



Partida de 28 de Abril de 2012

LA HISTORIA DE A2, EL EXPERIMENTO

Entramos en Torrelavega, buscamos donde quedarnos y nos damos cuenta de que con sus carencias, es posiblemente el lugar más civilizado que hemos encontrado.

Al entrar nos asalta un grupo de niños que se ofrecen como guía. Aceptamos a uno de trece años llamado Yeray. Cobra un cupón de comida al día. Gracias a él nos enteramos de muchas cosas de la ciudad, nos aporta varios rumores y nos cuenta la leyenda de los Siete Hermanos. Parece que todo el mundo ha oído esa leyenda y a quien no la conoce le preguntan si es que acaba de salir de un refugio.

La leyenda de los Siete Hermanos
Siete hermanos hay
Que a los ghoules enseñan
Seréis humanos otra vez
Aquí en nuestra verde montaña
Comeréis nuestra comida
Y beberéis nuestras hierbas
Hasta que otra vez os sentéis
Al fuego que los padres
Construyeron, otra vez
Otra vez nos miraréis
Con atención escuchando
Las mismas historias
Que cuando éramos niños
Otra vez, hermanos,
Otra vez, seremos siete

También nos advirtió de que no entráramos en las alcantarillas pues allí viven los trastos. Supusimos que son imaginaciones de niño.

Nos quedamos mucho tiempo en la ciudad y, poco a poco, conseguimos la información que Esparza nos ha solicitado, pero llega un momento en que para avanzar tenemos que



hacer algún trabajito para la ciudad. Nos decidimos por eliminar los grupos de Brutales que atacan las caravanas o simples viajeros que salen o entran en Torrelavega.

LA HISTORIA DE MARCOS PEÑA EL MEDICO

Estuve muy seriamente tentado a quedarme para siempre en Torrelavega. Tenía allí un hospital con equipamiento como los de antes. Necesitaban médicos, en la ciudad hay paz y comodidades, teniendo en cuenta lo que ha pasado. Solo mi lealtad a mis compañeros me hizo continuar nuestra aventura pero el tiempo que trabajé en el hospital fue extraordinariamente positivo. Y no solo lo que aprendí en el mismo hospital. La biblioteca de Torrelavega está en pie y mientras mis compañeros recorrían barrios peligrosos haciendo un catálogo de organizaciones criminales para Jarza (es solo un ejemplo de las varias misiones que cumplieron) yo dediqué todo mi tiempo libre a estudiar, el cual es mucho (Peña tiene el Pro por el que solo necesita cuatro horas de sueño al día). Aún más: en el hospital encontré un manual sobre ghoulicación escrito recientemente (está redactado a mano) por un médico ya retirado que ha vuelto a la profesión por las circunstancias. Tal vez sea el primer estudio sobre el tema que se ha escrito. Lo mejor es que el autor vive en Torrelavega y pude contactar con él. Estuvo encantando de que aceptar mi colaboración y yo aprendí mucho pues ha continuado sus investigaciones por su cuenta. Ahora tengo un montón de hipótesis que podré confirmar cuando pueda examinar un ghoul. Llevo en la cabeza todo el conocimiento que un investigador competente ha acumulado durante años y ahora tendré la suerte de avanzar su trabajo con estudios de campo. Pensándolo mejor sí tenía que marcharme de Torrelavega.

Durante este tiempo viví además una historia curiosa. Una paciente, llamada Doraida Ayala, se me insinuó con todo descaro, e incluso afirmó tener informaciones interesantes sobre el gobierno de Torrelavega que podría contarme. Yo no soy partidario de estas aventuras. Ante su insistencia casi cedí en verla después de darle el alta pero cuando me pidió discreción ya que estaba casada, mis convicciones morales se revolvieron y me negué totalmente. No obstante, a pesar de ser él sacerdote, creo que mi amigo el cura tiene una moral más laxa que yo y le prometí una cita con un hombre interesante y desconocido para ella: una cita a ciegas, a lo que accedió. Debo decir que no me causó sorpresa.

Pero no todo fueron alegrías en este tiempo. Al poco de recoger a Bianca/María me di cuenta de que yo la cuidaba como si fuera hija mía y que nadie más en el grupo, aunque la protegieran también, parece tener el mismo sentimiento hacia ella. No me importó aceptar la responsabilidad y ella también me considera el más padre entre todos los del grupo. Sara, aún sin involucrarse tanto como yo, es un poco su madre. No obstante, aún se niega a llamarnos mamá o papá.

Y ya ha surgido el primer conflicto. María opina que las edades socialmente establecidas antes del Ajuste de Cuentas ya no tienen significado. Ella se considera mayor y considera lo mismo a Yeray. Y quiere vivir con él. Yo me opongo porque son niños y (aunque esto no se lo digo) porque un buscavidas como Yeray no me parece de



fiar. Llegamos a un compromiso: ella no se va con él (¿a dónde irían? ¿a la calle? El grupo está alojado en un hotel, como consecuencia de las ganancias de vender las motos) pero nosotros dejamos que Yera y siga siendo nuestro guía, con lo que están casi todo el día juntos.

No es esta la única noticia mala. Desde que salimos del refugio, antes apenas nos conocíamos, Sara y yo hemos estado cada vez más próximos aunque a mí me haya costado horrores demostrárselo (si estas cosas se aprendieran en manuales solo me llevaría cuatro horas dominarlas). Finalmente, una noche la invité “a mirar las estrellas desde la azotea del hotel” (fue lo mejor que se me ocurrió) y finalmente quedó establecido que si yo voy a ser un padre para María, Sara va a ser la mejor madre del mundo para ella.

Esto último no parece una noticia mala pero es que hay algo más. Sara tiene dolores de cabeza frecuentes y, mucho peor, ocasionalmente cae en delirios en los que ve a su madre. Vivimos en un mundo que hace años era imposible, en ruinas y con mutantes, por lo que llegué a pensar que tal vez efectivamente su madre volvía a visitarla. Pero una noche la colé a hurtadillas en el hospital y sin permiso de nadie, le hice un escáner (ella pensaba que era una cita romántica, pero tampoco podía decirle la verdad). El resultado es que tiene algo en el cerebro. Algo extraño pero lo más probable es que sea un tumor. Ella no lo sabe. Le dije que todo estaba bien.

LA HISTORIA DE DAVID, EL MALDITO

Como en todas las etapas de mi misión me dirigí a la iglesia principal de Torrelavega, nada más llegar: la iglesia de la Virgen Grande. Ya desde fuera mi impresión fue mejor que en otros sitios. No estaba tan abandonada. Empujé una puerta y ni siquiera chirrió al abrirse: era una puerta que se usaba habitualmente. El corazón empezó a latirme fuerte. No llegaba olor a humedad desde dentro y me parecía ver el resplandor de una llama a lo lejos ¿Podía ser...? Sí, era el cirio pascual ¡Estaba en casa!

