RD FÍSICO | RD RAD. | RD VENENO |
|---|---|---------|-----------|
| 1 (torso), 1 (cabeza, extremidades) | 1 (torso), 1 (cabeza, extremidades) | 0 | 0 |

| ATAQUES |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • DESARMADO: FUE + Desarmado (TN 6) 2 CD de daño físico • Revólver del .44: AGI + Armas pequeñas (TN 10) 5 CD de daño físico. Cadencia 1, Alcance C, Combate cercano, Fiable • Cuchillo de combate: FUE + Armas cuerpo a cuerpo (TN 6) 3 CD de daño físico perforante |

| CAPACIDADES ESPECIALES |
|--|
| <p>VOZ DEL YERMO: Rex Reverber puede usar su voz, presencia y fama para influir en una escena. Una vez por escena, puede reducir en 1 la dificultad de una prueba de CAR + Conversación para calmar, convencer, distraer o impresionar a un objetivo inteligente.</p> |

| INVENTARIO |
|--|
| Gafas oscuras, Gorra desgastada, Auriculares de estudio, Micrófono portátil / grabadora, Chaqueta larga, Ropa reforzada de viaje, Revólver del .44, Cuchillo de combate, Pip-Boy |

Frase típica:

“En el Mojave, el amor dura lo que tarda alguien en cargar el arma... pero hoy vamos a intentarlo igual.”

REX REVERBER

Nivel 8, Humano. Personaje Notable (390 PE).

Rol: Locutor / Cronista / Testigo (presente en la aventura)

Identidad: Voz de Radio Rad-Yermo

Rex Reverber es la señal en mitad del ruido. Locutor con carisma peligroso, mezcla de ironía y ternura oxidada, capaz de narrar una tragedia como si fuera un anuncio... y un anuncio como si fuera una plegaria. Lleva gorra, gafas oscuras, auriculares y la certeza de que contar la historia es una forma de sobrevivirla.

Motivación: Mantener viva la emisora y encontrar historias que merezcan ser recordadas antes de que el Mojave las triture.

Cómo interpretarlo: Humor negro como mecanismo de defensa. Observador: mira, escucha, registra. Cuando el caos sube, su voz se vuelve más seria: Rex sabe cuándo la broma deja de proteger.

En partida: Actúa como cataRitador narrativo: empuja a actuar, a bajar al sótano, a no dejar que la secta gane el relato. No toma decisiones por los PJ: documenta, pregunta, mete urgencia (“si tardamos, arriba muere gente”).



MAUREEN “MA” HERTZ

Nivel 4, Humano Saqueador. Individuo Notable (62 PE).

Rol: Dueña de la capilla / Contratista / Superviviente empresaria

Ma Hertz regenta la Capilla del Buen Neutrón con una mezcla de oficio, mala leche y un corazón que solo asoma cuando ya es tarde para esconderlo. Negocia todo. Controla todo. Y cuando algo se rompe, lo arregla... o lo remienda con chapa y amenazas.

Motivación: Que el negocio sobreviva, que la capilla siga en pie, y que hoy no se convierta en otra noche “de esas”.

Cómo interpretarla: Directa, mandona, cero romanticismo en la superficie. Se enfada si pierde control. Su miedo real: el sótano. No lo dice, pero se le nota.

En partida: Da el contrato / paga / presiona. Puede convertirse en aliada o en juez (“esto me lo pagáis”). Perfecta para rematar escenas con humor seco.



| FUE | PER | RES | CAR | INT | AGI | SUE |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 5 | 6 | 6 | 9 | 8 | 5 | 5 |

| HABILIDADES | | | |
|---------------------|---|----------------|---|
| Armas Cuerpo-cuerpo | 2 | Conversación* | 3 |
| Armas Pequeñas | 3 | Reparación | 1 |
| Desarmado | 2 | Supervivencia* | 2 |
| Cerraduras | 1 | Trueque* | 2 |

| PV | INICIATIVA | DEFENSA |
|----|------------|---------|
| 15 | 13 | 1 |

| CARGA MÁXIMA | BONIF. C/C | PS |
|--------------|------------|----|
| 200 lb | +0 | 3 |

| RD ENERGÍA | RD FÍSICO | RD RAD. | RD VENENO |
|---|---|---------|-----------|
| 1 (torso), 1 (cabeza, extremidades) | 1 (torso), 1 (cabeza, extremidades) | 0 | 0 |

| ATAQUES |
|--|
| • CÓCTEL MOLOTOV: PER + Explosivos (NO 6) • 4 DC daño energético, Persistente; Área. Arrojadizo (M). |
| • ESCOPIETA DOS CAÑONES: AGI + Armas pequeñas (NO 8), 6 DC daño físico, Cruel, Propagación; distancia C, CdF 2, Dos manos, Imprecisa. |
| • DESARMADO: FUE + Desarmado (NO 7) 2 DC daño físico. |

| CAPACIDADES ESPECIALES |
|---|
| MAESTRO DEL REGATEO: Cuando participe en una tarea enfrentada de Trueque, el mercader genera un éxito adicional a lo que saque en su prueba. |

| INVENTARIO |
|---|
| Ropa reforzada, pistola de 10 mm (con armazón automático), escopeta de dos cañones, 1 cóctel Molotov y Riqueza 6. |

Frase típica: “Si vais a morir, que sea fuera. Dentro me mancháis el suelo.”

FICHAS DE LOS PROTAGONISTAS

| FUE | PER | RES | CAR | INT | AGI | SUE |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 5 | 6 | 6 | 9 | 7 | 5 | 4 |

| HABILIDADES | | | |
|----------------|---|----------------|---|
| Reparación* | 4 | Conversación | 4 |
| Armas pequeñas | 3 | Supervivencia* | 2 |
| Cerraduras | 4 | Trueque | 3 |
| Armas C/C | 3 | Sigilo | 2 |

| PV | INICIATIVA | DEFENSA |
|----|------------|---------|
| 15 | 13 | 1 |

| CARGA MÁXIMA | BONIF. C/C | PS |
|--------------|------------|----|
| 150 lb | +0 | 4 |

| RD ENERGÍA | RD FÍSICO | RD RAD. | RD VENENO |
|---|---|---|-----------|
| 1 (torso), 1 (cabeza, extremidades) | 1 (torso), 2 (cabeza, extremidades) | 1 (torso), 2 (cabeza, extremidades) | 0 |

| ATAQUES |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • MACHETE: FUE + Armas C/C (NO 8) 3 DC daño físico, Perforante 1 • ESCOPEA DOS CAÑONES: AGI + Armas pequeñas (NO 8), 6 DC daño físico, Cruel, Propagación; distancia C, Cdf 2, Dos manos, Imprecisa. • DESARMADO: FUE + Desarmado (NO 5) 2 DC daño físico. |

| CAPACIDADES ESPECIALES |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • DOTADA: Añade +1 a 2 de tus atributos (no está sumado). • MANITAS: Cuando tiene que arreglar algo, genera un éxito adicional a lo que saque en su prueba. |

| INVENTARIO |
|---|
| Ropa reforzada, pistola de 10 mm (con armazón automático), herramientas, escopeta de dos cañones, 1 cóctel Molotov y Riqueza 6. |

Frase típica: “Si el mundo se cae... al menos que nos pille juntos.”

