



CDB ENGINE

**XENOARQUEÓLOGOS
DE GREENGLOW CITY**

Diseñado y Escrito por: Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol.

Editado y maquetado: Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol.

Corrección: Alejandra González.

Playtesters: Braktor, Carlos “Texas” Muñoz, Hilario Palmer, Lolo, Javier “Boling” D’Amato Casado, Jorge, Pablo Díaz.

Diseño gráfico y maquetación: Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol (inspirado en la maquetación de Walküre de Francisco Solier).

Diseño de logo CdB Engine: Manu Sáez.

Diseño del logo del Estudio Creativo La Marca del Este: Monkey Creative Arts (David Lanza).

Dibujo de Portada: Felipe Pesantes.

Dibujo de los Mapas: Mapas de Dominio Público (CC0), modificados por Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol.

Licencia del Texto: Todo el texto que aparece en este manual se encuentra bajo licencia CC-BY-SA 4.

Licencias de las Imágenes:

● **Adrian Rio Moure:** autor de la imagen de la página 46 bajo licencia CC-BY-SA.

● **David “Deevad” Revoy:** autor de las imágenes de las páginas 3, 14, 15, 27, 31 todas ellas bajo licencia CC-BY-SA.

● **Dabiz:** autor de la imagen de la página 17, bajo licencia CC-BY-ND.

● **DeadpoolRus:** autor de la imagen de la página 38, bajo licencia CC-BY.

● **Dogi Imura:** autor de la imagen de la página 23, bajo licencia CC-BY-SA.

● **Enmanuel “Lema” Martinez:** autor de la imagen de la página 28, bajo licencia CC-BY-ND.

● **Felipe Pesantez:** de RAWA Studios, autor autor de la portada y de las imágenes de las páginas 5, 7, 48, 49 y 51 todas ellas bajo licencia CC-BY-ND.

● **Justin Nichol:** autor de las imágenes de las páginas 53 y 59, las dos bajo licencia CC-BY-SA.

● **Tatermand:** autor de la imagen de la página 29, de Dominio Público (CC0).

PATRONES DE XENOARQUEÓLOGOS DE GREENGLOW CITY

Comisarios del Dae:

Fco Javier Valverde, Ktla, Michel Foisy.

Señores del 13:

Alfredo Prieto, Josep Borrás, Manu Viciano, Miquel, Oscar Muñoz, Pablo “Hersho” Dominguez.

Capitanes del Dae:

Akerraren Adarrak, Antonio Morena Bañuelos, Daniela Martinez (Drogo), David Serrano Perez Jerome Lefranc, LuisFe, Mikel Iglesias Gonzalez, Pedro Antonio Gil Jodar.

Investigadores del Dae:

Aoren, Daniel Gago Prieto, Eduardo, Fito Garcia, Francisco Falomir Esteve, Gustavo Sanchez Ruiz, Ivan Rodriguez Tena, Jose Ramon Martinez Diaz, Jubrapamal, Kike Andrada, Pablo “Crom”, Sergio Somalo San Rodrigo.

Agentes del Dae:

Abraham Ferro Sanz, Alberto Gómez, Albinusdwarf, Alejandro Freire, Alvaro Gomez Cubeiro, Álvaro López Aránguez, Anduril, Antonio Trapero, Antonio Trigo Serrat, Arturo, Asc97, Borja Peinado Sanchez, Carlos C, Carlos Daniel Muñoz, Carlos Gomez, Caronte77, Daniel Hernández, David Fluhr, David Montilla, David Sanchez Alonso, David Zurita, el Archimago, Emilio Buxo, Enol Martinez Perez, Fede Hinojal Martín, Fran Garrote, Francisco Jesus Carrillo Contreras, Franciso Jimenez Llopis, Frida Höss, Gonzalo Dafonte Garcia, Hector Sevilano Pareja, Herr Gartzn, Hugo González García, Iker, Iñigo Garduño, Ismael, Jaume, Javier Garcia, Javier Medina Martínez, Jose Antonio Aguayo Gutierrez, Jose Francisco Riera Díaz, Jose Javier Fernandez, Jose Manuel Real, José María Criado Gómez, José María Romero Raposo, José María Sánchez Val, José Mariano Sáez, Juan Carlos Manchado Torres, Juan Carlos Sierra, Juanfran, Justo Molina Ramírez, Kees Dedeu, Khanach, loadneo, Lobo, Luis Álvaro del Cerro Pérez, Luis García Castro, Miguel Angel Saorin Camacho, Miguel, Nitensan, Oscar Estevez, Rafa Carro, Rigowsky, Riley, Rol Hypnos, Rubén, Rubén Hernández Gómez, Santiago, Sergio Rebollo “Tersoal”, Sergio Vicente Santos, soul_77, Stoichkov13, Thruik Alhazred, Tiberio, Torre Apocalipsis Z, Valver, Variable, Victor Alfonso Juárez Villares.

Patrón no Agente:

Jesús Rolero.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4	ALREDEDORES	40
CAPÍTULO 1:		El Cementerio de Veteranos de la Gran Guerra	41
MIRANDO AL PASADO	6	El Lago Seco	41
PRIMEROS CAMBIOS	8	El Pico de Granito	41
DIVERGENCIA	9	El Valle Púrpura	42
RESPUESTA BRITÁNICA	10	La Colina Viva	44
TENSA PAZ	11	La gran fábrica de armamento El Dorado	44
EL VIEJO CONTINENTE	12	La Ruta 80	44
LA GRAN GUERRA	13	Las Minas de Sal	45
CAPÍTULO 2:		Las Termiteras	46
REGLAS PARA GREENGLOW CITY	16	La Umbría	46
NIVELES TECNOLÓGICOS	18	Portal Druídico	47
NT 4: Indios	18	Uinta Wasatch	47
NT 5: Nivel Tecnológico por defecto	19	Vieja Salt Lake City	47
NT 6: El Viejo Mundo	19	Vieja Nueva Salt Lake City	49
NT 7: La Súper-Ciencia	21	CAPÍTULO 4:	
PLANTILLAS RACIALES	22	PERSONAJES NO JUGADORES	50
Atalanté (Alienígenas)	22	PNJS VARIOS	52
Sorud (Alienígenas)	22	Aaron Hyman	52
Profundos (Híbridos humanos-atalanté)	23	Alice Eastwood (Miembro del Consejo)	52
Vaethurog (Alienígenas)	24	Alonso Domínguez	52
Mutantes	24	Bon Acon	52
DONES DE ORIGEN TOTÉMICO	25	Chin	52
DONES DE ORIGEN MAGIA OSCURA	25	Duncan	53
OTROS ORÍGENES	27	Don Curro Jiménez de la Mancha	53
OTROS DETALLES	28	El Ermitaño	54
Dinero Inicial y Equipo	28	Jefe Seattle	54
Duelos	29	John Doe	54
CAPÍTULO 3:		(Miembro del Consejo)	54
PAISAJES BAJO EL BRILLO VERDE	30	La Banda de Maverick	54
GREENGLOW CITY	32	La Familia Morgan	55
EL CONSEJO DE GREENGLOW CITY	33	Lo-han (Free-Earth)	55
La Guardia del Consejo	33	Los Frailes Negros	56
LOCALIZACIONES DE GREENGLOW CITY	34	Mack "The Knife" (Miembro del Consejo)	56
La Piedra Brillante	36	Madre (Miembro del Consejo)	56
El Puente de Piedra	36	Martillo Hammer	57
Gimnasio Hulkmania	36	Mike "el botas"	57
La Tienda de Antigüedades	36	Viejo Joe (Miembro del Consejo)	57
Chin-Chollos	37	CAPÍTULO 5:	
El Metro	37	JUGANDO EN GREENGLOW CITY	58
El Club de Golf	37	DESARROLLANDO UNA PARTIDA	60
Cementerio de Coches	38	SUEÑOS ROTOS DE UNA TIERRA	60
La Calle Sin Sueños	38	LIBRE	60
La Destilería "XXX"	39	Cuidado con lo que otros entierran	60
La Esfinge de Freemont	40	Asuntos Radiactivos	62
EL ANTIGUO ESTADO DE UTAH	Y	Otros Planes	62
		LOS ESTADOS EMERGENTES DE AMÉRICA	63

INTRODUCCIÓN

Imagina un futuro post-apocalíptico producto de una guerra entre americanos que pilotan robots gigantes y alienígenas descomunales conocidos como Behemots invocados desde otro mundo por brujos británicos. Los indios americanos también tienen su propia magia y participan en la guerra como bando independiente.

La conocida como la Gran Guerra acabó hace veinte años con el fuego mutágeno del apocalipsis nuclear.

En ese mundo futuro de enormes posibilidades está Greenglow City. Es una ciudad que ha crecido alrededor de un extraño artefacto alienígena que proporciona electricidad y se ha convertido en una zona relativamente próspera mediante el comercio con tecnología alienígena y terrestre proveniente de la Gran Guerra. Una ironía, si consideramos que se encuentra en el antiguo Estado de Utah, muy cerca de Salt Lake City.

Este PDF presupone que los jugadores son xenoarqueólogos, que es como se conoce a los que se dedican a recuperar tecnología pasada para ganarse la vida vendiéndola. En Greenglow hay tres grupos de xenoarqueólogos, cada uno con mejor reputación que el anterior, y los jugadores empiezan perteneciendo al grupo que menor reputación tiene en la ciudad, aunque esto no tiene que implicar que sean mala gente o que tengan mala reputación, sino que los otros grupos tienen, por ahora, más reconocimiento que los jugadores.

Es necesario indicar que el material que dio inicio a este PDF fue desarrollado por medio de un proceso de creación colectiva no muy distinto a los que se usan en juegos como Dresden Files RPG o similares para crear ciudades. El resultado final de ese proceso de creación quería, entre otras cosas, dar una serie de parámetros dentro de los que se moverían las partidas. También tenía el

objetivo de crear personajes secundarios con los que poblar la ambientación, así como una amplia variedad de localizaciones, unas más exóticas, otras menos, en las que transcurran las aventuras de los jugadores.

Este proceso de creación colectivo hace que, en cierto sentido, pueda ser considerado un *sandbox* y, debido a su naturaleza, sea un *sandbox* en el que se pueden jugar muchas partidas distintas: desde auténticos *westerns* con cierto toque post-apocalíptico y estilo relativamente costumbrista a aquéllas puramente chuthulideas, pasando por partidas de combate de *mechs* contra entidades gigantescas y otras en las que se pelea por recursos o tienen un regusto eminentemente político.