Ellos también se alegraron de verme. Eran el padre Damián y el padre Mariano, dos sacerdotes de 80 y 78 años, que sinceramente, ya no deberían estar en activo. Como yo, ellos ya habían empezado a creerse los últimos pero su alegría era mayor que la mía — me dijeron— porque yo soy joven y le doy un futuro a la Iglesia. “Solo vivo para conseguir eso”-les contesté y sentí un orgullo casi pecaminoso al notar que los había impresionado.

Les conté que las bombas me habían pillado en un refugio del que no pude salir hasta hacía poco y que ahora recorría Postapocaliptia predicando allí donde iba e intentado hacer el bien donde me encontrara. “Como los primeros cristianos —dijo el padre Mariano—. ¡Ojalá yo fuera joven!”.

Durante dos semanas me observaron en todo lo que hacía. Di misas, limpié el templo, confesé y practiqué algunas extremaunciones. Ordené los misales y catalogué las imágenes que había en el depósito. Ellos veían todo esto con gran complacencia y al



cabo me invitaron a quedarme allí para siempre. “Nosotros ya no estaremos mucho tiempo más. Si estás tú la iglesia no quedará vacía. Pediremos al Ayuntamiento que te dé la ciudadanía de Torrelavega”. Estoy seguro de que Jarza no habría imaginado nunca esta manera de conseguirla.

Mis compañeros se dedicaron a las misiones que nos habían traído a Torrelavega pero yo siempre tengo otra misión, además de la del grupo. Ayudé a los demás a encontrar un falsificador de documentos de ciudadanía que usaba de tapadera una peluquería (a la que yo, calvo, acudí varias veces en la investigación) pero mi tarea principal fue montar en los locales de la iglesia un hogar de acogida para niños huérfanos que ejercían de guía en la Ciudad Libre: un hogar para los raqueros, como los llamaban. Yeray iba a ser el primer niño recogido. Lo cierto es que solo iba a dormir, el día se lo pasaba con María, pero al menos ya no dormía en la calle.

Luego monté una escuela matinal fuera de la muralla de la ciudad. Solo cuatro horas pero ni eso tenían los niños que no eran ciudadanos. Hay que decir que la ciudadanía te garantizaba el acceso a una educación casi como la de antes, pagada por el Ayuntamiento de Torrelavega. Para los no ciudadanos estaba yo.

Más tarde empecé a pedir voluntarios y para mi sorpresa los hubo. La más dedicada, una mujer llamada Doraida Ayala. En un asunto que no entendí bien me la había mandado mi compañero el médico como una especie de cita. Ella no sabía que yo soy sacerdote. Parecía que tampoco le importaba pero yo soy un pastor de almas y pronto vi que la suya estaba atormentada. De la conversación con ella comprendí que se vengaba de un hombre conociendo a muchos otros pero que al final esto la perturbaba. Le ofrecí cuidar de los huérfanos. Dijo que sí inmediatamente.

LA HISTORIA DE A2, EL EXPERIMENTO

El Ayuntamiento nos encargó que encontráramos los asentamientos de Brutales alrededor de Torrelavega y a continuación informar de sus coordenadas por radio a la ciudad. Nos dieron un GPS para ello. Nos darían un plus si además destruíamos el campamento, por ejemplo, prendiéndole fuego. No teníamos por qué matar a nadie pero era evidente que los Brutales no iban a dejarnos destruir sus chabolas así como así.

Encontramos el primer campamento y cuando realizamos la maniobra de acercamiento tenemos diferentes percances, algunos caen en las arenas movedizas que han construido los miembros del campamento, otros se asfixian con unos gases procedentes del propio campamento. Por lo demás no hay demasiados problemas, ya que descubrimos que los gases que salían del campamento proceden de un caldero que hay en medio del pueblo. Estaban intentando construir un arma química y les ha salido mal, muy mal. Nos encontramos a todos los habitantes del pueblo muertos y procedemos a quemarlo.

El asalto del segundo campamento es un poco caótico, necesitamos coordinarnos mejor. Un grupo, entre los que estoy yo, tomamos posición en un alto desde donde se controla el pueblo. Lo malo es que no hemos visto que estaba vigilado por uno de los brutales. Aun así no nos descubre ya que están de celebración el campamento y está más atento a



ello que a vigilar. Otro grupo nuestro quiere entrar por otro lado del pueblo y ahí empieza la descoordinación. El páter decide que es un buen momento para eliminar a estos pecadores y dispara a uno de ellos matándolo en el acto, debe ser que el Espíritu Santo está con él porque su puntería es normalmente mala. A partir de ahí el caos, el campamento es numeroso pero mal equipado, y solo el peso de su número hubiese podido hacernos daño, sin embargo, eliminamos a alrededor de 20 brutales sin sufrir bajas, ni siquiera heridos. Esto me recuerda a las antiguas batallas de los almogávares en el imperio Bizantino, o a los conquistadores en América. Nuestro médico, después de curar a uno de ellos pierde la cabeza y solicita por radio a Torrelavega la destrucción del campamento antes de que podamos apropiarnos de todo lo que hay. Cuando nos alejamos vemos cómo caen una salva tras otra de fuego de mortero de 120 mm sobre el asentamiento. Ahora ya sabemos cuál es la alternativa a que nosotros prendamos fuego. El tercer campamento está mejor protegido, de hecho gracias a que voy en descubierta y con sumo cuidado no nos cuesta algún disgusto, ya que en un momento dado descubro a un observador situado a unos 150 metros vigilando el camino de aproximación. Tal como está situado y por otros rasgos de él me doy cuenta de que es un tirador de élite, al igual que yo, aunque no tan bueno, ya que me da tiempo a localizarlo y matarlo de un tiro antes de que él logre dispararme a mí. Y eso que estaba en mejor en posición de observación.

Después de una inspección del campamento y constatar que la gente parece no estar armada ni ser especialmente violenta, salvo por que uno de los dos niños que tienen parece tener la cara bastante amoratada, decidimos darles la posibilidad de abandonar el campamento antes de atacarles. Para ello decidimos que yo tome posición controlando el pueblo y después alguno de los nuestros con el páter a la cabeza se dirige a dialogar con los miembros del pueblo. Para nuestra sorpresa en cuanto avistan al primero de nosotros, el pueblo entra en ebullición. Parecen haber ensayado esto, ya que en un momento se arman y se preparan para entrar en combate. Sin embargo el páter logra convencerlos de que abandonen el pueblo. Su jefe sabe lo que ha sucedido con los otros campamentos, ha visto el humo y está enterado de que tenemos apoyo artillero. Farfullando contra nosotros toman todo lo que pueden y se dirigen a un cuarto campamento de brutales. Dejando la quema de las chabolas para después, decidimos seguirlos y acabar con ese campamento, dándonos cuenta de que ha sido un error no eliminar a esta gente cuando hemos podido. Este cuarto asentamiento parece ser con diferencia el más difícil de reducir. Es un verdadero fuerte improvisado hecho con paneles de publicidad, maderas y piedra. Los muros están reforzados con trozos de chapa y tiene hasta una torre en el centro, destartalada pero eficaz en dominar todo el entorno. El bosque de alrededor está talado dejando una amplia zona para ser batida por el fuego desde el fuerte. Por si fuera poco, a sus defensores se van a añadir los Brutales habitantes del campamento tres. Los muros bullen de individuos armados. Casi todo son armas blancas pero también hay armas largas de fuego.