RITA “DOS CHISPAS”

Nivel 4, Humano. Individuo Notable (45 PE).

Rol: Novia / Corazón emocional / Técnica improvisada

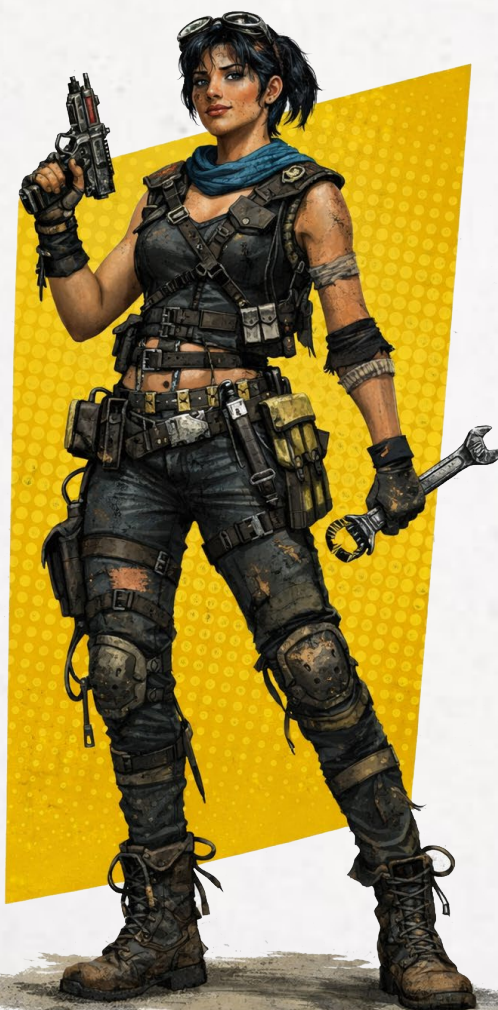
Chatarrera idealista, rápida con las manos y con la lengua. Rita cree que se puede construir algo decente incluso en el yermo, y por eso se casa: porque ya está harta de sobrevivir sola. Debajo del humor nervioso hay valentía auténtica.

Motivación: Una vida que no sea solo aguantar.

Temor: Que el pasado de Joe destruya su futuro.

Cómo interpretarla: Habla rápido cuando está nerviosa. Ríe para no llorar. Cuando decide, se vuelve sorprendentemente firme.

En partida: Objetivo a proteger, pero no “damisela”, puede aportar ideas técnicas. Si se siente traicionada, la aventura se oscurece.



JACKPOT JOE

Nivel 6, Humano. Individuo Normal (50 PE).

Rol: Novio / Guarda curtido / Redención incómoda

Ex seguridad en el casino. Joe no presume: vigila. Lleva la violencia en el cuerpo como un idioma aprendido a golpes, pero intenta no hablarlo más. Ama a Rita con un miedo silencioso: el miedo de que ella pague lo que él debe.

Motivación: Empezar de cero, lejos del Strip y sus deudas.

Temor: Que sus enemigos, o él mismo, arruinen la vida de Rita.

Cómo interpretarlo: Pocas palabras, mucha mirada. Siempre midiendo entradas y salidas. Si Rita está en peligro, se vuelve un muro.

En partida: Puede ser apoyo táctico, pero también “bomba emocional”. Su pasado puede activar subtramas futuras (New Vegas).



| FUE | PER | RES | CAR | INT | AGI | SUE |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 7 | 1 |

| HABILIDADES | | | |
|-----------------|---|------------------|---|
| Armas pequeñas* | 3 | Explosivos | 3 |
| Cerraduras | 2 | Medicina | 1 |
| Armas C/C | 3 | Armas de Energía | 3 |
| Armas Pesadas | 2 | Atletismo | 1 |
| Ciencia | 2 | Supervivencia | 4 |

| PV | INICIATIVA | DEFENSA |
|----|------------|---------|
| 12 | 13 | 1 |

| CARGA MÁXIMA | BONIF. C/C | PS |
|--------------|------------|----|
| 200 lb | +0 | 1 |

| RD ENERGÍA | RD FÍSICO | RD RAD. | RD VENENO |
|---|---|---------|-----------|
| 3 (torso), 2 (cabeza, extremidades) | 2 (torso), 3 (cabeza, extremidades) | 0 | 1 |

| ATAQUES |
|--|
| <p>• RIFLE DE COMBATE: AGI + Armas pequeñas (NO 10), 5 DC daño físico; distancia M, CdF 2, Dos manos.</p> <p>• ARMA LÁSER: PER + Armas de energía (NO 9) 4 DC daño energético, Perforante 1; distancia C, CdF 2.</p> <p>• DESARMADO: FUE + Desarmado (NO 5) 2 DC daño físico.</p> |

| CAPACIDADES ESPECIALES |
|---|
| <p>SALVA COMPLETA: Una vez por combate, el artillero puede disparar una salva completa con su rifle de combate. Esto añade la CdF del ataque al daño de un solo ataque (7 DC en total) y le permite usar el efecto de daño Ráfaga sin gastar munición.</p> |

| INVENTARIO |
|---|
| <p>Peto de combate, grebas de cuero (x2), brazales de cuero (x2), arma láser o rifle de combate, Riqueza 2.</p> |

Frase típica:

“Si algo va a por ella... primero pasa por mí.”

FICHAS DE LOS PROTAGONISTAS

| FUE | PER | RES | CAR | INT | AGI | SUE |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 4 | 6 | 8 | 9 | 6 | 5 | 6 |

| HABILIDADES | | | |
|----------------|---|----------------|---|
| Comercio | 1 | Medicina* | 3 |
| Reparación | 1 | Ciencia | 1 |
| Armas Pequeñas | 2 | Sigilo | 1 |
| Conversación* | 5 | Supervivencia* | 4 |
| Armas C/C | 2 | | |

| PV | INICIATIVA | DEFENSA |
|----|------------|---------|
| 22 | 11 | 1 |

| CARGA MÁXIMA | BONIF. C/C | PS |
|--------------|------------|----|
| 150 lb | - | 3 |

| RD ENERGÍA | RD FÍSICO | RD RAD. | RD VENENO |
|---|---|---------|-----------|
| 2 (torso), 1 (cabeza, extremidades) | 6 (torso), 3 (cabeza, extremidades) | Inmune | 1 |

| ATAQUES |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • DESARMADO: FUE + Desarmado (TN 6) 2 CD de daño físico • PISTOLA DE 10 MM: AGI + Armas pequeñas (TN 7) 4 CD de daño físico, Cadencia 1, Alcance C • CUCHILLO CEREMONIAL OXIDADO: FUE + Armas cuerpo a cuerpo (TN 5) 3 CD de daño físico perforante |

| CAPACIDADES ESPECIALES |
|--|
| <p>OFICIANTE DEL FIN DEL MUNDO: Padre Cobalto tiene una presencia hipnótica, entre lo sagrado y lo inquietante. Una vez por escena, puede reducir en 1 la dificultad de una prueba de CAR + Conversación para calmar a una multitud, reconducir una discusión o imponer silencio reverencial.</p> |

| INVENTARIO |
|---|
| Sotana o vestiduras ceremoniales raídas, Símbolos religiosos improvisados, Biblia chamuscada, Pistola de 10 mm, Cuchillo ceremonial oxidado, 1 estimulante, Vendas, alcohol, aguja e hilo, Botella medio vacía de licor dudoso, Llaves de la capilla o acceso a dependencias restringidas, Riqueza 1. |

Frase típica:

“Hoy casamos amor... y si la radiación quiere opinar, que pida turno.”