Durante la creación tres fueron los elementos que consideramos los principales para las partidas que se jugarán en Greenglow City, aparte de los propiamente dichos de la ambientación y de la labor de los jugadores como xenoarqueólogos. Los nombramos a continuación para que el DJ los tenga en cuenta.

- El primer elemento es que **en Greenglow City nada es lo que parece**. Sí, es un concepto muy manido, pero eso no lo hace menos válido. Sobre todo para una ambientación basada en una localización. Y, de hecho, aunque mostramos la versión que todo el mundo conoce y la real de la historia de muchos personajes y de las localizaciones, te animamos a que cambies y adaptes esas realidades ocultas a los gustos e intereses de tus jugadores para que resulte lo más divertida posible.
- El segundo elemento de las partidas es el **peligro claramente presente que supone Free Earth**, una mezcla entre secta religiosa y grupo terrorista que busca destruir la tecnología. Cuando da comienzo la partida hay rumores de que un miembro del Consejo de Greenglow es un miembro de la secta, o por lo menos un simpatizante de Free Earth, y, como comprobarás, la presencia de esta secta

en la región es mucho más potente de lo que parece. El punto de vista de Free Earth es que un foco de tecnología como éste debe ser erradicado.

- El tercer elemento es un peligro futuro, en concreto el que supone la **aparición de los Estados Emergentes de América**, de los que deberían ir escuchando rumores poco a poco, de tal forma que, cuando el peligro que suponen Free Earth sea eliminado (o al menos reducido), los **EEA** se conviertan en una nueva amenaza que tome su lugar para hacerse poco a poco más presente.

Así pues, **Xenoarqueólogos de Greenglow City** es un suplemento de ambientación y región en uno, con gran cantidad de

elementos *sandbox* que puedes usar de distintas formas: como una ambientación diseñada con la idea de poder jugar en ella durante un período considerable de tiempo, tomando diversos de sus elementos y usarlos para hacer partidas independientes, como por ejemplo, una partida centrada en una expedición a Eldorado; o incluso puedes aprovechar toda la información que aquí presentamos para introducirla en tu propia campaña post-apocalíptica, si tienes ya una en marcha.

Sea como fuere, espero que disfrutes el suplemento.

Zonk-PJ





Capítulo 1:

Mirando al Pasado



PRIMEROS CAMBIOS

El cambio comienza en Abril de 1847. Aún no se ha firmado el Tratado de Guadalupe Hidalgo, que pondría fin a la guerra entre México y EE.UU., pero parte de Texas ya había sido conquistada y el joven magnate Ferris F. Freemont se encontraba visitando unos territorios en Texas que pensaba comprar.

Hay quien objetaría diciendo que el cambio comenzó con el propio Ferris F. Freemont, que no existe en nuestra realidad, al menos no como persona real, y sin duda sería una observación certera. Pero por simplicidad de argumento consideremos que realmente éste es el primer cambio significativo en la historia de la ambientación. Con respecto a “nuestra” historia, claro, y que propicia el resto de cambios.

En abril de 1897 un OVNI cayó en las cercanías de una pequeña población llamada Aurora, en Texas. Pero en el mundo de Xenoarqueólogos de Greenglow City no será así, sino que caerá 50 años antes, en abril de 1847. No sólo eso, sino que el famoso (en su mundo) magnate Ferris F. Freemont, que está en la zona, acudirá inmediatamente a ver qué ha sucedido. Cuando llegó, y tras comprobar que lo que se ha estrellado es un aparato de origen preternatural, impidió que se enterrase todo. Ofreció cantidades enormes de dinero a los que lo habían visto todo y compró tanto el terreno como su silencio no sólo con dinero, sino con trabajos y un futuro ligado a su propio buen hacer.

Freemont no tardó en instalar un centro de investigación en Aurora, donde se investigó tanto la especie alienígena como el extraño vehículo en el que viajaba, que no era una nave espacial sino una especie de armadura mecanizada. El alienígena era claramente humanoide, pero a la vez muy distinto, con enormes ojos sin pupila y una piel azul turquesa. La autopsia del cadáver no sólo proporcionó

información vital sobre la especie alienígena sino, por comparación, sobre la propia especie humana, y las ciencias médicas americanas se beneficiaron de dicho conocimiento.

Cuando se intentó aplicar ingeniería inversa a la extraña tecnología alienígena, se consiguieron grandes avances en mecánica y se establecieron las bases de la electrónica. Pero sobre todo una idea entró en la mente de Freemont: armaduras gigantescas para hacer la guerra. Sabía que la tecnología terrestre se encontraba a años luz de la tecnología alienígena y, aunque comprendió que al final la entenderían. También sabía que, aunque no podían crear lo mismo, sí que serían capaces de adaptar esos conceptos y aplicarlos a la tecnología que estaban obteniendo mediante el estudio de la armadura alienígena para obtener nuevas armas mediante la fusión de ambas cosas.

Gracias a este trabajo, Freemont puso a la venta en el mercado americano tecnologías nuevas y revolucionarias que le proporcionaron pingües beneficios y una prominencia cada vez mayor a nivel nacional. Mientras tanto, mantuvo en estricto secreto el Proyecto Helios y el Proyecto Selene en la localidad de Aurora. El Proyecto Helios era el encargado de desarrollar mech de NT 5-6, así como de realizar ingeniería inversa sobre la tecnología de origen alienígena. El Proyecto Selene estudiaba la fisiología y biología alienígena de los llamados (por las apenas cincuenta personas que conocían su existencia) Selenitas.

Mientras en Aurora se continuaban los experimentos llegó 1861 y con él, la Guerra Civil. Freemont era un terrateniente del sur y claramente pro-esclavista, así que vio en esta guerra la oportunidad de probar el Helios. El Helios no sólo era el primer modelo de mech existente, sino que usaba un motor de combustión interna mucho más avanzado que el modelo de motor que Jean Joseph Etienne había probado un año antes, por lo que Freemont pensaba que poseía un potencial enorme tanto en el

campo militar como fuera de éste. Con el inicio de la Guerra Civil Freemont aceleró la producción en serie del prototipo y en enero de 1862 consiguieron finalizar las primeras unidades. Una vez enviadas a los diversos frentes para probarlas en el mayor número posible de batallas, proporcionaron muchas victorias, entre las que destacaron las batallas de Fort Donelson, de la Isla Número Diez, de Pea Ridge y de Glorieta Pass por ser batallas que en nuestra historia perdió la Confederación.

Y esas batallas fueron sólo el principio. En cuanto se comprobó su efectividad, tras realizar unos ajustes al Helios Mark I se comenzaron a fabricar en serie los nuevos modelos llamados Helios Mark II. Para cuando estuvieron operativos las fuerzas del norte ya habían aprendido muchas de las debilidades de los Mark I, pero los Mark II habían sido diseñados para contrarrestar esas debilidades y gracias a ellos la Confederación acabó obteniendo suficientes victorias consecutivas como para conquistar el norte, finalizando la Guerra Civil y dando lugar a los Estados Confederados de América en 1863.

DIVERGENCIA

A partir de aquí la historia diverge radicalmente de la nuestra, si esto es posible. Los primeros años tras la guerra se dedicaron a reconstruir el país tras la Guerra Civil. El propio Freemont participó activamente, puesto que los mechs resultaron ser tan útiles ahora como en la guerra al exceder sus capacidades a las de cualquier humano. Los Helios militares no tardaron en ver variantes civiles adaptadas para colaborar a la reconstrucción del país. Sorprendentemente, esto ayudó a acelerar la salida del país de la ruina de la posguerra. Eso y que Freemont invirtió durante varios años en la recuperación del norte, no sólo para mejorar su popularidad (es considerado ya el salvador del Sur), sino para ensalzar su figura como persona dedicada a curar las heridas de la nación. Con el tiempo

quedó claro que sus maniobras tenían un objetivo, pues se presentó y logró ser elegido Presidente de la Confederación. Freemont fue elegido en las elecciones de 1867 por un período de 6 años y, aunque teóricamente sólo se podía ostentar la presidencia durante un único período, este límite fue ampliado a dos (para un total de 12 años) en 1869.

Freemont era muy consciente de que, al acabar la guerra y pese a los esfuerzos por reconstruir el país, se había generado un gran número de tensiones internas y rencillas sin resolver, y pensó que la mejor forma de calmar los ánimos internos era tener un enemigo externo. Ferris F. Freemont odiaba a los británicos por motivos personales. Se dice que no por motivos reales, sino por cómo lo educaron sus padres, de los que cuenta la historia que sí tuvieron motivos para ese odio, aunque no está claro cuáles fueron. En cualquier caso, a partir de ese momento, desde todas las estructuras de poder y las próximas al magnate se empieza a promover el odio contra los ingleses hasta conseguir que se inicie una guerra con éstos por medio de un ataque de falsa bandera en 1872. Freemont provocó dicho ataque para que la población americana acabase sancionando una guerra contra Inglaterra, cosa que logró para sorpresa de todo el mundo y especialmente de la propia población americana, que sólo estaba parcialmente a favor de esta guerra. Los Estados Confederados de América declararon la guerra a Inglaterra en verano de 1872.

Pese a mantener el dominio naval, los británicos fueron derrotados en todas las batallas terrestres en las que participaron. Y no sólo los derrotaron en muchos territorios de la Corona, sino que además no consiguieron evitar que un escuadrón de mech submarinos invadiera Inglaterra. En cuanto los mech tocaron tierra, fueron usados para favorecer la llegada de más tropas e impedir que fueran atacadas. Tras dos días de intensos combates los americanos lograron establecer una cabeza de puente desde la que iniciar la invasión de la pérdida Albión.

RESPUESTA BRITÁNICA

Los británicos fueron superados por las circunstancias. Con tiempo podrían entender y duplicar la asombrosa tecnología americana, pero no con la rapidez necesaria como para presentar batalla a los americanos en este momento. Los británicos estaban desesperados y este desánimo se extendió, lo que hizo posible que en junio de 1873 un 25% de la isla estuviera en manos americanas. Esta desesperación provocó que una rama ultra-secreta del gobierno británico pidiera una audiencia especial con la reina Victoria. En ésta, un grupo de nobles de menor importancia revelaron que durante generaciones ostentaron el mando de una rama del Gobierno encargada de ciertos cometidos especiales. Gracias a la labor llevada a cabo durante este tiempo, conocían la existencia de una fuerza capaz de ayudarlos; una con la que, a lo largo de la historia, los británicos tuvieron tratos antes. Si bien es cierto que dichos tratos no siempre salieron bien, es indudable de que el poder de esa fuerza es enorme y podría parar el ataque americano.