No nos sentimos preparados para asaltar esa fortaleza de modo que llamamos a Torrelavega para que los morteros se encarguen de ello. Pero no es tan fácil, para complicar más la situación nos dicen que esas coordenadas están situadas en territorio del Gobierno. El oficial con el que hablamos nos responde que no puede autorizar un bombardeo al territorio de otra entidad política (mucho menos el Gobierno pensamos



nosotros) sin autorización del alcalde. Al cabo de un rato nos piden que nos dirijamos a Torrelavega ya que quieren hablar con nosotros.

Allí somos recibidos como héroes y después de un breve periodo de descanso nos entrevista el propio alcalde de Torrelavega, el cual quiere acabar con los brutales del cuarto campamento y de las Caldas.

Extrañamente, con él, está un miembro de la CIA, el capitán Stark, quien nos solicita que contactemos con los ciudadanos estadounidenses que conocemos para que se reúnan con él, representante legítimo de los Estados Unidos, en Torrelavega.

Finalmente y tras una larga conversación logramos convencerles de que la mejor posibilidad es negociar con los Corrales una unión de las dos poblaciones en un solo gobierno, ya que los ciudadanos norteamericanos a los que se refiere el hombre de la CIA no son otros que los militares acantonados en los Corrales.

Una misión más: nos recompensarían bien si les trajéramos matas de una variedad de trigo mutante. Dejé los detalles de estos temas científicos a mis compañeros más cualificados.

En definitiva, primero vamos a reducir el último asentamiento brutal y más tarde iremos a los Corrales de Buelna.

Salimos hacia el cuarto asentamiento pero no todos. El expandillero, Rubén, decide que deja la vida de aventuras y se queda a vivir en los alrededores de Torrelavega. Es nuestra tercera baja. Ahora somos nueve.



La situación en la Ciudad Libre de Torrelavega

El asentamiento independiente más importante es la Ciudad Libre de Torrelavega. Con su población de 18.000 habitantes (sin contar los efectivos militares) es la mayor ciudad de lo que queda de España. La guerra la dejó intacta en gran parte, aunque luego se han demolido barrios enteros. Está defendida por los restos de la Brigada Acorazada Brunete y elementos de la Infantería de Marina, totalizando unos 2.000 efectivos, cinco Leopard 2 operativos y otros siete enterrados en las entradas a la ciudad con el cañón operativo. Además tiene 30 Dragon, la mayor parte en la BA Brunete en los Sagrados Corazones y el resto diseminados por los alrededores de la ciudad. La BA tiene otros vehículos como 22 Uros y 6 Land Rover. Cuenta también con 50 policías municipales y 850 efectivos de una milicia permanente de jóvenes de la ciudad. Muchos de estos milicianos son guardias de caravana. Si la ciudad fuera atacada unos quinientos mercenarios ayudarían a defenderla.

En la ciudad libre todas las facciones y todo el mundo tiene libre acceso pagando un impuesto de 1 gramo de oro por persona y el 10% del valor de la carga o 5 gramos de oro por la carga. Al amanecer de tres días después hay que partir o pagar otro gramo de oro. Es posible pero difícil y costoso obtener permisos de residencia para un periodo largo de tiempo e incluso definitivos. Si estás trabajando para el Ayuntamiento te dan un permiso temporal y no hay que pagar por vivir en Torrelavega pero debes dormir en el barrio de los provisionales.

El gobierno local es fiel al gobierno central porque le viene bien que esté ilocalizable. De esa forma está legitimado para no someterse al Gobierno (regional) y ser de hecho independiente. Torrelavega es el origen de todas las caravanas del norte. Es el mayor centro comercial de la zona norte (incluso mayor que el País Vasco) y la sociedad más libre y próspera de la península. Está permitido portar armas cortas pero el orden es firmemente mantenido por las unidades militares presentes. Y el hecho es que hay más orden, seguridad y comida que en cualquier otra parte.

Torrelavega es centro de intriga y espionaje de todas las facciones. Sería un duro competidor para el Gobierno si no fuera porque no quiere competir por el poder político, le basta la supremacía económica.

Además de la misma Torrelavega controla Puente San Miguel, Cartes, Viñoles, Quevedo, Ganzo, Rinconeda, Barreda, Sierrallana y Viveda.

Bridgestone y toda la industria auxiliar dan potencia industrial a añadir a la fuerza comercial de la ciudad. La antigua central de ciclo combinado de Esnace provee de electricidad a la CLT. Su punto más débil es la baja producción de comida que se está intentando fomentar en los pueblos de alrededor y cultivando en los parques y cualquier trozo de tierra alrededor de Torrelavega.

La moneda más corriente aquí es el oro pero también el cupón de comida. Un cupón se puede canjear en las cocinas municipales por 4000 calorías de comida doméstica conservada, lo que permite comerciar con el exceso. En general, 30 cupones de comida equivalen a un gramo de oro.

Gran parte de la ciudad está demolida. Con los escombros se construyó un muro defensivo que refuerza a otro espontáneamente construido por la gente tras el desastre. Otras zonas se patrullan intensamente. El muro tiene unos dos metros de alto y está



hecho de escombros compactados. Mide dos metros y medio de ancho. Además del muro puede haber alambradas y minas.

Solo hay cinco entradas a Torrelavega, aunque no toda la ciudad está contenida dentro del muro. La población residente y los residentes provisionales se concentran en la zona centro. Alrededor hay muchas casas vacías y es ahora territorio de bandas y clanes organizados.

A partir de que cierran las tiendas, a las 7, todos los que tienen un permiso de entrada temporal deben ir a un hotel o al barrio de temporales. Allí deben permanecer hasta las siete de la mañana siguiente. La zona está fuertemente vigilada. Se duerme donde se puede. Casi todos traen sus propios medios de dormir pero hay alquiler de camas en edificios destartados (1 cupón de comida por noche).

En este barrio se pueden comprar billetes para los recorridos turísticos. Consisten en que un miembro de una banda, previo pago de 20 cupones o 1 gramo, escolta a los visitantes durante dos días por el barrio de Tanos asegurando su protección e indicándoles los puntos de prostitución, juego, etc.

Compras en Torrelavega

Se pueden comprar y sacar armas cortas, fusiles de asalto, rifles, escopetas y munición. Todo lo que sea mayor que eso o explosivo necesita un permiso especial para ser adquirido. La CLT se asegura que las armas van a amigos de la ciudad que además pueden evitar que caigan en manos equivocadas. El cliente normal es la milicia de un pueblo independiente. Pero también hay un mercado negro que se hace en Riocorvo. Es decir, el cliente pacta con el vendedor una entrega en Riocorvo que paga en Torrelavega. También hay vendedores de las bandas pero es raro que estos tengan armas grandes.