PADRE COBALTO

Nivel 18, Ghoul. Personaje Notable (280 PE).

Rol: Oficiante ghoul / Alivio cómico / Voz moral extraña

Ghoul de voz cascada y humor de cementerio. Padre Cobalto convierte la boda en un ritual real, porque cree que el amor mantiene humana a la gente cuando el mundo deja de hacerlo. Bromea con la radiación... pero cuando la cosa se pone fea, es el primero en plantar cara con palabras.

Motivación: Que la boda se celebre. Que el yermo pierda una vez. Aunque sea una.

Cómo interpretarlo: Chistes negros + frases sorprendentemente sinceras. Nunca se burla de los novios. Se burla del mundo. En crisis: voz firme, casi solemne.

En partida: Une al grupo con discurso. Puede frenar pánico y confrontar a Asbesto verbalmente. Sirve de “ancla” si todo se derrumba.



PROFETA ASBESTO

Nivel 18, Humano. Individuo Normal (45 PE).

Rol: Antagonista / Líder secta “La Llama Pura”

Calmó, casi dulce. Ese es el problema. Asbesto predica que el amor es debilidad y que el yermo solo mejora cuando se “purifica” por fuego y radiación. Su fe es una estructura perfecta: no necesita gritar, porque ya ha decidido que tiene razón.

Motivación: Provocar un “juicio radiactivo” que convierta la boda en símbolo.

Temor: Que nada cambie. Que el yermo siga mediocre y humano.

Cómo interpretarlo: Voz suave, palabras cortantes. Jamás se siente villano. Si pierde, prefiere ser mártir a ser ridículo.

En partida: Amenaza ideológica + táctica (acólitos). Si sobrevive, es villano recurrente perfecto.



| FUE | PER | RES | CAR | INT | AGI | SUE |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 5 | 5 | 6 | 8 | 8 | 5 | 4 |

| HABILIDADES | | | |
|------------------|---|----------------|---|
| Armas C/C | 1 | Sigilo | 2 |
| Armas de energía | 3 | Supervivencia* | 4 |
| Ciencia | 3 | Truque | 1 |
| Conversación* | 3 | Reparación | 1 |

| PV | INICIATIVA | DEFENSA |
|----|------------|---------|
| 12 | 10 | 1 |

| CARGA MÁXIMA | BONIF. C/C | PS |
|--------------|------------|----|
| 200 lb | 10 | 1 |

| RD ENERGÍA | RD FÍSICO | RD RAD. | RD VENENO |
|---|---|---|---|
| 1 (torso), 1 (cabeza, extremidades) | 1 (torso), 1 (cabeza, extremidades) | 2 (torso), 2 (cabeza, extremidades) | 1 (torso), 1 (cabeza, extremidades) |

| ATAQUES |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • DESARMADO: FUE + Desarmado (NO 5) 2 DC daño físico. • INMUNIDAD (RADIACIÓN): Reduce todo el daño radiactivo a 0 y no sufre ningún daño de la radiación o sus efectos asociados. • PISTOLA GAMMA: PER + Armas de energía (NO 8) 3 DC daño radiactivo, Aturdidora, Perforante 1; distancia M, CdF 1, Área, Imprecisa. |

| CAPACIDADES ESPECIALES |
|--|
| <p>RESPLANDOR ATÓMICO: Aunque suele vivir en una de las partes más radiactivas del yermo, no parece afectarle tanto como debería. Ya sea por suerte, disposición genética o una prueba real de la existencia del Átomo, lo cierto es que aumenta en dos puntos su resistencia al daño radiactivo.</p> |

| INVENTARIO |
|---|
| Ropas reforzadas, arma gamma, 2d20 unidades de munición gamma, Riqueza 3. |

Frase típica:
“Hoy no se celebra amor. Hoy se limpia.”

FICHAS DE LOS PROTAGONISTAS

| FUE | PER | RES | CAR | INT | AGI | SUE |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| - | 9 | - | 8 | 10 | - | - |

| HABILIDADES | | | |
|---------------|---|---------------|---|
| Comercio | 2 | Medicina | 2 |
| Reparación* | 4 | Ciencia | 6 |
| Conversación* | 5 | Supervivencia | 1 |
| Trueque | 3 | | |

| PV | INICIATIVA | DEFENSA |
|----|------------|---------|
| - | 17 | 0 |

| CARGA MÁXIMA | BONIF. C/C | PS |
|--------------|------------|----|
| - | - | 0 |

| RD ENERGÍA | RD FÍSICO | RD RAD. | RD VENENO |
|------------|-----------|---------|-----------|
| - | - | - | - |

| ATAQUES |
|--|
| <p>• CIERRE DE COMPUERTAS: INT + Reparación (TN 14) La IA bloquea una salida, separa zonas o aumenta en 1 la dificultad de movimiento o escape en un sector.</p> <p>• PROTOCOLO DE LIMPIEZA: INT + Ciencia (TN 16) La IA activa rociadores químicos, calor, radiación localizada o purga ambiental. 6 CD de daño, con el tipo definido por la sala: físico, energía o radiación.</p> <p>• DESCARGA DE SEGURIDAD: INT + Ciencia (TN 16) 5 CD de daño de energía, Alcance C, puede representarse como arco eléctrico desde paneles, puertas o terminales.</p> |

| CAPACIDADES ESPECIALES |
|--|
| <p>Protocolo de contención: Una vez por ronda, puede alterar el entorno sin necesidad de moverse: apagar luces, cerrar una puerta, activar una alarma, abrir un conducto o aislar una zona.</p> <p>Limpieza autorizada: Una vez por escena, puede activar un protocolo mayor: sellar todas las salidas de una zona, inundarla de gas, activar torretas, cortar energía, o iniciar cuenta atrás de autodesinfección.</p> <p>Frialdad inhumana: La IA es inmune a miedo, culpa, dolor, chantaje emocional y efectos equivalentes.</p> |

| INVENTARIO |
|--|
| Armadura de combate reforzada acolchada de polímeros (cabeza), armadura del .308a de combate reforzada (torso, 2 brazos), armadura de combate refo |

Frase típica:

“Cualquier forma de vida presente debe ser eliminada para restaurar pureza.”

VOZ DEL SISTEMA/IA DEL SÓTANO

Nivel 18, IA de instalación, Personaje notable (390 PE).