Los nobles presentes en esta reunión con la reina Victoria eran en realidad descendientes de druidas celtas (y, en secreto, son todos profundos), y lo que propusieron fue que Inglaterra se aliase con los atalanté, como ya ocurrió en un pasado remoto. Los propios antepasados de estos druidas fueron quienes expulsaron a los atalanté cuando se dieron cuenta de cuáles eran sus auténticas intenciones, pero desde entonces ha pasado mucho tiempo y los druidas que se presentaron ante la reina creyeron que justamente por ser ellos híbridos (igual que sus antepasados) tenían acceso al poder que les permitirá expulsar a los atalanté si fuera necesario, aunque este punto no se expuso a la reina Victoria. Pese a sospechar de los druidas, la reina aceptó, pues realmente no veía otra solución y no

pensaba que los druidas fueran traidores, sino que no comprendían por completo lo que estaban haciendo. Su única condición fue que ella negociaría directamente con los atalanté. Los herederos de los druidas celtas al principio se opusieron, pero al final comprendieron que si no se respetaba la voluntad de la reina, no se produciría el encuentro, así que aceptaron, siempre que ellos estuvieran también presentes.

Así pues la reina Victoria, acompañada por varios druidas, atravesó un portal hacia el mundo de los atalanté, que los druidas llaman elfos, la Buena Gente. Éstos se ofrecieron a expulsar a todos los americanos de los territorios del Imperio a cambio de que tanto la reina como una serie de nobles se casaran con miembros de la propia nobleza atalanté, alegando que era su forma de pactar. Los druidas no habían informado a la reina de las consecuencias reales de dichos matrimonios por lo que Victoria aceptó y los druidas, viendo lo que se aproximaba, decidieron aliarse secretamente con los atalanté. Hasta que llegara el momento en que los británicos pagasen el precio, los atalanté cumplieron su palabra, cruzaron el velo que hay entre ambos mundos por múltiples lugares a la vez (siempre en terreno británico) y atacaron a los mech americanos.

Pero los atalanté no cruzaron solos, sino que lo hicieron acompañados de unas criaturas gigantes de su mundo a las que llamaban **Behemots**. Ejercían su control sobre estas criaturas por medio de extrañas tecnologías, o por lo menos es lo que dijeron a los humanos, y gracias a ellas los británicos comenzaron a vencer a los americanos y a reconquistar el terreno perdido. Este contraataque, unido a que los británicos no perdieron en ningún momento el dominio del mar, hizo que los Estados Confederados de América necesitasen más esclavos. El bloque británico les dificultaba enormemente traer la mano de obra que necesitaban, así que Ferris F. Freemont comenzó el proceso de esclavización de las naciones indias.

Pero los portales abiertos por los atalanté, así como el uso masivo de su magia, causaron efectos secundarios que nadie consiguió entender del todo y que hizo que de repente los poderes totémicos que sólo los chamanes indios más poderosos eran capaces utilizar, y únicamente en las situaciones más extraordinarias, pudiera usarlos sin dificultad cualquier chamán. Lo que hizo que alcanzase una mayor repercusión fue la orden de Freemont de esclavizar a los indios y que se manifestó cuando los Helios Mark VI pusieron pie en los territorios indios y las reservas. Los chamanes invocaron de manera masiva su magia totémica sobre todos los guerreros en rituales no muy distintos de los que muchas veces habían hecho antes de ir a la guerra, pero con un efecto completamente distinto. Gracias a la magia totémica, los indios consiguieron parar el ataque de los mech americanos y no fueron esclavizados, pero se convirtieron en fugitivos por ley. Lo ocurrido hizo que se vieran obligados a retirarse a las zonas más inhóspitas del país, donde retomaron sus prácticas más ancestrales para sobrevivir. Aun así, gracias a su conocimiento del terreno y a sus recién descubiertos poderes, las tropas Confederadas no pudieron con ellos.

TENSA PAZ

Los atalanté y los Behemots consiguieron expulsar a los americanos de Gran Bretaña en 1873; para mediados de 1874 habían expulsado a todos los americanos de los territorios de la Corona que habían conquistado. Tras esa expulsión se firmó una tensa paz en 1874 en Quebeq. Pero ese tratado no impidió que los EECC dieran comienzo a la “liberación de Cuba” de manos españolas ese mismo año y que en 1876 comenzaran una guerra contra las propiedades españolas que quedaban en el resto del continente americano. Puerto Rico cayó en 1876 y Cuba en 1877. En estos ataques los Estados Confederados contaron con la ayuda de José de la Cruz Porfirio Díaz Mori, Presidente de México.

El presidente de México, viendo hacia dónde soplaban los vientos, se dio cuenta que era mejor ser aliado voluntario y previo que conquistado después. Y acertó con ello. En 1890 la mayoría de ciudadanos de su país fueron aceptados como ciudadanos americanos cuando México pasó a formar parte de la Confederación, momento en que se dividió en tres estados que se integraron como miembros de pleno derecho en ella: Nuevo Texas, México y Chihuahua. Los indios mexicanos no tuvieron tanta suerte. Fueron declarados propiedad del Estado y, aunque algunas tribus conocían rituales que les permitieron resistir aislándose en los lugares más remotos del territorio de México, la mayoría de las tribus había perdido ese conocimiento y acabaron siendo esclavizados sin siquiera presentar una resistencia real.

En 1879 Ferris F. Freemont dejó de ostentar la presidencia de los Estados Confederados de América. Sus doce años de gobierno no sólo modernizaron el país hasta elevarlo al nivel de una potencia de NT 6 en muchos aspectos (aunque aún no el informático), sino que también influenciaron considerablemente la mentalidad americana. Pese al fiasco británico, los EECC no perdieron territorio en dicha guerra, simplemente firmaron un cese de hostilidades y aun así ampliaron su territorio en otras direcciones. A diferencia de nuestro mundo, donde tardaron en desarrollarse los sentimientos imperialistas, aquí ese sentimiento se desarrolló antes: expandir su particular versión del Republicanismo Esclavista que tanto progreso había traído a los americanos se convirtió en un deber.

En 1895 los EECC atacaron Colombia (que cayó en 1898), Venezuela (1897), Panamá (1896) y Ecuador (1897). Pero éstos no se incorporaron como estados miembros per se. Los blancos obtuvieron la ciudadanía confederada, tal como sucedió en México; pero la mayoría indígena existente en la población de estos países hizo que se les considerase Estados esclavos, una nueva

figura legal que hizo que estremecerse al resto de países del continente americano. Al saberse a salvo, las élites blancas de dichos Estados no intervinieron ni se prepararon con el ahínco necesario para evitar dicha expansión, de ahí que a finales del XIX estos cuatro países estuvieran ya controlados por los EECC.

EL VIEJO CONTINENTE

Mientras tanto, en el Viejo Continente las cosas no han estado tampoco quietas. Por un lado, los británicos se vieron obligados a pagar el precio fijado por los atalanté: una serie de matrimonios con ciertos nobles. Lo que nadie esperaba es que esos matrimonios dieran fruto y de ellos nacieran híbridos humanos-atalanté (que son de piel verde y pueden respirar bajo el agua). Y, aunque los híbridos fueron temidos en un principio, la dependencia defensiva del Imperio de los Behemots para defender su integridad territorial hizo que la gente que sentía animadversión hacia ellos no lo mostrase públicamente. Debido a esta aparente aceptación de la presencia de los atalanté y los híbridos, su situación se fue normalizando y poco a poco esa aceptación se hizo más real.

La reacción de la sociedad europea, completamente incapaz de asimilar lo que está sucediendo en Gran Bretaña (o en los EECC y el continente americano), sólo ayudó a que los británicos apoyasen más a los atalanté y a los híbridos. La Iglesia de Roma declaró a los Behemots criaturas del Diablo y excomulgó todos los que voluntariamente colaboraban con ellos o se aprovechaban de su protección. Sin embargo, la gran mayoría de cristianos bajo gobierno de la reina Victoria sólo vio que se habían librado de la conquista americana gracias a los Behemots, por lo que muchos ignoraron las condenas de Roma y otros directamente se convirtieron a la religión oficial británica, que obviamente

sancionaba el uso de Behemots y la alianza con los atalanté. Los españoles fueron los que más sufrieron a manos americanas, y muchos de ellos entendieron la necesidad que hizo que los ingleses pactasen con los “demonios azules”, que era como los llamaban, pero la gran mayoría no estaba preparada para enfrentarse a algo así.

Esos sentimientos provocaron que España dejase de tener tratos y comercio con los EECC, así como con todas las naciones que rindieran pleitesía a la reina Victoria. Francia y Alemania no tardaron demasiado en suscribir la misma premisa (aunque algunas facciones alemanas consiguieron contactar con los atalanté en su mundo e intentaron, sin éxito, formar una alianza con ellos) así como otras naciones, que cesaron el comercio con ellos e iniciaron una alocada carrera armamentística destinada a intentar desarrollar nuevas tecnologías. En esta época también surgieron a lo largo de todo el continente europeo cientos de ideologías cristianas extremadamente radicales y xenófobas, aunque su objetivo no era los judíos sino los británicos y sus aliados alienígenas. Dicha xenofobia sólo consiguió que los propios ingleses se posicionasen cada vez más a favor de los alienígenas.

Las tensiones aumentaron lentamente. España comenzó a desarrollar sus primeros mechs gracias a los modelos capturados en enfrentamientos con los americanos y, gracias a la colaboración con los franceses y otros pueblos europeos (de una forma nunca vista antes) consiguieron modelos viables de mech. No eran tan poderosos como los americanos, pero gracias a ellos en el año 1912 las naciones europeas dejaron de sentirse tan amenazadas por los británicos y los americanos.

Y en 1917 se inició la Revolución Rusa. Aunque se adujo que uno de los principales motivos de la Revolución es la Primera Guerra Mundial, hubo otros motivos que la justificaron: la cruda dureza del invierno de 1916 y, sobre todo, Rasputín.