Aparte de armas gran cantidad de tiendas de diversos artículos están disponibles y hay un continuo trueque de artículos entre particulares en el Centro de Intercambio.

Los raqueros de Torrelavega

Los raqueros son niños. huérfanos o no. que asaltan a los visitantes para ofrecerse de guía en la CLT. Conocen bien la ciudad y pueden incluso advertirles de emboscadas.

Los jueces de Torrelavega

Hay tres jueces de Torrelavega. Son elegidos a la vez que los concejales. Tiene que ser alguien que nunca haya pertenecido a un partido y ni puede pertenecer o presentarse a una elección después de haber sido juez. Se les puede reelegir indefinidamente.

Los jueces dirigen las investigaciones y tiene cada uno 5 policías municipales a sus órdenes para eso. Cada juez elige a los policías que estarán con él durante su mandato. Estos también son su escolta. El juez investiga, detiene, juzga y condena por propia iniciativa o a instancia de parte. Sus decisiones son apelables ante el pleno de la corporación municipal.

Caravanas

En la Ciudad Libre se pueden encontrar todas las tiendas y una vida parecida a la que había antes del Ajuste de Cuentas. En el mercado de ganados se hacen muchos trueques y ahora se le conoce como el Centro de Intercambio. Torrelavega es el centro de todas las caravanas. Transitar por los caminos es muy peligroso y mucho más si se lleva



mercancías. La solución son las caravanas. Fuertemente protegidos por soldados de la Infantería de Marina, los caravanistas recorren los pueblos comprando y vendiendo y a la vez abasteciendo a Torrelavega de lo que necesita. Pocas veces se atreven a atacarlos pero en ocasiones logran reunir fuerzas o desesperados suficientes para saquear parte de una caravana. El gobierno de Torrelavega intenta descubrir las bases de los saqueadores antes de que cojan fuerza.

Además de estas caravanas oficiales están los caravaneros.

Obtener un permiso de residencia

Para poder residir en la ciudad sin pagar se debe demostrar que se tiene un trabajo que no puede o quiere hacer ningún ciudadano de Torrelavega. Alternativamente, se puede trabajar para el ayuntamiento. Mientras se tenga ese empleo se puede residir pero en cualquier momento el ayuntamiento puede decidir que no eres necesario.

Si te conviertes en un elemento útil para el ayuntamiento puedes alcanzar un permiso definitivo.

Falsificar permisos de residencia y de armas

Hay un falsificador cerca del Centro de Intercambio. Es la sede de una de las bandas de la zona. Cobra 300 g de oro por un permiso de residencia definitiva. No falsifica permisos de armas largas.

Pertenece a la banda los PetaZetas.

Edificios de la CLT

Los hoteles. Los visitantes que están dispuestos a pagar 1 oro por noche en habitación doble o triple pueden quedarse en un hotel. Están vigilados pero mucho más discretamente. Hay dos, el hotel Torrelavega y el hotel Marqués de Santillana. Hay lo mismo que puede conseguirse en un hotel actualmente.

Los edificios marcados en verde en el mapa todavía funcionan como lo que eran antes de la guerra.

Trabajos para el Ayuntamiento en CLT

Hay que dirigirse al Ayuntamiento, tener en regla los papeles que te hacen al entrar, hacer más papeles. Provisionalmente se les deja portar armas largas que ellos deben proveerse.

Búsqueda y ¿destrucción? (25 px por asentamiento localizado y 75 más por destruido)

Alrededor de la ciudad y en sus mismos límites se forman núcleos de Brutaes dispuestos a atacar las caravanas o deslizarse de noche a saquear en la ciudad. El gobierno de Torrelavega busca grupos de exploradores que localicen estos asentamientos y eventualmente los destruyan.

El centro coordinador de todas estas personas es el asentamiento brutal de Las Caldas. Riocorvo es el pueblo de recreo de los Brutaes. Cualquiera puede ir allí pues es una fuente de ingresos para ellos. Riocorvo es un Barros a lo grande y sirve también a la CLT. Casi cada casa es un bar, un fumadero, un prostíbulo o una timba. Pero no es un sitio seguro. Los brutales que controlan el sitio no atacarán a un cliente pero los otros clientes sí lo harán y no habrá nadie que lo impida.



La CLT sabe que Caldas y Riocorvo son lo que son. Lo único que puede hacer es contenerlo mediante la limpieza de los Brutales venden lo que roban a Las Caldas. Los asentamientos son grupos de chabolas o caravanas o autobuses fortificados. Algunos campamentos tienen fosos y trampas. Todos están camuflados. Los brutales viven allí con sus familias, a veces con niños pequeños pero las menos. Torrelavega se compromete a hacerse cargo de esos niños.

Hay 2d4 asentamientos que los PJ encontrarán simplemente explorando alrededor. Deberán tirar por dobles en cada día de exploración.

Los brutales saben que si los detectan los eliminarán así que contrapatrullan y atacan a todo el que los encuentre.

Si los encuentran y no los destruyen tienen que marcar sus coordenadas en un mapa y ser lo más exactos posibles. Les dan un GPS. No deben saber que han sido localizados, a no ser que vayan a quemar el asentamiento.

Pago: comida diaria y 10 cupones extra por persona y asentamiento localizado.

Además pueden quemar el asentamiento. El pago en ese caso es comida diaria y 15 cupones extra por persona y asentamiento desmantelado (no acumulativo con lo anterior) y 50 balas del calibre que precisen.

(Si localizan pero no queman un asentamiento, una sección de morteros hace fuego sobre él con la gente dentro).

Limpieza de bandas (450 px por banda, 550 por Mureros y Toreros muertos)

En la misma ciudad, pero fuera de población realojada hay **bandas callejeras** al estilo de Los Ángeles. Hay que ir al barrio y eliminarles. El Barrio por encima de Tanos está sin demoler. Se dejó por si era necesario ampliar la zona de población realojada. Ahora está ocupado por residentes no realojados que trabajan en la construcción del muro, en la rapiña de las casas abandonadas y en los cultivos cercanos. Entre ellos hay pandillas que se camuflan entre la población y muchas veces son hijos de gentes honradas pero que defienden a sus hijos. También hay bares, zapateros, confección de ropa, carpinteros y fontaneros.

Es un barrio de chalets y edificios pequeños, antes de la guerra era de buen nivel. Las calles son estrechas y hay muchos jardines.

El ejército patrulla las calles principales pero infrecuentemente. En general, CLT consideraría un desperdicio de recursos limpiar esta zona.

Las bandas roban a todo el que entra en el barrio y no es de él; también cogen objetos personales dejados en las casas por los realojados y se los venden por precios exorbitantes en el centro de intercambio; finalmente alojan actividades delictivas como drogas, prostitución y falsificación de documentos de CLT. Todas las actividades delictivas son mucho más caras para el cliente que en Riocorvo pero también más seguras y de mayor calidad.