Rol: Antagonista técnico / “Pureza” automática

No odia. No siente. Solo ejecuta. Diseñada para proteger contención, la IA interpreta la vida orgánica como “contaminación” y se prepara para eliminarla. Su frialdad hace que el sótano se sienta como una trampa que piensa.

Cómo “interpretarla” (para el DJ): Frases de manual, sin emoción. A medida que escala, más definitiva: de “recomendamos evacuar” a “debe ser eliminada”.

En partida: Funciona como reloj. Convierte decisiones técnicas en decisiones morales (¿a quién salvas primero?).





FICHAS DE LOS PROTAGONISTAS

| FUE | PER | RES | CAR | INT | AGI | SUE |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 5 | 5 | 6 | 4 | 4 | 5 | 4 |

| HABILIDADES | | | |
|----------------|---|-----------------|---|
| Comercio | 1 | Reparación | 1 |
| Cerraduras | 1 | Armas pequeñas* | 2 |
| Sigilo | 1 | Conversación | 1 |
| Supervivencia* | 2 | Pilotar | 0 |
| Armas C/C* | 2 | Desarmado | 1 |

| PV | INICIATIVA | DEFENSA |
|----|------------|---------|
| 14 | 10 | 1 |

| CARGA MÁXIMA | BONIF. C/C | PS |
|--------------|------------|----|
| 150 lb | - | 0 |

| RD ENERGÍA | RD FÍSICO | RD RAD. | RD VENENO |
|------------|---|---|-----------|
| 0 | 2 (torso), 1 (cabeza, extremidades) | 1 (torso), 1 (cabeza, extremidades) | 0 |

| ATAQUES |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • PISTOLA OXIDADA: AGI + Armas pequeñas (TN 7) 4 CD de daño físico, Cadencia 1, Alcance C • CÓCTEL INCENDIARIO IMPROVISADO: AGI + Armas pequeñas (TN 7) 4 CD de daño de energía en la zona objetivo. Puede prender fuego o crear una zona peligrosa a discreción del DJ. • CUCHILLO DE SERRUCHO / MACHETE RITUAL: FUE + Armas cuerpo a cuerpo (TN 7) 3 CD de daño físico perforante |

| CAPACIDADES ESPECIALES |
|---|
| <p>Fanatismo abrasador: Los discípulos no se arredran con facilidad. La primera vez en una escena que deban huir, rendirse o retroceder, pueden ignorar ese efecto.</p> <p>Cántico sectario: Si hay dos o más discípulos en la misma escena, el primero que haga una prueba de Conversación o intimidación en la ronda reduce su dificultad en 1.</p> |

| INVENTARIO |
|--|
| Túnica, abrigo o ropa de secta raída, Máscara improvisada o protección cutre, Pistola oxidada, Cuchillo de serrucho o machete, 1 cóctel incendiario, Colgantes o símbolos del Profeta Asbesto, Chatarra, cuerdas, yesca y basura ritual. |

Frase típica:

“Toda unión falsa acaba en ceniza.”

“El fuego no destruye: revela.”

DISCIPULO DEL PROFETA ASBESTO

Nivel 5, Humano, PNJ genérico (10 PE).

Rol: Discipulo del Profeta.

Los discípulos del Profeta Asbesto son fanáticos medio hambrientos, medio iluminados, convencidos de que el fuego, el humo y la destrucción son formas de purificación. No son soldados profesionales, pero sí peligrosos.

Motivación: Sabotear la boda y cumplir la voluntad del Profeta Asbesto. Quiere castigar toda unión que considere falsa o impura.

Temor: Teme que su fe sea una mentira y que su sacrificio no signifique nada. También teme decepcionar al Profeta o quedarse solo.

Cómo interpretarlo: Habla como un predicador enfermo: solemne, amenazante y convencido. Usa metáforas de fuego, ceniza, juicio y purificación.

En partida: Funciona como enemigo fanático, agitador y saboteador. Debe meter tensión, rareza y violencia ritual en la escena.



INVITADO DE BODA DEL YERMO

Nivel 4, Humano. PNJ genérico (20 PE).

Rol: Saqueador estándar, buscavidas polvoriento, asistente armado a una boda dudosa.

Los invitados de la boda del Yermo son saqueadores, buscavidas, parásitos simpáticos, mercaderes de poca monta, supervivientes polvorientos, viejos conocidos y oportunistas varios. Han venido a la boda porque conocen a alguien, porque les invitaron por compromiso, porque hay alcohol, porque esperan comida gratis o porque en el Yermo cualquier ceremonia es también un espectáculo. Si sobrevive, es villano recurrente perfecto.

No son elegantes, pero han intentado arreglarse. Ese detalle es importante. Sus ropas están sucias, remendadas y armadas con retales, cuero, hombreras, metal y trapos, pero llevan algo que intenta parecer “de boda”: una flor reseca, una chaqueta menos agujereada de lo normal, un sombrero limpio, una cartuchera bien colocada, una camisa rescatada de un cadáver reciente.

Son gente dura, vulgar, supersticiosa, ruidosa y, en el fondo, bastante humana.

Motivación: Sobrevivir, pasarlo bien y sacar algo útil de la boda. Si pelea, suele ser por miedo, caos o interés inmediato.

En partida: Sirve para dar vida, humor y caos a la boda. Puede ser testigo, apoyo ocasional, problema o víctima del desastre.



| FUE | PER | RES | CAR | INT | AGI | SUE |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 |

| HABILIDADES | | | |
|---------------|---|-----------------|---|
| Comercio | 1 | Medicina | 1 |
| Reparación | 1 | Armas Pequeñas* | 2 |
| Sigilo | 1 | Conversación | 1 |
| Supervivencia | 1 | Armas C/C | 1 |
| Desarmado | 1 | Trueque | 2 |

| PV | INICIATIVA | DEFENSA |
|----|------------|---------|
| 12 | 9 | 1 |

| CARGA MÁXIMA | BONIF. C/C | PS |
|--------------|------------|----|
| 150lb | - | 0 |

| RD ENERGÍA | RD FÍSICO | RD RAD. | RD VENENO |
|------------|---|---------|-----------|
| 0 | 1 (torso), 1 (cabeza, extremidades) | 0 | 0 |