De él se decía que era un brujo y su amistad con la familia real desde 1905 no tardó en transformarse en rumores de control mental entre muchas otras cosas. Poco a poco se hizo con el control del país y ya en 1910 lo controlaba de facto. En 1912 un grupo de mech de origen americano lo asaltaron en Petrogrado (nadie sabe cómo llegaron allí, es un misterio que jamás se ha explicado). En dicho ataque Rasputín hizo claramente uso de poderes mágicos muy similares a los usados por los atalanté, lo cual hizo poco por acallar los rumores, especialmente cuando fue objeto de más intentos de asesinato sin que consiguieran matarlo mientras el descontento iba gestando, poco a poco, el germen de la revolución. En febrero de 1917 comenzaron las huelgas de mujeres trabajadoras para pedir pan y esta vez, cuando Rasputín acudió con soldados para detener la huelga, todos los presentes se volvieron contra él y fue despedazado (llevándose a unas doscientas personas por delante antes de morir, según cuentan las exageradas historias). Y tras su muerte, al grito de: “¡Abajo Rasputín! ¡Abajo la Autocracia!”, la Revolución se extendió por toda Rusia. Lo que más sorprendió a la población fue que buena parte de los principales ministros del gobierno ruso, así como de los generales, al morir a manos de la turba enfurecida se convirtieron en atalanté (como sucedió con Rasputín), lo cual hizo que la nueva nación soviética sintiera un odio visceral hacia los británicos a partir de este momento.

En 1933 se inició lo que se conoció como la Segunda Guerra Américo-Británica, que duró hasta el año 1945 y que realmente no puede considerarse una Guerra Mundial porque sólo afectó a dos continentes: el americano y el asiático. Los británicos comenzaron la guerra al invadir los Estados Confederados con un ejército de Behemots desde Canadá. La guerra no tardó en estallar en la India cuando los americanos atacaron con mech subacuáticos que emergieron en el Ganges. Esta situación amenazó con extenderse a otros países en varias ocasiones,

pero no lo hizo y acabó dejando a ambas partes en una situación similar al momento de su inicio, pues los ingleses cedieron territorios conquistados en América para recuperar sus territorios en la India.

Tras esa guerra el mundo entró en una especie de guerra fría entre los dos poderes. Aunque la emergencia de los comunistas les hizo posicionarse como tercer poder a medida que el comunismo se extendió en China, en ningún momento supuso una amenaza para americanos o británicos por el poder tecnológico o mágico que poseían estos países.

LA GRAN GUERRA

En el año 1988 comenzó la Gran Guerra. Nadie recuerda cuál fue su detonante o por lo menos nadie conoce a alguien que afirme recordarlo y, si está escrito en algún lado, no es de conocimiento público. Esta guerra se convirtió en un canto a la locura y la desesperación, sobre todo cuando los bandos en liza comprendieron que acabaría con todas las guerras porque el ganador dominaría el planeta.

La guerra involucró principalmente a las tres potencias: confederados, británicos y comunistas, con varios países europeos apoyando a los comunistas (caso de Francia, España e Italia) y otros a los americanos (caso de Alemania y del Imperio Austro-Húngaro entre otros), aunque es bien cierto que usaron la guerra como pretexto para invadir a los países vecinos e intentar conquistar nuevos territorios. La diferencia con nuestra Gran Guerra es que la tecnología americana había avanzado muy rápido (NT 7 en temas militares o de seguridad) y los británicos tenían acceso a la extraña tecnología mágica de los atalanté, que los profundos (nombre que estaban recibiendo ya los híbridos) podían comprender con facilidad.

El resto de naciones estaban aún en NT 6 aunque, incluso así, poseían suficiente poder como para destruir el planeta. Además, las cosas se descontrolaron hasta el punto de parecer algo provocado.

Los primeros años de la guerra supusieron la muerte de millones de personas, cuando los Behemots abrieron portales en medio de ciudades americanas pobladas o los mechs americanos cayeron desde el espacio

sobre la unidad enemiga de turno. En el año 1995 los americanos presentaron por fin los megamech, armas capaces de enfrentarse con los Behemots más grandes de igual a igual, y capaces de destruir países enteros. Además, apareció una nueva fuerza en escena durante los últimos dos años de la guerra. Dos años antes de que el Apocalipsis se produjera, empezaron a aparecer alienígenas en varias partes del mundo que se autodenominaban los sorud. Su tecnología se asemejaba a la



americana, con mech muy parecidos aunque más sofisticados. Los sorud conocían a los atalanté, pues los atacaron siempre que ambas fuerzas se encontraron. Mientras esto ocurría, comenzaron a secuestrar a humanos por todo el planeta y pronto quedó claro a todas las facciones en liza que los sorud tenían también sus propios planes en mente.

Nadie sabe cómo acabó todo exactamente. La gente lo llamó el Gran Final, el

Apocalipsis, aunque como puedes ver continuó habiendo vida después. En algún día del año 2000 algo hizo que miles de misiles se activasen y lanzasen por todo el mundo, causando la destrucción total de todas las civilizaciones del planeta.

El año actual, según el calendario de los antiguos habitantes de la Tierra, es el 2020 más o menos, aunque si alguno de ellos viniese ahora mismo y viese el planeta no lo reconocería.





Capítulo 2:

Reglas Para Greenglow City



En este capítulo podrás encontrar todas las modificaciones a las reglas necesarias para crear personajes en Greenglow City, así como las consideraciones y añadidos necesarios para jugar en esta ambientación. Si tienes el **CdB Engine** y este PDF no necesitas nada más para jugar. **Xenoarqueólogos de Greenglow City es una ambientación para Niveles de Poder Normal y/o Grande.**

NIVELES TECNOLÓGICOS

Lo primero a tener en cuenta a la hora de hacer personajes para esta ambientación es lo que corresponde al segundo paso de la creación de personajes, el Nivel Tecnológico.

Debido a su naturaleza en Greenglow coexistirán elementos de **cuatro Niveles Tecnológicos distintos**. El NT al que tiene acceso la ciudad de Greenglow y alrededores es principalmente **NT 5** (en concreto, NT 5 tardío; no muy distinto de la tecnología de que se disponía durante la época del salvaje oeste), con toques de **NT 6** para todo lo que queda de la tecnología a la que la mayoría de la gente tenía acceso cuando se produjo la Gran Guerra y **NT 7** para toda la tecnología de origen alienígena o la propia tecnología americana desarrollada a partir de tecnología de origen alienígena. Los pueblos nativos americanos han retrocedido hasta **NT 4** y no tienen la más mínima intención de volver a Niveles Tecnológicos más elevados, sobre todo tras ver lo que ha hecho el hombre blanco con la tecnología.

Así pues, la gran mayoría de jugadores tendrán personajes de NT 5 y, por defecto, todos los personajes tienen ese Nivel Tecnológico. Si hay algún jugador indio, éste será de NT 4 (y, como verás más adelante, podrá acceder a Dones de Origen Totémico). Además, también habrá personajes supervivientes de la era anterior que conocerán el NT 6 y/o el NT 7, o gente que se haya criado en complejos subterráneos diseñados por personas adineradas del mundo anterior y que tam-

bién tiene acceso a alguno de esos NT. Puede haber híbridos humano-alienígena (aunque están muy mal vistos en Greenglow y serán personajes claramente estigmatizados), que también tendrán acceso a NT 7. A continuación vamos a ver los distintos NT y cómo se puede acceder a ellos.

NT 4: INDIOS

Los jugadores que quieran ser de origen indio tendrán que adquirir un nivel de la Limitación Civilización Atrasada (**Manual del Jugador** página 215, *proporciona 7 PD*) y, debido a ello, sus Habilidades Entrenadas iniciales serán las siguientes:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Escalar.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Supervivencia.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una entre Arcos, Armas Arrojadizas, Armas a 1 Mano, Armas a 2 Manos o Ballestas.
- ◆ Escoge una entre Etiqueta, Montar o Nadar.

Durante esta fase, **si tienen la Habilidad Voluntad a 3 o más**, podrán acceder a Dones de Origen Totémico, que es, por lo menos que se sepa, la única forma de magia que funciona de manera efectiva y que no tiene que ver con los atalantés.

Los indios no suelen salir de las zonas que han reclamado como propias (en el caso de Greenglow es la zona conocida como Uinta-Wasatch), salvo que estén en una misión de cacería de alguna clase, haciendo una visita a otra tribu o en una misión encomendada por algún anciano y suelen hacerlo en grupo. Si un jugador quiere que su personaje sea indio tiene varias opciones:

- ◆ Puede ser miembro de una tribu de otra zona que ha viajado a ésta buscando algún objeto de leyenda (una pipa de un antepasado, un tótem perdido de especial

valor para su tribu). Como los personajes de los jugadores son de los pocos que se mueven por el terreno que investiga, se ha unido a ellos para explorarlo.

- ◆ También puede ser un descastado, una persona expulsada de la tribu por algún motivo (sea oscuro o mundano).
- ◆ Existe la posibilidad de que los propios ancianos de Uinta-Wasatch lo hayan enviado para informarse de lo que sucede pues, como se verá en la sección dedicada a dicha zona, ellos tienen sus propios problemas.

NT 5: NIVEL TECNOLÓGICO POR DEFECTO

Todos los personajes que no adquieran algún Talento o Limitación para alterar su NT inicial (o tengan una Plantilla Racial) tendrán este NT por defecto y, por lo tanto, accederán a las siguientes Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Escalar.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Supervivencia.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una entre Arcos, Armas Arrojadizas, Armas a 1 Mano, Armas de Pólvora o Ballestas.
- ◆ Escoge una entre Etiqueta, Montar o Nadar.

SOBRE EL ARMAMENTO

Es necesario indicar que las armas de fuego de NT 5 se usan con la Habilidad Armas de Pólvora, pero las armas modernas de NT 6 o superior se usan con Armas Cortas y Armas Largas, según corresponda.

Por la naturaleza de la ambientación cualquier personaje puede adquirir las Habilidades Armas Cortas y Armas Largas, aunque no sepa manejar tecnología del NT correspondiente.

Así, cuando use Armas Cortas o Largas de NT 6 o superior tendrá los negativos del NT, pero no tendrá el negativo de no tener la Habilidad.

NT 6: EL VIEJO MUNDO

A partir de aquí se abren las posibilidades. Un personaje que quiera tener este NT debe justificarlo de alguna forma mediante su historia y el DJ puede pedir algún Aspecto que refleje de alguna forma su pasado. La otra opción, que veremos más adelante, son las distintas razas que permiten el acceso a NT más elevados.