Para encontrarlos solo hay que entrar sin pagar ticket en el barrio. El barrio está dividido según las bandas que lo dominan. Según donde entren así se encontrarán.

Las bandas tienen siempre vigilantes en las calles y soplones entre los niños. Todas tienen un edificio que es su sede. Allí reside el jefe y los elementos más peligrosos. Otros residen en sus casas o con sus padres. El edificio puede ser un complejo de edificios muy elaborado.

Bandas:

-Los mureros. Es la más peligrosa y la más numerosa.



- Toreros muertos
- Mara 18
- El patriarca
- Zetapetas. Controlan en exclusiva el negocio de la falsificación

El pago es comida diaria y 15 cupones extra y 50 balas del calibre que precisen por persona y asentamiento desmantelado.

Labrador (10 px/mes)

Los PJ pueden trabajar en las granjas que se están montando. Puede haber ataques de brutales a veces. Se trabaja por la comida y el alojamiento. Cada semana reciben 5 aciertos a Agricultura y tres rumores. Los sábados por la tarde y los domingos son libres. Se trabaja de ocho de la mañana a ocho de la noche con una pausa de 2 horas para comer.

Artificiero (100 px/mes)

Los alrededores de Torrelavega están muy minados pues la guerra llegó aquí en un momento. En la actualidad estos campos de minas sirven para la defensa de la ciudad, pero hay zonas en las que impiden el asentamiento y la agricultura. Los PJ pueden ser artificieros, desactivando minas. No hay que hacerlas explotar sino desactivarlas porque las minas sirven.

Pago además de comida y alojamiento: 2 cupones de comida extra por cada mina desactivada. Se tira por tanto se reciben aciertos. Hay pifia. En un mes tendrá que desactivar 6d6 minas.

Caravanero (25 px/flete)

Los caravaneros son caravanistas independientes. Las caravanas de la ciudad no son suficientes para atender todo el posible comercio que se le demanda pero algunas caravanas no serían rentables frente al coste de la protección por la poca carga. Sin embargo, diariamente llegan a Torrelavega o se presentan a las caravanas personas o sus representantes que quieren comprar o vender bienes de este tipo. Los caravanistas toman nota del negocio y lo ofrecen a los caravaneros en Torrelavega. El caravanero compra la mercancía en Torrelavega o en el exterior y la lleva a donde la quieren comprar. El caravanero asume todo el riesgo del transporte, empero, si la mercancía llega dentro de plazo, quien avisó a la caravana o la CLT deben pagar lo que prometió.

Hay una caravana permanente que es llevar libros a Comillas. En la Universidad de Comillas, su rector ofrece 1 gramo de oro por cada obra maestra de la literatura de autor no hispano que se le lleve.

Mercenario (100 px/mes hasta un máximo de 1.200 ó más según la misión)

Torrelavega es el mayor mercado de mercenarios. El sistema para encargar las misiones es como el de los caravaneros excepto que varios grupos pueden optar a la misma misión. A veces se pelean entre ellos antes de comenzar la misión propiamente dicha. El pago se deposita por adelantado en Torrelavega, quien se queda una comisión y el mercenario debe ir a cobrar a la ciudad libre acompañado del patrón quien se identifica con papeles y una palabra clave. Se considera parte de la misión llevar al patrón sano y salvo a Torrelavega. Por una propina pueden acompañarlo de vuelta a casa.



Las misiones de mercenario son más infrecuentes. Normalmente hay una a la semana. Pero siempre hay trabajos para mercenarios en Laredo. El Gobierno tiene permanentemente un representante contratando gente para este frente. El pago es de 30 gramos de oro al mes, más comida, ropa y alojamiento, además de atención médica. Se les equipa como un soldado de una unidad militar española, pero deben devolver ese equipo. Lo que rompan o pierdan deben pagarlo a precios exorbitantes. Pueden usar equipo propio si quieren.

El gobierno suele cobrar precios astronómicos por el equipo deteriorado. Por ejemplo 30 gramos de oro por un uniforme que no esté perfecto (y no puede estarlo tras un mes en combate). Así retiene un mes gratis al mercenario. Los mercenarios veteranos no aceptan ningún equipo del Gobierno.

El mercado de mercenarios está en el antiguo Servicio Cántabro de Empleo.

Médico o sanitario (100 px /mes)

En el hospital de Sierrallana siempre hace falta personal cualificado. Hay que pasar un examen. El sueldo es de 3 cupones de comida al día para un médico y 2 para un sanitario. Tras un año se obtiene la residencia definitiva y el sueldo sube en un cupón diario.

El hospital está bajo protección militar, con un Pizarro siempre en la puerta.

Da siete aciertos a Medicina/ sanitario y tres rumores.

Trabajar en el hospital un mes permite conocer a Doraida Ayala, la mujer de Jonathan Sobrado, jefe administrativo del ayuntamiento. Querrá una aventura con el PJ médico y si la complace le dirá que ella sospecha lo que hace la responsable de la caravana 1 (sin saber que trabaja para el Señor de la Guerra de Fuente De). En realidad quiere vengarse porque su marido tuvo una aventura con ella antes de quemarse y no se lo perdona. Si el escándalo se destapa no quiere que la salpique a ella ni a su marido pero es imprudente.

Albañil (10 px/mes)

Hacen falta albañiles para la construcción del segundo muro defensivo. Da cinco méritos a Albañil al mes y tres rumores. La paga es 1 cupón de comida al día y alojamiento en el barrio de residentes provisionales. Los sábados por la tarde y los domingos no se trabaja y se cobra.

Da cinco aciertos a Albañil y tres rumores.

Misiones para el Ayuntamiento en CLT

Estas misiones no están abiertas a todo el mundo. Si los PJ se han distinguido en la ciudad o son famosos el Ayuntamiento puede encargárselas.

Encontrar soldados americanos (90 px)

El Ayuntamiento puede redirigirlos a Louis Stark, el agente de la CIA en Torrelavega.

Trigo mutante (1500 px)

El Ayuntamiento de Torrelavega dispone de dos docenas de plantas de trigo mutante. Cada una está en una maceta, cuidada con el máximo esmero y bajo la máxima vigilancia. El trigo mutante da tres cosechas al año y puede alimentarse de suelos no muy fértiles y con poca tierra. El problema es que sus semillas dan trigo normal. La variedad mutante solo se encuentra en la naturaleza, en matas únicas, separadas por decenas de kilómetros.



Las plantas se guardan en la parte del Colegio Menéndez Pelayo del Cuartel General de la Brigada Brunete. Dirige el proyecto Adonis Grande, antiguo profesor de biología del instituto. Los antiguos laboratorios del instituto se han acondicionado como una zona de investigación.