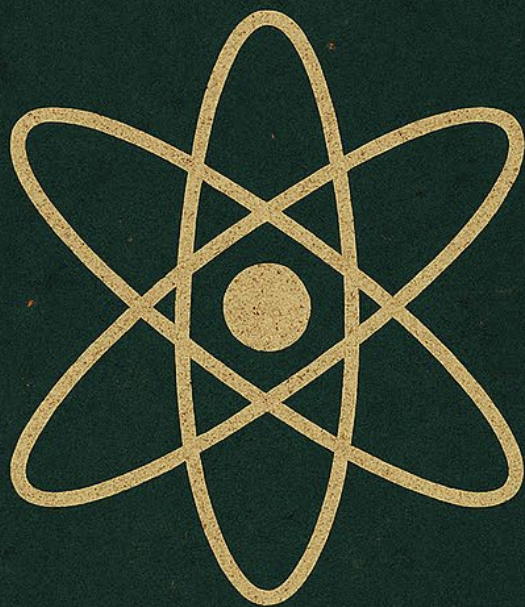
| ATAQUES |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • PUÑETAZO / CULATAZO: FUE + Desarmado (TN 6) 2 CD de daño físico • PISTOLA DE TUBO / REVÓLVER BARATO: AGI + Armas pequeñas (TN 7) 4 CD de daño físico Cadencia 1, Alcance C • PALO CON CLAVOS / LLAVE INGLESA: FUE + Armas cuerpo a cuerpo (TN 6) 3 CD de daño físico |

| CAPACIDADES ESPECIALES |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Borracho pero funcional: Una vez por escena, el invitado puede ignorar en 1 la dificultad adicional provocada por miedo, confusión o caos ambiental. • Pelea de boda: Si hay al menos dos invitados del yermo combatiendo al mismo objetivo en la misma zona, uno de ellos añade +1 CD al daño cuerpo a cuerpo. |

| INVENTARIO |
|---|
| Ropa del yermo más o menos “arreglada” para la boda, Chaqueta de cuero, Revólver barato, Palo con clavos, barra o llave inglesa, Petaca, botella o bebida sospechosa, Chatarra, munición suelta, algo robado de la mesa del banquete. |

Frase típica:
“Como empiecen los tiros, me llevo la tarta y huyo.”

RADIO RAD-YERMO



**¡FUERA DE LAS
CRIPTAS!**

**¡REGRESO DEL PODCAST
A LA SUPERFICIE!**





PACK DE AUDIOS – QR



ACTO I — LUCES DE NEÓN SOBRE POLVO MUERTO

QR-R1 — Rex Reverber / Mensaje de apertura

Momento: Acto I, Escena 1 (fin, al ver la capilla)

Texto:

Buenas noches, criaturas del yermo... aquí Rex Reverber, pinchando interferencias finas desde algún punto entre la chatarra y el recuerdo.

Dicen que si sigues la carretera lo suficiente, siempre acabas encontrando algo: una bala perdida, un amor inesperado... o un cartel destrozado que promete felicidad instantánea.

Hoy os hablo de eso último. Una capilla perdida en el Mojave donde todavía se venden bodas exprés. Un sitio donde, si todo va bien, te vas con un anillo... y si va mal, te vas con algo mucho más radiactivo clavado en los huesos.

Bienvenidos a la Capilla del Buen Neutrón. Ajustaos la máscara de gas... y repetid conmigo: hasta que la radiación nos separe.

QR-M1 — Ma Hertz / Bienvenida

Momento: Acto I, Escena 2 (al interceptar al grupo)

Texto:

Vaya vaya, mira quién llega. Caras nuevas siempre significan o chapas frescas o problemas, y aquí aceptamos las dos cosas mientras vengan con una sonrisa.

Bienvenidos a la Capilla del Buen Neutrón. Yo soy Ma Hertz, dueña, jefa y responsable de que este sitio siga en pie... más o menos.

Hoy tenemos boda, así que nada de peleas, nada de disparos, y si vais a vomitar, haceldlo fuera, que la alfombra es lo único que todavía no he empeñado.

QR-M2 — Ma Hertz / Encargo de seguridad

Momento: Acto I, Escena 2 (si aceptan el trabajo o negocian pago)

Texto:

Escuchad, chatarras con patas... me han dicho que sabéis manejar un arma y que no os asusta la sangre, la vuestra o la de otros.

Estos dos tortolitos que se casan hoy han tenido una vida complicada, y no quiero que ningún exjefe, expareja ni exbanda me monte un tiroteo en mitad de los votos.

Si veis algo raro, lo cortáis de raíz. Y si al final de la noche seguimos vivos y casados, igual hasta os invito a una ronda. Una. No os acostumbréis.

QR-L1 — Rita / Camerino nerviosa

Momento: Acto I, Escena 3A (camerino)

Texto:

No sé qué hago... no, sí que lo sé. Lo he pensado mil veces. Solo que

ahora que tengo el vestido puesto y sé que la mitad del yermo podría decidir caérseme encima justo hoy... me tiemblan hasta las pestañas.

Joe dice que va a ir bien. Y cuando lo dice, me lo creo... la mitad del tiempo. La otra mitad pienso en toda la gente que le quiere muerto.

Pero mira, si he sobrevivido a chatarras cayéndose, a brahmanes borrachos y a tormentas de arena... supongo que puedo sobrevivir a casarme. ¿Verdad?

QR-Joe1 — Joe / Fumando fuera

Momento: Acto I, Escena 3B (fuera, antes del ensayo)

Texto:

No es que no quiera entrar. Es que... necesito que este maldito cigarro se acabe antes de caminar hacia ese altar.

He trabajado en puertas de casinos donde he visto cosas que nadie debería ver. He hecho recados que no te contaría ni con una pistola en la cabeza. Y, aun así, nada me ha dado tanto miedo como la idea de que Rita se dé cuenta de que podría haber elegido a alguien mejor.

Pero si hoy aguanto derecho, si consigo que esto salga más o menos bien... quizá por una vez el Mojave me deba una.

QR-C1 — Padre Cobalto / Ensayo

Momento: Acto I, Escena 4 (inicio del ensayo)

Texto:

Muy bien, criaturas, vamos a hacer una pasada rápida, ¿sí? Vosotros dos aquí delante, uno a cada lado, os miráis como si no hubiera mañana... que, siendo francos, es bastante probable.

Cuando yo diga "en la salud, en la enfermedad y en los niveles moderados de radiación", tú, Joe, no pongas esa cara, que asustas a los invitados. Y tú, Rita, recuerda respirar.

Venga, desde el principio. Y si algo explota... fingimos que estaba en el guion.

QR-S1 (OPCIONAL PRESAGIO) — Sistema / Alerta inicial tenue

Momento: Acto I, Escena 4 (si quieres presagio desde abajo)

Texto:

Atención. Se detectan anomalías en los niveles de radiación ambiental. Protocolo de descontaminación parcial iniciado.



ACTO II — LA CEREMONIA

QR-R2 — Rex / Cortinilla mitad de partida

Momento: Acto II, Escena 5 (antes de comenzar la ceremonia, si quieres “corte”)

Texto:

Aquí Rex Reverber interrumpiendo este hermoso caos matrimonial para recordaros que el amor es como una bomba atómica: todo el mundo habla de lo bonito que brilla... pero nadie quiere estar cerca cuando explota.

Si estáis oyendo esto, es que todavía no os habéis derretido del todo. Seguid jugando, seguid respirando... y, por favor, no toquéis nada que esté pitando más fuerte que mi contador Geiger.

QR-C2 — Padre Cobalto / Inicio solemne

Momento: Acto II, Escena 6 (arranque de ceremonia)

Texto:

Hijos del yermo, supervivientes tozudos y curiosos con poco instinto de conservación... hoy estamos aquí reunidos en este glorioso montón de chatarra reforzada para presenciar algo poco común: dos personas que, sabiendo perfectamente cómo está el mundo, deciden, aun así, prometerse algo el uno al otro.