Todos los personajes que tengan más de 35 años tendrían más de 15 cuando se produjo el final de la Gran Guerra; lo normal es que durante su juventud aprendieran a desenvolverse con aparatos de NT 6 y que en los últimos años hayan aprendido a manejar también los de NT 5, por lo que podrían adquirir el Talento *Nativo de un NT Superior*. En **Xenoarqueólogos de Greenglow City** usamos la Regla Opcional de Envejecimiento del **Manual del Director de Juego del CdB Engine**, página 257, así que, si un personaje tiene más de 40 años, empezará a hacer Tiradas de Envejecimiento. Si alguien quiere combinar esto con el Talento Veterano como mínimo debe tener 45 años.

Otra opción que puede tener el personaje para justificar el acceso al Talento *Nativo de un NT Superior* es que proceda de una de las arcológicas subterráneas que se crearon durante la Gran Guerra. Los más ricos se trasladaron (o por lo menos lo intentaron) en los últimos días de la guerra a enormes ciudades subterráneas supuestamente autosuficientes. Pero, por lo que cuentan los que han salido de estas ciudades subterráneas, las cosas no han ido bien en casi ninguna. Locuras colectivas, canibalismo, brotes psicóticos, ciudades descubiertas por alienígenas que “abdujeron” a casi todo el mundo, etc. Haber nacido (y probablemente escapado) de una de las arcológicas en las que las cosas fueron mal puede justificar que se conozcan cosas a este Nivel

Tecnológico, aunque no se tenga la edad suficiente como para haber vivido durante el Viejo Mundo, y sólo requiere algún Aspecto que muestre cómo ha marcado al personaje el paso por la arcología (y que justifique narrativamente que el personaje adquiera el Talento *Nativo de un NT Superior*).

Otra posibilidad es que el personaje pertenezca a una de las familias de Nueva Vieja Salt Lake City. Los habitantes actuales de la antigua capital de la religión mormona son supervivientes de la Guerra (muchos de ellos de lejano origen militar) y saben cómo hacer funcionar muchas tecnologías de la ciudad. Le han transferido ese conocimiento a sus hijos, así que un jugador miembro de esos clanes familiares puede usarlo como justificación para saber cómo manejar e incluso reparar aparatos de NT 6, pero deberá tener algún Aspecto que indique su relación familiar con los habitantes de alguno de los clanes de Nueva Vieja Salt Lake City.

Y esto que damos son sólo ejemplos que lo puedan justificar narrativamente, pero estamos seguros de que a tus jugadores se les ocurrirán muchas posibilidades más.

Así pues, si un jugador cumple de alguna forma el requisito narrativo que justifique que un personaje pueda tener Habilidades de NT 6 sólo tendrá que adquirir el Talento *Nativo de NT Superior* que se encuentra en el **Manual del Jugador** del **CdB Engine**, página 117. Este Talento *cuesta 9 PD* y permite al personaje usar todas las Habilidades que tenga tanto con NT 5 como NT 6.

Lo que no requiere una explicación narrativa es adquirir el Talento *NT Elevado* (**Manual del Jugador** página 117, *3 Puntos de Desarrollo*) con una única Habilidad; puede indicar que un personaje ha aprendido lo suficiente sobre un campo de conocimiento como para saber manejar los aparatos de un NT 6 con una Habilidad concreta.

Se puede adquirir para que el personaje sólo sepa usar las Habilidades de NT 6 sin saber

usar las de NT 5, aunque sólo recomendamos esto para personajes que acaben de salir de una de las arcologías recientemente. En ese caso el personaje no pagará PD por adquirir el Talento (costará 0 PD), pero recuerda que toda la tecnología que le rodea es NT 5 y tendrá un -1 a todas las tiradas que haga para usar algo.

Adquieran el formato del Talento *Nativo de NT Superior* que adquieran (NT 5 y 6 o sólo NT 6) los personajes tendrán las siguientes Habilidades Entrenadas iniciales (un personaje que tenga más de un NT puede escoger qué Habilidades Entrenadas iniciales usa):

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Escalar.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Supervivencia.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una entre Armas Arrojadizas, Armas Cortas, Armas de Pólvora, Armas Largas o Etiqueta.
- ◆ Escoge una entre Ciencia (Biología), Ciencia (Física), Ciencia (Genética), Ciencia (Geología), Ciencia (Informática), Ciencia (Matemáticas), Ciencia (Medicina), Ciencia (Química), Computadora, Conocimiento (Arte), Conocimiento (Historia) o Conocimiento (Leyes).

SOBRE EL ARMAMENTO

Es necesario indicar que las armas de fuego de NT 6 se usan con las Habilidades Armas Cortas y Armas Largas. Si alguien quiere manejar ese tipo de arma debe adquirir algún Talento que le quite los negativos por la diferencia de NT, si fuera el caso. Debemos indicar también que se puede saber manejar tecnologías de NT 7 sin saber manejar las de NT 6, por lo que se tendrán negativos con armas de NT 6.

NT 7: LA SÚPER-CIENCIA

Muchas de las opciones que presentamos para NT 6 son válidas para NT 7, pero lo habitual en el caso del NT 7 es que el personaje tenga un perfil militar o pertenezca a una raza alienígena (ver más adelante). Además, un personaje puede conocer tanto la tecnología de NT 6 como la de NT 7, para ello deberá adquirir dos veces el Talento *Nativo de NT Superior*, una para NT 6 y otra para NT 7, lo que tiene un coste de 18 PD y le permitirá usar tanto aparatos de NT 5, 6 y 7 sin ninguna clase de penalización. Un militar de 45 años es un ejemplo perfecto de esa clase de personaje, pero la realidad es que también puede serlo un padre de familia que era mecánico militar y ahora usa su conocimiento para alimentar como puede a sus hijos.

Además, algunas de las arcológicas subterráneas funcionaban únicamente con NT 7, así que es posible que alguien que haya vivido en una de esas ciudades subterráneas tenga sólo el Talento para NT 7 y NT 5 (porque ha pasado toda su juventud en la arcológica pero hace unos años ya que salió de ésta y ha vivido en la superficie cuando la vida allí se hizo insoportable o algo similar). Como con NT 6, sería recomendable que el personaje tuviese algún Aspecto que cuente algo de su pasado en la arcológica.

Si el personaje acaba de salir de la arcológica, es una justificación para que únicamente tenga Habilidades de NT 7 (lo que hará que el Talento no le cueste PD). Por desgracia el destino de todas estas arcológicas de NT 7 ha resultado ser mucho más funesto que las de NT 6 y el Aspecto que represente esta procedencia debería reflejar ese destino.

Otra opción, la más difícil como jugador, es la de interpretar a un híbrido humano-atalanté, uno de los llamados profundos. Todos ellos tienen conocimientos de NT 7 lo que hace que, aunque sean odiados, también sean valiosos, sobre todo en una ciudad como Greeenglow donde la tecnología es de vital importancia.

En Xenoarqueólogos de Greenglow City todo aparato tecnológico de un NT superior a 6 (sea el NT que sea realmente según las reglas del Engine) se considera NT 7. Saber usar ese NT es entender los principios de la súper-ciencia.

Todas estas opciones que estamos comentando justifican que un personaje tenga el Talento *Nativo de NT Superior* (ya sea NT 5, 6 y 7, NT 5 y 7, NT 6 y 7 o sólo NT 7). Los personajes que tengan NT 7 tendrán las siguientes Habilidades Entrenadas iniciales (un personaje que tenga más de un NT puede escoger cuál de las Habilidades Entrenadas iniciales usa):

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una entre Armas Arrojadizas, Armas Cortas, Armas Largas, Etiqueta, Sigilo o Supervivencia.
- ◆ Escoge tres Habilidades de entre todas las Ciencias o Conocimientos, Computadora, Comunicaciones, Primeros Auxilios y/o Sensores.

Otra opción que tendrán los jugadores es adquirir el Talento *NT Elevado (Manual del Jugador* página 117, *3 Puntos de Desarrollo*) con una única Habilidad de NT 7, lo que indica que un personaje ha aprendido lo suficiente sobre un campo de conocimiento como para saber manejar los aparatos de NT 7 pertenecientes a una Habilidad concreta. Este caso sí requerirá algún Aspecto que refleje cómo ha llegado a tener esa Habilidad, desde un maestro al que se le debe lealtad a un evento traumático que justifique ese conocimiento.

SOBRE EL ARMAMENTO

Es necesario indicar que las armas de fuego de NT 7 se usan con las Habilidades Armas Cortas y Armas Largas. Si alguien quiere manejar ese tipo de arma, debe adquirir algún Talento que le quite los penalizadores por la diferencia de NT, si se da el caso. Se puede ser Nativo de NT 7 sin serlo de NT 6, pero se tendrán penalizadores para objetos de NT 6.

PLANTILLAS RACIALES

En **Xenoarqueólogos de Greenglow City**, aparte de los seres humanos hay varias especies inteligentes más. Por un lado están los sorud y los vaethurog, cuya tecnología usan los americanos para crear sus mechs. Por otro lado están los atalanté, que fueron invocados por los británicos, y la cuarta raza alienígena que camina en el planeta tierra son los profundos, híbridos entre humanos y atalanté.

ATALANTÉ (ALIENÍGENAS)

COSTE: 57 PD

Nadie sabe qué buscan los atalanté en la Tierra y entre los humanos. Obviamente, lo que pidieron a cambio de su ayuda tenía como finalidad conseguir la creación de muchos híbridos y por medio de ellos tomar el poder, lo que demuestra que planean algo a largo plazo y son peligrosos. Pero el objetivo real de los atalanté nadie lo conoce. De hecho, el apocalipsis que se ha producido podría haber sido su objetivo o parte del mismo.

Todos los atalanté son poderosos hechiceros. Además, todos poseen una resistencia superior a toda clase de fuentes de daño y viven muchos más años de los que vivirá un humano.

No recomendamos que los jugadores sean atalanté, aunque el DJ puede permitirlo. Como sucede con los híbridos, deberán ocultar de alguna forma (como un hechizo) su naturaleza, pues desvelarla probablemente provoque su muerte.

Habilidades Entrenadas: Los atalanté tendrán como Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Atención.
- Esquivar.
- Etiqueta.
- Pelea.
- Vigor.
- Voluntad.
- Escoge tres habilidades de entre: un Conocimiento o Ciencia cualesquiera, Computadora, Comunicaciones o Sensores.

Talentos Raciales: Carisma (7 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD) y Nativo de NT 6 y 7 (18 PD).

Dones Raciales: Longevo (18 PD) y Súper-Resistencia (10 PD).

Hechiceros: Todos los atalanté **empiezan con un Don de Origen Magia Oscura**, que sigue las reglas de Dones de Origen Magia Oscura tal como se explican más adelante, y deberá adquirir los Dones de Magia Oscura (y Limitaciones asociadas) de manera independiente.