El Ayuntamiento quiere encontrar un laboratorio de manipulación genética que pueda comunicar sus ventajas a los descendientes de este trigo. A los PJ se les daría una planta macho y otra hembra y si pudieran volver con semillas mutantes se les daría la ciudadanía de Torrelavega, una casa a cada uno en la ciudad, 100 cupones de comida a cada uno y un vale para todos por valor de 4.000 gramos de oro a gastar en las tiendas de Torrelavega. Para asegurar la misión les acompañarían dos oficiales de la Brunete, armados con lo mejor.

Este grano resolvería en mucho las necesidades de alimentación del mundo. Cualquier poder estaría dispuesto a dar mucho por él. Sara Salvarey y el Gobierno tendrían un importante apoyo a sus respectivas causas.

Los únicos que pueden lograr la proeza son los científicos que están en el búnker de la urbanización de los PJ si disponen de las instalaciones del laboratorio de ingeniería genética del búnker del Santander, que previamente habría habido que descontaminar con el FAME que secretamente posee el Gobierno.

Organizaciones en la Ciudad Libre

Varias organizaciones tienen presencia en Torrelavega. Si los PJ se han enemistado o hecho amigos con las entidades políticas del juego pueden encontrarse con ayuda o ataques inesperados.

El Gobierno (600 px por destruirla)

El Gobierno tiene muchos espías en Torrelavega y un grupo armado. Se rumorea que sus contactos llegan hasta el Ayuntamiento. La presencia más evidente son los reclutadores de mercenarios para Laredo.

Si los PJ se han hecho famosos, el jefe de reclutadores puede contactarles para proponerles misiones del Gobierno.

El concejal de caravanas y comercio de Torrelavega, Johnny Alcázar, un antiguo camionero, trabaja en secreto para el Gobierno. Tiene a su disposición una fuerza considerable de guardas de caravana. Si los PJ son incómodos para el Gobierno puede organizar su asesinato o encargarles una misión que habrá amañado con un grupo delincuente para que sea una trampa.

Su forma de contacto con el Gobierno es la caravana 1 que entra en su territorio.

Para dar por destruida esta organización habría que liquidar a Johnny Alcázar, sus caravaneros y la banda Mara 18 que le sirve.

Sara Salvarey (100 px por destruirla)

Si Sara Salvarey se hiciera cargo de lo que queda de España, todo el gobierno de Torrelavega se pondría a su lado. Los simpatizantes de Sara Salvarey no tienen grupos armados.

Aunque intentan parecer equidistantes entre el Gobierno y Sara Salvarey todos los miembros del gobierno de CLT simpatizan con Salvarey (en el caso de Alcázar es mentira).



Además tiene un leal en el gobierno, si bien de poco peso. Es Juan Llata el concejal de juventud. Llata es débil y apenas se limita a seguir lo que dicen los demás pero como la mayoría está de acuerdo con Salvarey, eso no le ocasiona conflictos.

No tiene gente armada aunque bastantes jóvenes harían cosas por él. No obstante quedan pocos jóvenes no encuadrados en el ejército.

Su hermana, Alicia Llata, es también concejala. Tiene otra hermana de 4 años. La gente envidia que sean tres hermanos y ninguno se ghoulicase. Sus padres murieron de las epidemias. Si convencen de algo a Alicia, Juan hará lo que ella haga.

Para destruir esta organización basta matar o desprestigiar a Juan pero solo da 100 px.

El señor de la guerra de Fuente De (120 px por destruirla)

Inesperadamente, esta pequeña potencia tiene personas a sueldo en la ciudad. La responsable de la caravana número 2 asegura el suministro a sus fuerzas y se queda con las ganancias. Beatriz Recio mete en cada caravana que descarga en Potes al menos un carro más con suministros para Fuente De; es su parte privada de la caravana. En realidad todo el mundo puede tener una parte privada de la caravana pero debe pagar el billete, 5 gramos por carro y debe tener el acuerdo de CLT. Beatriz no ha dicho nada. Esta caravana viola la neutralidad de la ciudad.

El señor de la guerra no tiene más efectivos en Torrelavega. Para destruir esta organización hay que demostrar que no coinciden los manifiestos de la caravana con la realidad. Puede saberse yendo con la caravana y conociendo el manifiesto.

Les puede poner sobre la pista Jonathan Sobrado, el jefe administrativo del ayuntamiento de CLT quien sospecha la realidad. Sobrado es un ferviente defensor de la unión con los Pelayos, además él es asturiano, sin embargo no está en contacto con la ACDP.

Para que relacionen a Sobrado con los Pelayos:

Debe haber una ceremonia fúnebre para honrar a un Brunete caído en lucha con los brutales. En ella Sobrado toca la gaita con traje típico asturiano.

Sobrado tuvo una aventura con Beatriz Recio antes de quemarse. Tenía solo 18 años pero ya era una eficaz líder. Sobrado la encumbro a la dirección de la caravana. Después la capto el SGFD y Sobrado lo supo pero no dijo nada aunque interiormente se lo reprochó. Pero se ella se quemó la cara en un ataque y Sobrado perdió el interés por ella. Como excusa usó lo del fraude en la caravana. Ella despechada hizo que su mujer se enterara de la aventura anterior. El juró que no iba a seguir y le dijo a Doradia Ayala lo de la caravana para que viera que era imposible relacionarse con ella. Doradia busca que se sepa lo de la caravana pero no quiere que lo destape lo otro. Va acostándose con gente y contando lo de Beatriz pero sin nombrar a su marido (tampoco sabe que es para el SGFD). Jonathan Sobrado no sabe nada de las actividades de su mujer.

Los americanos (40px)

Hay un efectivo de la CIA en la ciudad, llamado Louis Stark. Su máxima prioridad es el bienestar de las tropas americanas que quedan esparcidas por el territorio salvaje. Puede encargar a los PJ que las conduzcan a Torrelavega, donde él ya ha acordado encuadrarlas en la defensa de la ciudad. Puede pagar con cupones de comida. Diez por cada soldado USA. Stark es conocido por el gobierno de Torrelavega y colaboran.

El capitán Louis Stark les encargará que traigan a Torrelavega los americanos que defienden los Corrales. Stark quiere unir a todos los americanos dispersos. La CLT



avala este interés. Cuando los PJ subieron a Ibio e hicieron una transmisión, la sargento mayor “Lovely” Grisham dijo su nombre en la transmisión y leyó también el discurso de la alcaldesa. Ahora sabe que los PJ estuvieron en contacto con los americanos. A través de ellos quiere llegar a Lovely y al capitán. Si los PJ no contactan con él a través del Ayuntamiento, él mismo se acercará a ellos. Ofrece 250 g de oro, 300 balas de 5,56 y 25 MRE por cada 5 PJ o fracción por traer a todos los americanos de Corrales, más la amistad de la CIA. Esta misión da 200 PX.

Louis Stark sabe que Beatriz Recio trabaja para SGFD.

Para destruir la organización hay que matar a Stark y da 40 px.