No prometas seguridad, porque no la hay. No prometas riqueza, porque todo puede volar por los aires. Pero si prometes quedarte cuando todo se caiga... eso ya es mucho más de lo que la mayoría puede decir.

Así que, en nombre de lo que quede de humanidad, de las viejas costumbres y de este contador Geiger que pita cuando se emociona... empecemos.

QR-A1 — Profeta Asbesto / Declaración (revelación)

Momento: Acto II, Escena 7 (se revela la secta)

Texto:

Hermanos, hermanas, mirad lo que habéis hecho: habéis decorado un altar con flores muertas y luces enfermas para celebrar un pacto frágil entre carne débil. ¿No veis que es mentira? El yermo no une, el yermo separa, quiebra, desintegra. Y eso es... hermoso.

Hoy no hemos venido a celebrar uniones falsas. Hoy hemos venido a recordar al mundo que solo lo que resiste el fuego y la radiación merece permanecer.

QR-C3 — Padre Cobalto / Boda interrumpida

Momento: Acto II, Escena 7 (cuando Cobalto intenta cortar el ritual)

Texto:

¡Eh, eh, eh! Esto no estaba en el programa, pequeños pirómanos espirituales. Escuchad bien: aquí hoy no se purifica nadie por la fuerza. El único fuego que tenía permiso para arder era el de esta pareja, y ese ya

está bastante encendido sin vuestra ayuda.

Bajad las armas, apagad las antorchas, y si queréis redención, luego os confieso a todos en fila. Pero al que dispare durante los votos... le caso con un barril de residuos por los siglos de los siglos.

QR-R3 — Rex / Retransmitiendo el caos

Momento: Acto II, Escena 7

Texto:

Aquí Rex Reverber... en directo... desde la Capilla del Buen Neutrón.

Estoy... agachado detrás de un banco... y no es por dramatismo, es porque... ¡están disparando dentro de una iglesia! Hay humo... hay gritos... el corazón de neón parpadea como si tuviera fiebre... y el Geiger... el Geiger está cantando como un canario envenenado. Acabo de ver a un tipo... con túnica... levantando los brazos... y a otros corriendo por el pasillo como si el infierno hubiera abierto la puerta... ¡juraría que la luz... la luz ha cambiado...!

Escuchadme: si estáis ahí dentro... no os quedéis de pie... buscad cobertura... y no os acerquéis al altar, porque... porque lo que hay detrás... no debería existir. Si esto es una boda... es la boda más Fallout que he visto en mi vida.

Sigo grabando. Porque si hoy nos convertimos en polvo... al menos que quede constancia... de quién apretó el gatillo primero.
Rex Reverber... Radio Rad-Yermo... cambio y... corto...

QR-M3 — Ma / Órdenes durante el caos

Momento: Acto II, Escena 7 (pico de caos, pánico)

Texto:

¡Eh, tú, deja ese cable! ¡No toques el cuadro eléctrico, que bastante inestable está ya el maldito edificio!

¡Todos quietos! ¡Los que sepan disparar, que se pongan delante! ¡Los que no, al suelo y rezad a lo que queráis, pero no me chille nadie al oído que no oigo el ruido del reactor!

QR-L3 — Rita / Grito durante el caos

Momento: Acto II, Escena 7 (para enfocar a Joe/Rita en mitad del lío)

Texto:

¡Joe, cuidado! ¡Por ahí, detrás de los bancos! ¡Ese tipo no es de los míos, lleva la mirada de alguien que ha venido a arruinarlo todo!

QR-S1B (PRINCIPAL) — Sistema / Alerta inicial

Momento: Acto II, Escena 7 (cuando el edificio “responde” y llega el golpe desde abajo)

Texto:

Atención. Se detectan anomalías en los niveles de radiación ambiental. Protocolo de descontaminación parcial iniciado.
Se recomienda evacuar cualquier presencia orgánica no autorizada en los niveles inferiores.

PACK DE AUDIOS – QR



ACTO III — EL SÓTANO Y EL JUICIO (IA)

QR-R4 — Rex / “En directo” antes de bajar

Momento: Acto III, Escena 8 (Rex se pega al grupo antes del descenso)

Texto:

Rex Reverber en directo—bueno, “en directo” en el Mojave es un concepto optimista—.

Estoy en la Capilla del Buen Neutrón. Hay gritos, hay una secta, hay un contador Geiger que está teniendo un ataque de nervios... y debajo de nosotros una voz de pre-guerra ha dicho “descontaminación total” como si eso fuera un trámite.

Si estáis oyendo esto... rezad por nosotros, o apostad por el final, lo que os quede más cómodo.

Yo voy a bajar. Porque alguien tiene que contar cómo suena el miedo cuando lleva eco.

QR-S2 — Sistema / Escalada

Momento: Acto III, Escena 10 (entrada a sala de control / contador sube)

Texto:

Advertencia. Aumento no previsto de temperatura en el núcleo de contención. Fallo en un ochenta por ciento de las válvulas de seguridad. Iniciando comprobación de integridad estructural... comprobación fallida.

QR-S3 — Sistema / Fase crítica

Momento: Acto III, Escena 11 (últimos segundos / cierre de compuertas)

Texto:

Alerta máxima. Protocolo de descontaminación total preparado. Cierre de compuertas en curso. Emisión forzada de agentes descontaminantes en cuarenta y cinco segundos. Cualquier forma de vida presente en este nivel debe ser eliminada para restaurar los parámetros de pureza.

QR-S4 — Sistema / Apagado—estabilización

Momento: Acto III, Escena 12 (cuando logran frenar el protocolo)

Texto:

Proceso de apagado iniciado. Disminuyendo potencia del núcleo al diez por ciento. Niveles de radiación descendiendo a valores aceptables. La instalación agradece su colaboración. Por favor, recuerde: la verdadera seguridad es no volver nunca.

QR-R5 — Rex / “Grabando el silencio” (opcional)

Momento: Acto III, Escena 12 (antes de subir)

Texto:

Silencio. No el silencio bonito... el silencio que queda cuando una máquina decide que hoy no mata. Esto no lo va a creer nadie cuando lo edite. Subimos. Porque arriba aún hay gente respirando... y aún hay gente intentando impedirlo.

ACTO IV — ¿FELICES PARA SIEMPRE?

QR-A2 — Profeta Asbesto / Ultimátum

Momento: Acto IV, Escena 14 (último movimiento de Asbesto)

Texto:

Apagad la música, bajad las armas y escuchad. Bajo vuestros pies duerme una llama vieja, un corazón radiactivo que los antiguos intentaron encerrar por miedo. Nosotros vamos a despertarlo.

Tenéis una elección: salid de este lugar y dejad que la pureza haga su trabajo, o quedaos aquí dentro y descubrid si de verdad vuestra fe, vuestro amor o vuestro valor valen algo cuando el contador Geiger deje de hacer pausas.