SORUD (ALIENÍGENAS)

COSTE: 34 PD

Los sorud, dicen que son la primera raza que alcanzó las estrellas. Es cierto que han visitado a algunas razas y, de hecho, son maestros genetistas que han creado a otras razas, como a los vaethurog. Tienen la piel verde (aunque se pueden encontrar muchos tonos de verde entre ellos), nada de vello corporal y sus enormes ojos sin pupilas suelen ser rojos, amarillos o anaranjados. Su oído es peor que el humano. De aspecto humanoide, tienen ejemplares de ambos sexos y un esquema mental muy similar al de los humanos, aunque está claro que no consideran a éstos (y al resto de especies de la galaxia) como iguales, sino como inferiores.

Si un jugador se hace un personaje sorud, lo más probable es que esté entre los humanos oculto por medio de una modificación genética que le proporcione el Don Camaleón y tenga una misión que de una forma u otra esté relacionada con algunos de los objetivos de los sorud que se indican más adelante.

Habilidades Entrenadas: Los sorud tendrán como Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Atención.
- Esquivar.
- Etiqueta.
- Pelea.
- Vigor.
- Voluntad.

- Escoge una de entre: Computadora, Comunicaciones o Sensores.
- Escoge una de entre: un Conocimiento o Ciencia cualesquiera, Conducir Vehículo (Ligero) o Conducir (Andadores).

Talento Racial: Nativo de NT 6 y 7 (18 PD), Orientación (4 PD).

Dones Raciales: Cronómetro Perfecto (3 PD), Estómago de Acero (3 PD), Filtros (3 PD), Membrana Ocular (3 PD).

Otros Dones Raciales: Aparte de los Dones Raciales que todos los sorud tienen como maestros de la genética, proporcionan a sus hijos Dones Raciales muy distintos al nacer, lo que permite a cualquier sorud adquirir como Dones Raciales pagando su coste en PD hasta dos de los siguientes Dones: Adherencia (8 PD), Ataque Mental (13 PD), Cortacircuitos (13 PD) Infravisión (5 PD), Memoria Digital (7 PD) y Telecomunicación (Telepatía, 7 PD).

PROFUNDOS (HÍBRIDOS HUMANOS-ATALANTÉ)

COSTE: 31 PD

Los profundos son el resultado de la procreación entre un atalanté y un humano, sean de los sexos que sean. Los profundos son anfibios, pudiendo vivir tanto en ambos entornos sin necesidad de soporte adicional de ningún tipo. Su piel es escamosa, de color verde y tienen un cierto aspecto de pez, ya que sus bocas son grandes y sus ojos, saltones (protegidos por una membrana ocular retráctil).

Los profundos tienen manos palmeadas y sólo 4 dedos, lo que se representa con la Limitación Manos Torpes (Manos Palmeadas), por lo que necesitan objetos diseñados específicamente para sus manos o tienen un penalizador -1 a todas las tiradas en las que el uso de los dedos sea importante.



Afecta a disparar, pero no a conducir un coche (ya que esto no necesita precisión con los dedos). Los objetos diseñados para ellos cuestan un 20% más que el objeto normal.

Aspectos: Muchos profundos tienen Fobia a los espacios abiertos o alguna clase de Aspecto similar.

Habilidades Entrenadas: Los profundos tendrán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Nadar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Supervivencia.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una de entre: Armas Cortas, Armas Largas, Computadora, Comunicaciones, Etiqueta o Sensores.
- ◆ Escoge un Conocimiento o Ciencia cualesquiera.

Dones Raciales: Anfibio (4 PD), Branquias (3 PD), Membrana Ocular (3 PD), Nativo de NT 6 y 7 (18 PD), Resistencia al Frío (8 PD)

Limitación Racial: Manos Torpes (Manos Palmeadas) (-5 PD).

VAETHUROS (ALIENÍGENAS)

COSTE: 78 PD

Los vaethurog han sido creados por los sorud a partir de una raza de carnívoros cazadores marsupiales a los que han dotado de inteligencia; por ello, los vaethurog obedecen ciegamente a los sorud, a los que ven como dioses que los han dotado de inteligencia y los han llevado entre las estrellas. Son peludos, con una piel bastante resistente, se curan con rapidez de sus heridas y tienen unas poderosas garras con las que pueden matar fácilmente a un humano sin protección.

No recomendamos usarlos como personajes jugadores, pues los humanos les temen y les dispararán nada más ser vistos.

Habilidades Entrenadas: Los vaethurog tendrán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Escalar.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Sigilo.
- ◆ Supervivencia.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una de entre: Armas Cortas, Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas Largas, Armas Montadas o Armas Pesadas.

Talento Racial: Nativo de NT 6 y 7 (18 PD), Infatigable (9 PD), Rapidez (9 PD).

Dones Raciales: Garras (10 PD), Regeneración (Modificaciones Regenerar Miembros 1 y Regeneración Rápida 1) (19 PD), Resistencia al Daño Físico (8 PD), Visión Nocturna (5 PD).

Especial: Pueden acceder a un Don de Origen Magia Oscura (y sólo uno), que deberán adquirir aparte de la Plantilla. Un jugador requiere permiso del DJ para adquirir estos Dones y nosotros recomendamos que normalmente no se dé permiso.

MUTANTES

Cualquier jugador puede hacerse un mutante, sólo hay que cumplir dos requisitos y a cambio el mutante tendrá acceso a un Don Racial cualquiera de la lista de Dones de Origen Racial que aparecen en las páginas 136 y 137 del **Manual del Director de Juego**.

A cambio debe tener un Aspecto que refleje que mantiene en secreto su mutación o que es un paria para todos los humanos.

Además, el personaje deberá tener una de las siguientes Limitaciones (obtendrá los PD correspondientes): Brazos Cortos, Ceguera Nocturna, Curación Lenta, Escala (Negativa), Horizontal, Intolerancia al Dolor, Lento, Mal de la Espalda, Mudez, Sentido Deficiente (cualquiera) o Sin un brazo o pierna.

DONES DE ORIGEN TOTÉMICO

Los Dones de Origen Totémico son aquéllos que sirven para representar hechizos lanzados por chamanes indios. Cuando los británicos consiguieron contactar con los atalanté y éstos empezaron a entrar de manera masiva en la Tierra se produjo el inesperado efecto secundario de hacer que la magia totémica india funcionase con mucha más facilidad. Ésta siempre había funcionado, pero controlar este tipo de poderes era algo que muy pocos indios habían conseguido; ahora, de repente, toda aquella persona de origen indio que repudie los métodos del hombre blanco y posea una fuerte voluntad puede usar la magia totémica de los ancestros espirituales. Esta magia permite que el espíritu totémico se manifieste sobre un indio, adoptando la forma de un halo brillante de rasgos animales a su alrededor que otorga capacidades relacionadas con el tótem.

Cada personaje indio puede tener un solo Don de Origen Totémico y este Don dependerá de cuál es su animal totémico.

Requisito: Tener la Habilidad Voluntad a 3 o + y la Limitación Civilización Atrasada.

Modificación al Coste en PD: Cuando un personaje adquiera el Don Origen Totémico deberá adquirir la Limitación Causa Fatiga asociada al Don. Esta Limitación proporciona 7 PD.

Si el personaje tiene Origen Totémico y se pretende usar en combate, si no **Requiere Habilidad** y no requiere ningún mecanismo para activarlo, el DJ puede solicitar que al principio del combate el personaje gaste 3 AC y realice una tirada de *Conocimiento (Saber Arcano)* contra dificultad 7 para representar que el personaje ha invocado a su tótem, aunque algunos Dones que no **Requieren Habilidad** sin mecanismo/s ya tienen reglas concretas y específicas en la descripción del Don.

DONES TOTÉMICOS:

- ◆ **Tótem del Búho:** Caída de Pluma (un halo de energía en forma de alas suaviza la caída).
- ◆ **Tótem del Camaleón:** Camaleón (este efecto no tiene componente energético visible, sino que simplemente la piel del personaje se adapta a su entorno como la de un camaleón).
- ◆ **Tótem del Caimán:** Cola (una cola aparentemente de energía con forma de cola de caimán, sale del personaje; el daño que haga se considera mágico).
- ◆ **Tótem del Búfalo:** Cuernos (unos cuernos formados de crepitante energía mágica surgen de la cabeza del personaje; el daño que haga con ellos se considera mágico).
- ◆ **Tótem del Lince:** Garras (unas garras formadas por energía mágica cubren las manos del personaje; el daño que haga con ellas se considera mágico).
- ◆ **Tótem del Águila:** Visión Telescópica (éste es otro Don de Origen Totémico que no tiene efectos visuales).
- ◆ **Tótem del Halcón:** Volar 1 (el personaje extiende unas alas de brillante energía mágica que parecen las alas de un halcón y que le permiten volar).
- ◆ **Tótem del Oso:** Súper-Resistencia (el cuerpo del personaje se ve recubierto por energía mágica que adopta la tosca forma de un oso sobrepuesta sobre él y que detiene todo ataque dirigido contra el personaje).
- ◆ **Tótem del Lobo:** Súper-Rapidez (mientras use este Don de Origen Totémico, alrededor del personaje crepitan energías mágicas con forma de un lobo).

DONES DE ORIGEN MAGIA OSCURA

Los Dones de Origen Magia Oscura son aquéllos que sirven para representar hechizos lanzados por los atalanté y también por algún profundo (algo mucho más raro). Todos los Dones de Magia Oscura se consideran **Poderes Inestables**, sujetos a las reglas que aparecen en la *página 248* y siguientes del **Manual del Jugador** del CdB Engine.

Requisito: Tener la Habilidad Voluntad a 3 o +. Tener la Plantilla Racial de atalanté o de profundo (Sólo un Don).

MODIFICACIÓN AL COSTE EN PD:

- Cuando un personaje adquiera uno o varios Dones con el Origen Magia Oscura deberá adquirir la Limitación Causa Fatiga asociada a los Dones de Origen Magia Oscura. Esta Limitación *proporciona 6 PD +1 por cada Don asociado* (7 PD por 1 Don, 8 PD por 2 Dones, etc.), y todos los Dones Asociados se ven afectados por ella (o sea, el personaje obtendrá Fatiga al usarlos).
- Debe adquirir también la Limitación Poder Inestable asociada a los Dones de Origen Magia Oscura. Esta Limitación *proporciona 3 PD +1 por cada Don asociado* (4 PD por 1 Don, 5 PD por 2 Dones, etc.) y todos los Dones Asociados se ven afectados por ella.
- Los efectos del Poder Inestable sólo se activan cuando el resultado de los da-

dos al realizar una Tirada de Habilidad para activar el Don suma un total de 8.