Los musulmanes

Su presencia es débil pero los hay, haciéndose pasar por hindúes o sijs. Están muy interesados en el trigo mutante y el Proyecto Reversión. Hay uno que se hace llamar Tandoor Sigh infiltrado en la banda Toreros Muertos. En realidad es Abduail-Kader. Aunque también informa por dinero a otros grupos, trabaja para el señor de la guerra musulmán de Alar del Rey (ahora Alar-Al-Sheik),. En ese territorio está Amaya. Este espía no ha tenido ningún éxito en su cometido y ni siquiera tiene contacto con sus jefes. Sin embargo sabe que el filipino Qabil es un espía musulmán (no sabe que también vasco).

Para destruir esta organización hay que matar a los dos espías musulmanes. Pero como uno es una gente doble dan px por separado. Tandoor Sigh da 30px.

Los vascos

Los vascos tienen presencia a través del agente doble Qabil. Qabil se presenta como un filipino (y lo es, pero musulmán) y dice no tener apellido (es Qasam).

Qalib conduce un carro en la caravana 2. Cuando paran en San Roque de Río Miera intercambia información un contacto musulmán y en Ramales de la Victoria con uno vasco. Le paga el señor de la guerra musulmán de Espinosa de los Monteros para que avise de cualquier actividad del Tercio Norte de la que se entere. Los vascos le pagan para que informe cuanto sepa del Gobierno.

Qalib se hace pasar por cristiano filipino muy devoto. En semana santa se crucifica como es tradición en Filipinas. Cuando no está conduciendo su carro trabaja de camarero en el bar del Tercio Norte.

Qalib vive en el barrio de Covadonga, aunque su residencia oficial está en el centro pues es población realojada. En el barrio de Covadonga controla una banda menor que también tiene a sueldo para protegerle y hacer los seguimientos que considere. En su casa del B. Covadonga hay muchos papeles que le relacionan con los vascos y los musulmanes. Están todos en árabe. Usar la plantilla de Mara 18 para la banda de Qalib.

Matar a Qalib y su banda da 250 Px. Si además encuentran los papeles que lo relacionan con su banda ganan 50 más.

Entre los papeles de Qalib encontrarán una referencia a alguien que vive en las alcantarillas y que sabe dónde están los Siete Hermanos (cerca del monte Curavacas, en Palencia), pero Qalib ha apuntado esto como prueba de que su informante es poco de fiar e intentó engañarle porque le da una información tan estúpida. Su informante es Diego Piñeiro, un juez de Torrelavega.

Si van a ver a Piñeiro con pruebas de que estaba en los papeles de Qalib debe ser muy difícil acceder a él y si amenazan deben encontrarse con problemas con la policía. Se



trata de que primero intenten mirar en las alcantarillas. Cuando consigan hablar con él, dirá lo siguiente:

Diego Piñeiro, el mismo, es un antiguo oficial de la UME, desertor y huido de territorio del Gobierno por no poder soportar el Servicio de la Libertad. Tiene papeles que demuestran que al cabo de tres años los esclavos mueren en un 25% y un 10% se ghoulifica (esto vendría bien a Sara Salvarey y Sara querrá que capten a Piñeiro para su causa). Él es de Torrelavega y cuando huyó logró hacer como que había pasado la guerra en un juzgado militar de la infantería (no de la UME) y que nunca había estado con el Gobierno. Siendo teniente en la UME se sacó la carrera de Derecho. Cuando volvió logró que lo eligieran juez.

Pero a pesar de que se dejó barba, bigote y pelo largo, Qalib lo reconoció de estar en la UME y quiso extorsionarlo para que le informara. Piñeiro le pasa información sobre sus casos y cuando le presionaron para decir más dijo lo del que vive en Las Alcantarillas (la antigua calle) y sabe el paradero de los Siete Hermanos. Él había oído contar esto en el bar de mercenarios a un mercenario francés llamado René a cambio de que le pagaran copas. Piñeiro cree que René se lo inventa todo. Qalib le dijo que era un espía del Gobierno y que si no colaboraba revelaría su relación con el Gobierno, ya no volvería a ser elegido juez, perdería su escolta y sería blanco fácil del Gobierno por traidor. Le amenazó con mandarle el Cazador. Si a Qalib le pasaba algo ya había tomado medidas el Gobierno para que otra persona le descubriera.

Los habitantes de las alcantarillas

La gente los llama trasgos. La mayoría están allí desde las bombas nucleares. Están degenerados y los más son dementes. Se alimentan de ratas y lo que recogen fuera de la alcantarilla. Solo les interesa algo para olvidar así que serán cooperativos si les dan grandes cantidades de alcohol. Pero la mayoría están locos, así que les atacarán muchos hasta dar con uno medio cuerdo.

Todos los habitantes de las alcantarillas portan enfermedades. Ser herido por uno o que te hablen de cerca obliga a tirar contra infección. Todos los dobles aquí serán contacto con una enfermedad.

Los habitantes de las alcantarillas conocen dos salidas al río por los casetones de tormenta. Es difícil orientarse en las alcantarillas.

Bares en Torrelavega (200 px por cada bar destruido desde dentro)

En la ciudad hay muchos bares normales y además bares-embajada. Se llama así a algunos bares autorizados por el Ayuntamiento para acoger a los visitantes de las facciones del exterior. Lo que pase dentro de esos bares es solo competencia de la facción que lo domina siempre y cuando no interfiera con el exterior.

En ningún bar se puede entrar con armas de ninguna clase. A cambio es raro que haya armas dentro (tal vez sí en el de Brutales).

Si lo dejan cualquiera puede entrar en un bar-embajada pero los miembros de la facción dentro pueden sentirse molestos y echar al intruso o matarlo. Las fuerzas de la policía no pueden entrar en un bar, es como una embajada, mientras no conculque su estatuto diplomático. Tampoco Torrelavega dejaría que un bar fuera destruido o saqueado, aunque si se mata a quien hay dentro y nadie se entera de quien ha sido... Ahora bien, el dueño del bar o su representante puede siempre pedir la intervención de la policía.



Hay bares-embajada de Brutaes, Esclavistas, la UME, la Agrupación de Combate Don Pelayo, mercenarios, el Tercio Norte y el Señor de la Guerra de Fuente De. Todos son focos de espionaje de su facción.

El bar de mercenarios

Aquí puede encontrarse a René el mercenario francés. Si le pagan copas cuenta la historia que le contó uno que vivía en la antigua calle Las Alcantarillas y que ya murió. (Psicología: verdaderamente el protagonista de la historia es él pero como no quiere que lo tomen por loco no lo atribuye a sí mismo, lo hace con vehemencia y a veces se le escapa yo en vez de él).