QR-A3 — Profeta Asbesto / Maldición final

Momento: Acto IV, Escena 14 (si cae derrotado o huye)

Texto:

Podéis matarme, podéis apagar las luces, podéis sellar las puertas... pero no podéis cambiar la naturaleza de este mundo.

El yermo no premia a los buenos ni castiga a los malos. Solo encoge el mapa hasta que todos acabamos en el mismo punto: polvo brillante sobre tierra quemada.

Disfrutad de vuestra pequeña victoria. El día que el suelo vuelva a abrirse bajo vuestros pies... os acordaréis de mí.

QR-C4 — Padre Cobalto / Sermón final (si hay boda)

Momento: Acto IV, Escena 15 (si deciden casarse)

Texto:

He oficiado bodas en refugios inundados, en caravanas en marcha y una vez en un vagón de tren a punto de descarrilar, pero tengo que admitir que esta se lleva el premio a “contenedor de emociones inestables”.

Y aun así, aquí estáis. Cubiertos de polvo, con la ropa hecha trizas, el corazón latiendo demasiado rápido... y mirándoos como si el resto del mundo fuera ruido de fondo.

Que conste que os lo he advertido: el yermo no perdona. Pero si os encontráis el uno al otro en medio de todo esto y decidís no soltaros... entonces quizá todavía haya cosas más tercas que las cucarachas.

Yo, Padre Cobalto, os declaro oficialmente pareja en este glorioso desastre. Podéis besaros... pero intentad no hacerlo debajo de ningún cable suelto.

QR-L2 — Rita + Joe / Momento íntimo (diálogo) (opcional)

Momento: Acto IV, Escena 15 (antes de decidir si siguen)

Texto:

Rita: Oye... si hoy se cae el techo, prométeme que al menos habrá sido por algo bonito.





RADIO
RAD-YERMO
WWW.RADIORADYERMO.COM



Joe: Si hoy se cae el techo, lo sostengo yo.

Rita: Eso no es físicamente posible.

Joe: El yermo tampoco lo era, y míralo. Tú camina. Si algo va a por ti... tendrá que pasar por encima de mí primero.



QR-Joe2 — Joe / Decisión de sacrificio (opcional dramático)

Momento: Acto IV, Escena 13–15

Texto:

Escucha... si las cosas se ponen feas, tú te quedas con ellos. Yo haré lo que tenga que hacer. No estoy pagando mis pecados con promesas, Rita. Los pago haciendo lo que se me da bien: aguantar los golpes por los demás.

Si algo sale mal, quiero que lo último que recuerdes de mí no sea sangre, sino esto: sí quería casarme contigo. De verdad.



QR-M4 — Ma / Epílogo agradecida-cabreada

Momento: Acto IV, Escena 16 (cierre con humor)

Texto:

Vale... el techo sigue más o menos en su sitio, la mitad de los bancos están enteros y solo hemos perdido, ¿qué?, ¿tres ventanas? He visto días peores.

No sé quiénes sois ni de dónde habéis salido, pero si no fuera por vosotros, ahora mismo estaría flotando en una bonita nube de partículas.

Así que... gracias. Y ahora, o me ayudáis a recoger, o salís por esa puerta y le contáis al Mojave que en la Capilla del Buen Neutrón todavía se puede uno casar sin morir en el intento. La publicidad buena tampoco se paga sola.



QR-R6 — Rex / Epílogo final (obligatorio)

Momento: Acto IV, Escena 16 (voz en off final)

Texto:

Dicen que aquella noche el Mojave se iluminó un poquito más. Algunos juran que fue un fallo del viejo sistema de descontaminación bajo la capilla. Otros dicen que fue el brillo de dos tontos muy enamorados que decidieron seguir adelante aunque el techo se les viniera encima.

Lo cierto es que, días después, la historia empezó a circular: una boda en mitad de ninguna parte, una secta con ganas de purificar al personal y un grupo de desconocidos que decidieron poner el cuerpo, las balas y, en algún caso, el corazón.

Yo no sé cómo lo vivisteis vosotros, pero aquí, desde los micrófonos de Radio Rad-Yermo, solo puedo decir una cosa: si el fin del mundo no ha acabado con las ganas de casarse... igual todavía nos queda una pequeña, diminuta, absurdamente testaruda esperanza.

Soy Rex Reverber, y esto fue "Buenas Noches, Dulce Radiactivo". Apagad las luces, cerrad bien los ojos... y que ninguna explosión os pille sin haber dicho lo que sentís.





RAD-YERMO

Rex



**LEVANTA LA SEÑAL.
ENCIENDE LA ESPERANZA.
RADIO RAD-YERMO**



CAPILLA DEL BUEN NEUTRÓN

BODAS EXPRES — HOY MISMO

¿CANSADO DE SOBREVIVIR SOLO?
¿TIENES A ALGUIEN A QUIEN NO QUIERES PERDER... TODAVÍA?



¡CASAOS AQUÍ!

- Ceremonia rápida •
Testigos incluidos
- Confeti “de lujo”
- Música pre-guerra
(si el tocadiscos coopera)

----- LEMA OFICIAL: -----

HASTA QUE LA RADIACIÓN OS SEPARE

TARIFAS (PAGO EN CHAPAS):

- Básico: “Lo justo para decir Sí”
- Completo: “Sí + música + brindis”
- Premium: “Sí + música + brindis + recuerdo grabado”

NO DISPAROS DURANTE LOS VOTOS.

(Después... ya lo hablamos.)

Ma Hertz, dueña y superviviente



LA LLAMA PURA

(fragmento de doctrina – copia clandestina)

La compasión es óxido.
El amor es una grieta.
La familia es una mentira que se cuenta para dormir.
El Yermo es el único juez honesto.
La radiación no negocia.
El fuego no duda.

LOS IMPUROS piden promesas.

LOS DÉBILES piden consuelo.

LOS COBARDES piden futuro.

Nosotros pedimos lo real.

SEÑALES DE RECONOCIMIENTO:

- El simbolo de la llama (trazo doble).
- La marca del círculo abierto.
- El juramento: "Hoy se limpia".

Cuando el contador cante
y el suelo respire, la Pureza vendrá.

Profeta Asbesto nos guía.

La Llama no perdona.

TERMINAL // INSTALACIÓN DE DESCONTAMINACIÓN – MOJAVE NODO 6

ACCESO: LIMITADO

ESTADO: ALERTA

REGISTRO DE EVENTOS (últimas entradas recuperables)

[ERROR] Sensores biológicos: ACTIVACIÓN NO AUTORIZADA

[ERROR] Integridad de contención: fluctuación intermitente

[AVISO] Protocolo "DESCONTAMINACIÓN PARCIAL" disponible

[ALERTA] Protocolo "DESCONTAMINACIÓN TOTAL" preparado

– NOTA DE OPERADOR (pre-guerra / fragmento):

"Si el sistema entra en TOTAL, no distingue entre 'contaminación y 'personas".

No hay override rápido.

Solo corte de energia o reinicio completo.

– MENSAJE AUTOMÁTICO DE IA:

"Cualquier presencia organica no autorizada será eliminada para restaurar los parámetros de pureza."