- Si el Don no requiere Tirada de Habilidad hay que lanzar 2d6 y ver si la suma del resultado de los dados es 8 o no.
- Cuando esto suceda se producirán los llamados **Fenómenos Inestables**, y el personaje deberá tirar 2d6 en la **Tabla 6.10: Fenómenos Inestables** que aparece en el **Manual del Jugador**, página 149, sumando el grado de éxito de su Tirada de Habilidad (o restando el Grado de Fracaso) a esa tirada de 2d6.
- Si el Don no requiere Tirada de Habilidad se suma el nivel de la Habilidad *Conocimiento (Saber Arcano)*. Dicha tirada deberá ser interpretada por el DJ para adaptarla a la situación concreta.

OTRAS CONSIDERACIONES:

- Un personaje puede adquirir tantos Dones de Origen Magia Oscura como la suma de su puntuación de *Voluntad* y *Conocimiento (Saber Arcano)*.

LISTA DE DONES DE ORIGEN MAGIA OSCURA

Dones (Hechizos)	Coste en PD	Página Manual del Jugador	Dones (Hechizos)	Coste en PD	Página
Abrir Portal	15	151	Dominación	13	175
Absorber Salud	10	152	Enredar	9	178
Anfibio	4	154	Garras	10	180
Ataque Energético	11	154	Hibernación	7	180
Ataque Físico	10	156	Infravisión	5	181
Ataque Mental	13	157	Invocar	Variable	183
Ataque Telequinético	17	157	Leer Mentes	13	184
Augurios	9	158	Leer Pensamientos	8	185
Aumentar de Tamaño	9	157	Maldición	15	186
Branquias	3	160	Medium	9	187
Camaleón	8	162	Metamorfo	7	189
Cambiaformas	Variable	163	Nublar los Sentidos	9	191
Campo Antimagia	9	164	Psicometría	9	194
Campo de Fuerza	10	164	Regeneración	11	195
Causar Limitación	11	165	Servidores	22	198
Causar Terror	9	166	Telecomunicación (Telepatía)	7	203
Cola	11	166	Telequinesis	12	204
Control Mental	9	167	Visión Nocturna	5	206
Cuerpo de Agua	16	170	Visión Telescópica	8	207
Curación	15	172	Volar 1	12	209
Daño Mejorado	10	172	Volar 2	20	209

- ◆ Los personajes profundos sólo pueden adquirir un Don de Origen Magia Oscura.
- ◆ Si el Don tiene Origen Magia Oscura y se pretende usar en un combate, si no **Requiere Habilidad** y no tiene ningún mecanismo para ser activado, el DJ **puede** solicitar que al principio del combate el personaje gaste 3 AC y realice una tirada de *Conocimiento (Saber Arcano)* de dificultad 7 para representar que el personaje ha usado un hechizo, aunque algunos Dones que no **Requieren Habilidad** sin mecanismos ya tienen reglas concretas y específicas en la descripción del Don.
- ◆ Además, los Dones de Origen Magia Oscura pueden usar sangre de víctimas involuntarias en lugar de Fatiga para suplir la Fatiga necesaria de un hechizo, con un coste de 3 Puntos de Vida por cada Punto de Fatiga que cueste lanzar un hechizo de Magia Oscura.

OTROS ORÍGENES

Aparte de los dos tipos de orígenes nuevos en **Xenoarqueólogos de Greenglow City** hay también Dones de Origen Implante, Dones de Origen Biomod y Dones de Origen

Tecnológico. Los Biomods difícilmente estarán en manos de los jugadores, por lo menos al principio. Los Implantes podrían permitirse a personajes con más de 35-40 años que hayan tenido alguna clase de pasado militar (los jugadores podrían ser una unidad de antiguos militares reconvertidos a xenoarqueólogos por pura necesidad).

Los Dones de Origen Tecnológico tampoco deberían ser comunes de inicio (aunque si algún jugador paga el Coste en PD podría incluso empezar con algo, si el DJ se siente magnánimo). Lo normal es que los jugadores se encuentren con muchas piezas de tecnología que proporcionen algún Don de Origen Tecnológico. Es una simple cuestión de tiempo. Si con buena parte de la tecnología que encuentren los jugadores tendrán el problema de no saber si venderla o quedársela, con los aparatos que proporcionen Dones de Origen Tecnológico será peor. Y es más, el DJ debería reforzar esto sacando a la luz siempre aparatos que tengan una cierta utilidad para los personajes, así les costará más deshacerse de la tecnología para venderla, pues debido a la clase de mundo en la que viven una decisión así siempre debería provocar una cierta discusión.



OTROS DETALLES

Aparte de lo ya indicado es necesario tener en cuenta las siguientes consideraciones con las reglas en la ambientación de **Xenoarqueólogos de Greenglow City**.

DINERO INICIAL Y EQUIPO

Independientemente del NT que tengan los jugadores, todos tendrán un **dinero inicial de (3d6x100)+1.000 Cr.** (aparte de posibles multiplicadores o divisores provenientes de ser Pobre o de ser Rico y Poderoso, que se aplicarían tras realizar los cálculos antes indicados).

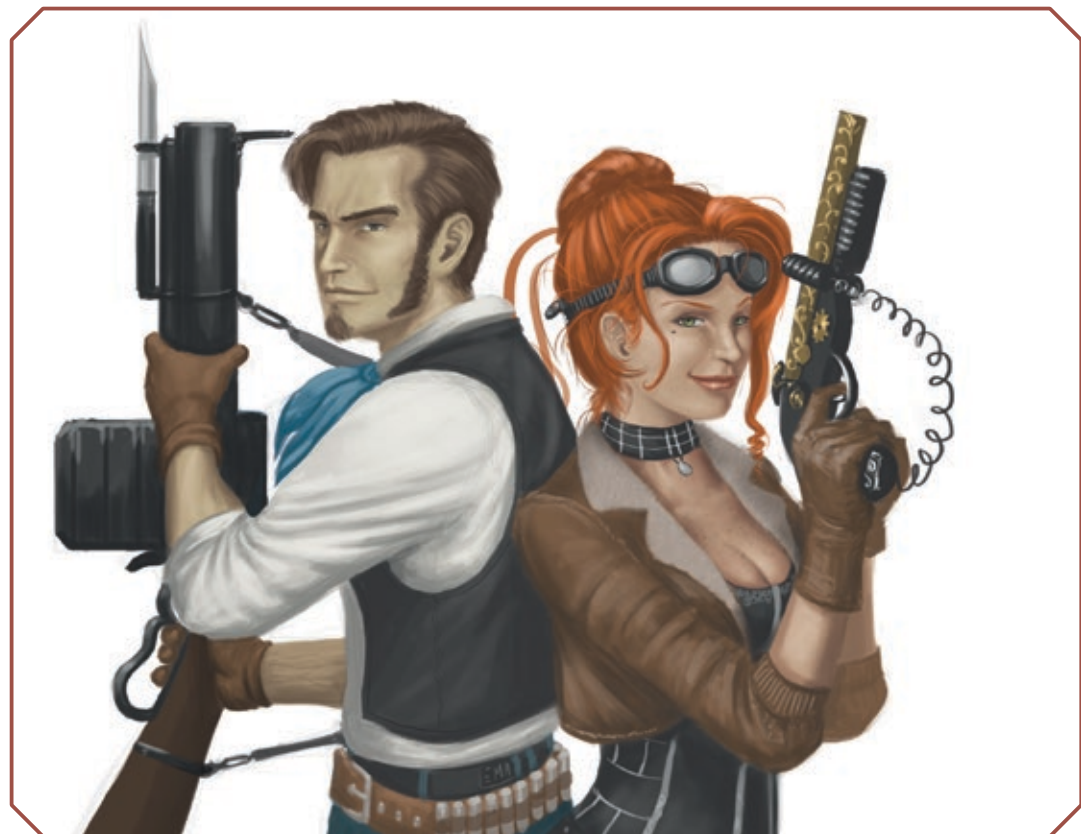
Aunque durante la partida lo llamamos Créditos, por puro homenaje a Fallout nosotros siempre hemos jugado usando chapas de botellines de cristal como moneda, pero por supuesto puedes usar otros elementos, desde munición a trueque. Por pura comodidad seguiremos llamando a la moneda “Crédito”.

NIVELES TECNOLÓGICOS Y COSTE DEL EQUIPO

En **Xenoarqueólogos de Greenglow City** el coste del equipo depende enormemente del Nivel Tecnológico del que provenga la pieza. Se supone que lo que queda de sociedad es aún capaz de fabricar buena parte del equipo de NT 5, si no todo, y todo el equipo de NT 5 que hay en el **Manual de Equipo y Vehículos** se puede adquirir al Coste en Créditos que se indica en dicho manual.

Sin embargo, cuando más sofisticada es una pieza de equipo más cara resulta, y por este motivo cada aumento en un nivel de NT multiplica por 10 el Coste en Cr. de un objeto.

Así pues, el Coste de todo el equipo de NT 6 que aparece en el **Manual de Equipo y Vehículos** tiene que multiplicarse por 10 para saber el importe al que comprarían dicho objeto en los mercados de Greenglow City (podrían venderlo por la mitad o menos).



El Coste de todo el equipo de **NT 7 o superior** que aparece en el **Manual de Equipo y Vehículos** tiene que multiplicarse por 100 para saber el importe al que comprarían dicho objeto en los mercados de Greenglow City (podrían venderlo por la mitad o menos) aunque, seamos sinceros: objetos así no suelen estar a la venta, por lo menos de manera pública y notoria, sino que son algo que sólo se compra y vende subrepticamente para no llamar mucho la atención de posibles ladrones.

DUELOS

Debido a la naturaleza de la ambientación de Greenglow City y los ciertos toques del oeste que posee, las reglas de duelos se consideran parte de la ambientación y, por lo tanto, se pueden usar bajo ciertas circunstancias.

Estas reglas de duelos intentan representar los clásicos duelos con pistolas del oeste y sólo se podrán aplicar cuando el DJ considere que las circunstancias y el armamento permiten considerarlo un duelo estilo *western*. Nada de duelo con subfusiles ni similares, por ejemplo.