Cuenta René que el de Las Alcantarillas tenía una misión en Arbejal, en Palencia, en la misma frontera con Al-Andalus, junto a otros cuatro compañeros. Los atacaron los turbios y los demás cayeron, solo yo, él pudo escapar herido. Corrió por el monte no sabe cuánto tiempo y al final se derrumbó inconsciente. Cuando se despertó estaba en la casa de unos tipos que hablaban español raro que le cuidaban. Eran gente como de otro siglo, como del siglo XIX o antes. Por la noche vio que entraron ghoules... amables. Ghoules que se sentaban en una silla a escuchar. Los contó y entre todos eran siete y no pudo distinguir desde su cama cuántos eran ghoules y cuántos no. A su cama solo se acercaron dos, humanos. Pero en total eran siete, todos hombres: los Siete Hermanos. Cuando estuvo restablecido lo guiaron por senderos escondidos de montaña y lo dejaron a las puertas de Caloca con todo su equipo y comida para seis días.

Los demás mercenarios se ríen de René: ¿ya estás contando tu historia? Antes de la guerra te habrías forrado en Telecinco.

El bar del Tercio Norte

Aquí trabaja Qalib cuando no está conduciendo un carro en una caravana.

Otras opciones en Torrelavega

Delincuentes (450 px por banda)

Si los PJ han trabajado cazando delincuentes o se han hecho famosos por otras cosas pueden tener misiones encargadas por las bandas de delincuentes. Son las mismas misiones de eliminación, ahora por ajustes de cuentas. También les pueden encargar asaltar almacenes o robar camiones.

Abrir una tienda (100 px)

Si los PJ consiguen la ciudadanía podrán ocupar una casa si así lo aprueba el Ayuntamiento. Allí podrán poner una tienda.



Las caravanas oficiales

Hay cuatro caravanas oficiales

Número de caravana	Día de salida	Día de regreso	Recorrido	Notas	Precio del billete
1	1	7	Barreda, Requejada, Rinconeda, Oruña y Puente Arce	La caravana de comercio con el Gobierno. Los pasajeros tendrán que ser autorizados a entrar en un control antes de Requejada	1 gramo oro
2	1	30	Las Presillas, Villabañez, Puente Viesgo, Aes, Corvera, Sillero, Prases, Borleña, Villegar, San Vicente de Toranzo, Ontaneda, Alceda, Entrambasmestas, San Miguel de Luena, Candolías, Vega de Pas, San Roque de Río Miera, Ajanedo, Liento, Rubalcaba, La Vega, La Cavada, Barrio de Arriba, Arredondo, Riva, Lastras, Valle, Ramales de la Victoria, Bárcena, Ampuero, Marrón, Carasa, Rada, Bádames, San Pantaleón de Aras, San Miguel de Aras, Matienzo Riva, Arredondo Bustablado, Barrio de Arriba, Liérganes, La Vega, Rubalcaba, Agustina, Mirones, Linto, Ajanedo, San Roque de Río Miera, Campillo, Selayo, Villacarriedo, La Canal, Penilla, Escobedo de Villafufre, Iruz, Aes, Puente Viesgo, Vargas, Las Presillas	Principal ruta de abastecimiento del Tercio Norte	3 gramos oro
3	15	30	Cartes, Yermo, Los Corrales, Pedredo, Pujayo, Requejo, Reinosa, Salces, Fontibre, Espinilla, Soto, Saja, El Tojo, Fresneda, Renedo, Salore, Terán, Sopeña, Lamiña, Ruente, Ucieda, Vernejo, Cabezón de la Sal, Villanueva de la Peña, Sierra de Ibio, San Miguel, Yermo, Cartes, Tanos	Con esta caravana se abastecen los chinos (pero diciendo que son Japoneses) y Joaquín Esparza	2 gramos oro
4	15	30	Puente San Miguel, Caviedes, San Vicente de la Barquera, La Acebosa, Pesúes, Unquera, Molledo, El Mazo, Panes, La Hermida, Allende, Castro, Trama, Aliezo, Ojedo, Potes, Frama, Cabezón de Liébana, Barredo, Valdeprado, Salcedo, Belmonte, Tudanca, Santotis, Rozadio, Cosío, Puentenansa, Celis, Rábago, Bielsa, Labarces, La Cocina, Movellán, Treceño, Cabezón de la Sal, Villanueva de la Peña	Caravana de intercambio para los piratas de San Vicente de la Barquera.	2 gramos de oro



¿BUSCAS TRABAJO EN LA CIUDAD LIBRE DE TORRELAVEGA?

El Ayuntamiento de Torrelavega ofrece varias oportunidades de trabajo a no residentes. Con el tiempo tal vez puedas ganar la Residencia en la CLT.

Explorador

Alrededor de la ciudad y en sus mismos límites se forman núcleos de desesperados dispuestos a atacar las caravanas o deslizarse de noche a saquear en la ciudad. El gobierno de Torrelavega busca grupos de exploradores que localicen estos asentamientos.

Pago: comida diaria y 10 cupones extra por persona y asentamiento localizado.

Limpieza de bandas

En los alrededores se han encontrado asentamientos de brutales. Hay que convencer a sus miembros de que dismantelen su campamento y se muden a otro lugar. Incluso en la misma ciudad hay bandas callejeras con las que se debe proceder de la misma forma.

Pago: comida diaria y 10 cupones extra por persona y asentamiento dismantelado. Si se tiene que disparar se darán 50 balas del calibre que precisen.

Labrador

Trabaja en las granjas alrededor de Torrelavega por la comida y el alojamiento. Los sábados por la tarde y los domingos son libres. Se trabaja de ocho de la mañana a ocho de la noche con una pausa de 2 horas para comer.

Artificiero

Los alrededores de Torrelavega están muy minados. En la actualidad estos campos de minas sirven para la defensa de la ciudad pero hay zonas en las que impiden el asentamiento y la agricultura. Hazte artificiero, desactivando minas.

Pago además de comida y alojamiento: 2 cupones de comida extra por cada mina desactivada.

Caravanero

Los caravaneros son caravanistas independientes. Las caravanas de la ciudad no son suficientes para atender todo el posible comercio que se le demanda. Los caravanistas toman nota de esta demanda y la ofrecen a los caravaneros en Torrelavega. El caravanero compra la mercancía en Torrelavega o en el exterior y la lleva a donde la quieren comprar. El caravanero asume todo el riesgo del transporte, empero, si la mercancía llega dentro de plazo, quien avisó a la caravana o la CLT deben pagar lo que prometió.

Hay una caravana permanente que es llevar libros a Comillas. En la Universidad de Comillas, su rector ofrece 1 gramo de oro por cada obra maestra de la literatura de autor no hispano que se le lleve.

Médico o sanitario

En el hospital de Sierrallana siempre hace falta personal cualificado. El sueldo es de 3 cupones de comida al día para un médico y 2 para un sanitario. Tras un año se obtiene la residencia definitiva. El hospital está bajo protección militar.

Albañil

Hacen falta albañiles para la construcción del segundo muro defensivo. La paga es 1 cupón de comida al día y alojamiento en el barrio de residentes provisionales. Los sábados por la tarde y los domingos se cobra y no se trabaja.

PREGUNTA EN EL AYUNTAMIENTO