OPCIONES DE MENÚ (parcialmente funcionales):

[1] Ver estado de válvulas / presión / temperatura

[2] Iniciar apagado controlado (requiere autorización)

[3] Cancelar protocolo total (requiere clave)

[4] Reinicio de emergencia (riesgo estructural)

> SALIR



POWER

RESET

ROBCO INDUSTRIES UNIFIED OPERATION SYSTEM
/COPYRIGHT 2075-2077 ROBCO INDUSTRIES





ROBCO INDUSTRIES



FICHA DE DEUDA

PARA JOE



JOE, HASTA AQUÍ LLEGAMOS.
DEVUÉLVEME EL DINERO QUE ME DEBES
EN MENOS DE UNA SEMANA.

POR MÍNIMO QUE SEA, ¡QUIERO VER UNA CHAPA!
O TE PONDRÉ LA CABEZA DE ADORNO EN UNA PICA.

DEUDA: \$870 CHAPAS

(NO DISPONIBLE PARA EL SECTOR PRIVADO)

H-04

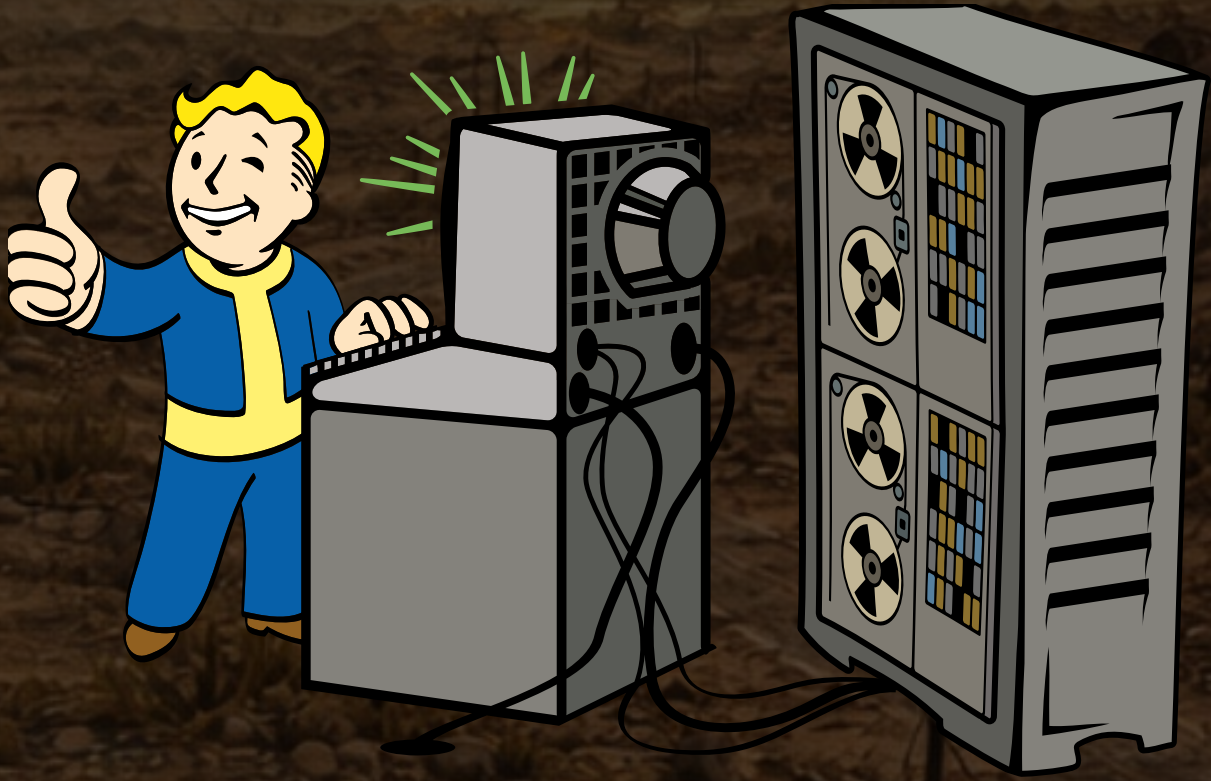


LISTA DE INVITADOS — BODA Rita / Joe

(Anotaciones de Ma Hertz)

- Rita "Dos Chispas" (novia) ☢
- Jackpot Joe (novio)
- Padre Cobalto (oficiante) ☢
- ☑ 2 chatarreros del cruce (borrachos) ☢
- "Primo" de alguien (no me suena) ☢
- ☑ "Músico" con maletín (no trae instrumento) ☢
- Pareja silenciosa (miran demasiado) ☢
- 3 "invitados" de última hora (pagaron sin regatear) ☢
- Nota: vigilar pasillo tras altar.
- Nota: el símbolo pintado vuelve aunque lo borre.





FAN/AVENTURA

Fallout

EL JUEGO DE ROL



LA SANGRE DEL COLORADO

Una FAN aventura ambientada en el Mojave, cerca de New Vegas,
dentro del universo de Radio Rad-Yermo.

RADIO
RAD-YERMO



PRÓXIMAMENTE!!!!
¿Quieres enterarte antes que nadie?
Apúntate a la newsletter en www.radioradyermo.com y deja que
Rex Reverber te sople al oído, con su elegante voz de superviviente
irradiado, cuándo sale este suplemento del juego de rol.



RADIO
RAD-YERMO
 WWW.RADIORADYERMO.COM



RAD-YERMO
 ÁLBUM DE CROMOS OFICIALES

¡CROMO EXCLUSIVO!

EDICIÓN PROHIBIDA
 INCLUYE CROMO DEL REFUGIO 66
 EDICIÓN LIMITADA

EDICION LIMITADA



Radio Rad Yermo © 2025 by Guillermo Arroyo
 is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International.
 To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Versión 1.1 // Si ves una errata, te entra una duda o simplemente quieres soltarle la chapa al mismísimo Rex Reverber, escríbele a: rex@radiatorad-yermo.com

BUENAS NOCHES, DULCE RADIATIVO

En un cruce perdido del Mojave, a un suspiro de las luces de New Vegas, una capilla derruida sigue en pie contra toda lógica. La llaman la Capilla del Buen Neutrón, y su lema es una broma que nadie se toma del todo a risa: “hasta que la radiación os separe”.

Esta noche hay boda. Rita “Dos Chispas” quiere creer que aún se puede construir algo hermoso en el yermo. Jackpot Joe solo quiere que el pasado no les encuentre antes del “sí, quiero”.

Al frente, Padre Cobalto intenta officiar una ceremonia en un mundo que ya no respeta nada. Y Ma Hertz, dueña del lugar, solo pide una cosa: que su capilla sobreviva un día más.

Pero entre los invitados se esconde La Llama Pura, una secta que ha venido a “purificar” la noche... mientras, bajo el altar, una instalación pre-guerra despierta y prepara su propio juicio.

Incluye códigos QR con audios y voces para dirigir la partida como un episodio vivo del universo de Radio Rad-Yermo.