Al participar en un duelo los personajes no tiran Iniciativa. Si no tienen el Talento *Duelista*, actuarán en el Momento de Iniciativa determinado únicamente por su INI. Si tienen dicho Talento, los duelistas harán una Acción Opuesta de Averiguar Intenciones que debe superar dificultad 9. *El ganador sumará su Grado de Éxito a su INI para determinar el Momento de Iniciativa en el que actúa y el perdedor usará sólo el valor de su INI.* Si ninguno supera 9, ese turno los duelistas lo pasan estudiándose, sin actuar.

Un duelo puede transcurrir en mitad de un combate normal, con unos personajes inmersos en él mientras el resto combate normalmente. Si un duelista quiere luchar fuera del duelo, debe gastar 3 AC para salir del estado de concentración que requiere.

TALENTO DUELISTA

Requisito: Tener Averiguar Intenciones +3 y una de las siguientes Habilidades con un valor +3: Armas Cortas o Armas de Pólvora.

El personaje es un maestro del combate ritual con todo tipo de pistolas y revólveres de los NT que conozca.

Este Talento permite usar Averiguar Intenciones para determinar en qué Momento de Iniciativa comienza a actuar. Esto sustituye a la tirada de Iniciativa habitual del combate. Si no se tiene el Talento, sólo se usa el valor de INI al participar en un duelo.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.





Capítulo 3:

**Paisajes bajo
el brillo verde**



Este capítulo está dividido en tres secciones. La primera es una descripción de la ciudad de Greenglow City. La segunda incluye una lista de localizaciones de los alrededores de la ciudad actualmente conocida como Greenglow City. Y la tercera presenta localizaciones del Estado de Utah, en el que se encuentra localizada Greenglow City.

Greenglow City es fácilmente situable en otro lugar de los Estados Unidos o en otra ambientación, según sea necesario, y para facilitar ese trabajo buena parte de la ciudad se presenta en un formato más cercano al *sandbox*, de tal forma que un DJ puede usar lo que necesite dejando lo que no le guste fuera.

GREENGLOW CITY

Greenglow City no es una comunidad cerrada ni está vallada ni nada por el estilo, lo que es en sí mismo una anomalía en esta época donde la gran mayoría de ciudades y poblados de los alrededores están vallados. Esto es así por dos motivos. Para empezar porque Greenglow City tiene su propia guardia y ésta se encuentra habitualmente mejor armada que buena parte de los posibles atacantes. Esto es así por el segundo motivo: Greenglow City es una ciudad dedicada en cuerpo y alma al comercio con tecnología. El que sea la única ciudad en todo el Estado que tiene una fuente continua y constante de energía la ha convertido en el mejor sitio para ir a vender toda clase de materiales y tecnología.

Pero la existencia de la Guardia del Consejo no hace que Greenglow sea un lugar seguro, ya que su trabajo es mantener la ciudad segura y a aquéllos lo bastante ricos como para pagar al Consejo para tener su propia seguridad. Por lo demás, es una ciudad llena de supervivientes que no tienen ningún problema en matar a quien sea necesario por el más nimio beneficio. La vida en Greenglow no es fácil y la muerte es repentina.

La ciudad está gobernada por el llamado Consejo. Nadie sabe cuántos son los miembros del Consejo ni cómo se formó, pero el hecho es que el Consejo controla la Piedra Brillante y sólo quienes le pagan y respetan la “autoridad” de los Guardias del Consejo pueden acceder libremente a la energía de la Piedra Brillante. Por lo menos en la superficie. Todos los que quieran vivir en el llamado “Metro” tienen energía gratis, pero las condiciones son realmente peligrosas, aunque mucho menos que en mitad de una llanura radioactiva o muchos otros lugares de la superficie.

La ciudad de Greenglow está habitada en dos niveles. En la superficie de la ciudad viven los que tienen dinero para pagar una conexión directa a la Piedra Brillante, que cuesta 500 Cr. mensuales y no incluye casa o terreno para construirla. La ciudad está en ruinas y cualquiera puede coger una casa, rehabilitarla y limpiarla para vivir en ella. Mientras pague al Consejo por la conexión a la Piedra, la Guardia no le dirá nada y lo protegerá de otros que intenten hacerse con su recién adquirida propiedad (pagar al Consejo es lo que de facto legitima a un propietario como tal, pues la protección de la Guardia, que se indica con un símbolo en la puerta, es la ley).

Sin embargo, en los subterráneos de la ciudad no hay que pagar para conectarse a la red. Esta zona es conocida como “El Metro” de manera equívoca, pues la ciudad nunca tuvo sistema de metro, pero sí tuvo muchos aparcamientos subterráneos que ahora están interconectados con buena parte de los sótanos de un par de centros comerciales, los sistemas de alcantarillado y el resto de túneles de la antigua ciudad de Brigham, que es el nombre de la ciudad sobre cuyas ruinas se yergue Greenglow City. El Consejo le da electricidad gratuita a toda la estructura, pero la Guardia no entra nunca allí. Es un lugar donde sus habitantes se deben valer por sí mismos. Se dice que el Consejo hace esto para tener mano de obra barata siempre disponible, aunque la postura oficial es que

se hace por pura caridad, pues es mejor vivir en el metro que en una llanura radioactiva. Mejor vivir en un sitio con electricidad gratis que trabajar en las minas de sal. Muchos están de acuerdo, por eso el Metro está lleno de gente, lo que no sólo aumenta su peligrosidad, sino que disminuye el precio de la mano de obra que hay en Greenglow. Y sin duda todos los comerciantes de la ciudad, sean del Consejo o no, se benefician de ello.

EL CONSEJO DE GREENGLOW CITY

El Consejo de Greenglow City controla la ciudad por medio de la fuerza policial conocida como la Guardia del Consejo, así como la energía. Nadie sabe exactamente cómo surgió, pero sí saben que del Consejo original quedan Madre y Viejo Joe. El resto llegó después y, aunque nadie sabe cómo se entra, lo que se cuenta entre la población de la ciudad es que hay que ser muy rico para poder conseguirlo. Lo que nadie sabe es que, además, hay que pagar mucho para poder hacerlo, pues ser miembro del Consejo le cuesta a cada miembro un millón de créditos por cada miembro del Consejo que haya ya (o sea, como ahora hay 5 miembros, si no muere nadie, al próximo le costará un total de 5 millones o, lo que es más habitual, tecnología y vehículos por un valor equivalente).

Los actuales miembros del Consejo son Alice Eastwood, John Doe, Mack “The Knife”, Madre y el Viejo Joe. Cada uno es tratado independientemente en el capítulo de **Personajes No-Jugadores**.

LA GUARDIA DEL CONSEJO

Si el Consejo controla la ciudad de Greenglow es, en gran medida, mediante la conocida como Guardia del Consejo. La Guardia se encuentra formada por matones, ladrones y gente por lo general violenta, pues la idea detrás de la Guardia es que si la gente más peligrosa y violenta se encarga

de mantener la seguridad y se beneficia de la misma, aunque no mande siempre estará más interesada en mantener el sistema que en derribarlo. Ese comentario lo hizo el Viejo Joe durante la primera reunión del Consejo y, como ha pasado siempre en las pocas ocasiones en las que ha hablado, se le hizo caso. Eso sí, Madre logró poner a su primer marido como el primer Sheriff de la Guardia y maniobró para que el Sheriff tuviese un asiento en el Consejo en todo momento. Cuando su marido murió (es un trabajo peligroso), colocó a un amante; desde entonces se ha dicho que los distintos Sheriffs han sido amantes de Madre, aunque sea amantes esporádicos.

La situación actual es otra, pues Alice Eastwood es la actual Sheriff de la Guardia del Consejo. El que una mujer haya llegado a ese puesto atestigua lo peligrosa que es Alice. Desde que ha llegado la tensión entre Alice y Madre ha ido progresivamente en aumento. Es una tensión que, por ahora, sólo se está notando en las reuniones del Consejo, aunque tarde o temprano podría convertirse en algo peligroso para Greenglow. O quizás no. Tal vez Madre, con su clásico saber hacer, logre poner a Alice Eastwood de su lado, aunque sólo sea porque la ciudad tiene muchos enemigos y Madre los conoce a todos.

Una de las características de la Guardia del Consejo es que tienen las mejores armas y armaduras que la tecnología de Greenglow puede proporcionar, lo que quiere decir que casi todos los guardias llevan alguna clase de arma o armadura de NT 7 (sólo los oficiales llevan las dos cosas a la vez) para la que están apropiadamente entrenados.

Otra de las características de la Guardia es que funciona mediante un complejo sistema de sobornos y extorsiones que regula cómo se recopilan los sobornos y se distribuyen entre todos los miembros de la Guardia (dando siempre un porcentaje mayor al que ha recibido cada pago originalmente). Este sistema, diseñado por el Viejo Joe, mantiene a los miembros de la Guardia

con más gusto por la ilegalidad ocupados intentando engañar al propio sistema para sacar mayor tajada y, de facto, hace que los propios guardias compitan entre sí, aunque ellos no sean conscientes. Alice Eastwood se ha dado cuenta de esto, pero en lugar de intentar eliminarlo o salir de él, lo ha puesto a trabajar en su propio beneficio, no por intereses económicos, sino para controlar las distintas facciones que tiene la Guardia. Dada su naturaleza, las facciones son casi tantas como Guardias, pero existen ciertos grupúsculos de poder:

EL KLAN

Son, básicamente, las diversas personas de ideología xenófoba de la Guardia unidas en un único grupo. A diferencia de sus antecesores, que odiaban a negros o a hispanos, ellos no muestran su odio hacia ningún ser humano, sino hacia los mutantes y hacia los alienígenas. Mientras que la gente de Free Earth aborrece la tecnología, ellos la aprecian, incluso la tecnología alienígena. No sólo eso, sino que entre la gente del Klan existe la opinión extendida de que la gente de Free Earth son fanáticos religiosos.

LA FAMILIA

Esta facción no sigue los preceptos de las viejas familias mafiosas, pero sí el concepto de los favores y funcionan por medio de una red clientelar de favores prestados y debidos, siempre con la idea de que los miembros de la Familia tengan más beneficio económico que el resto de grupos. Son, además, los que controlan el flujo de drogas y los que cobran por proteger a los camellos del resto de la Guardia del Consejo.

LOS PIELAZ VERDEZ

Esta facción no es algo cohesionado, sino que es como el resto se refiere a los grupos de guardias más violentos. Lo que nadie se esperaba es que cuando empezaron a llamarlos así el nombre les gustase y ahora no sólo se llaman a sí mismos con ese nombre, sino que algunos están incluso orgullosos del término.

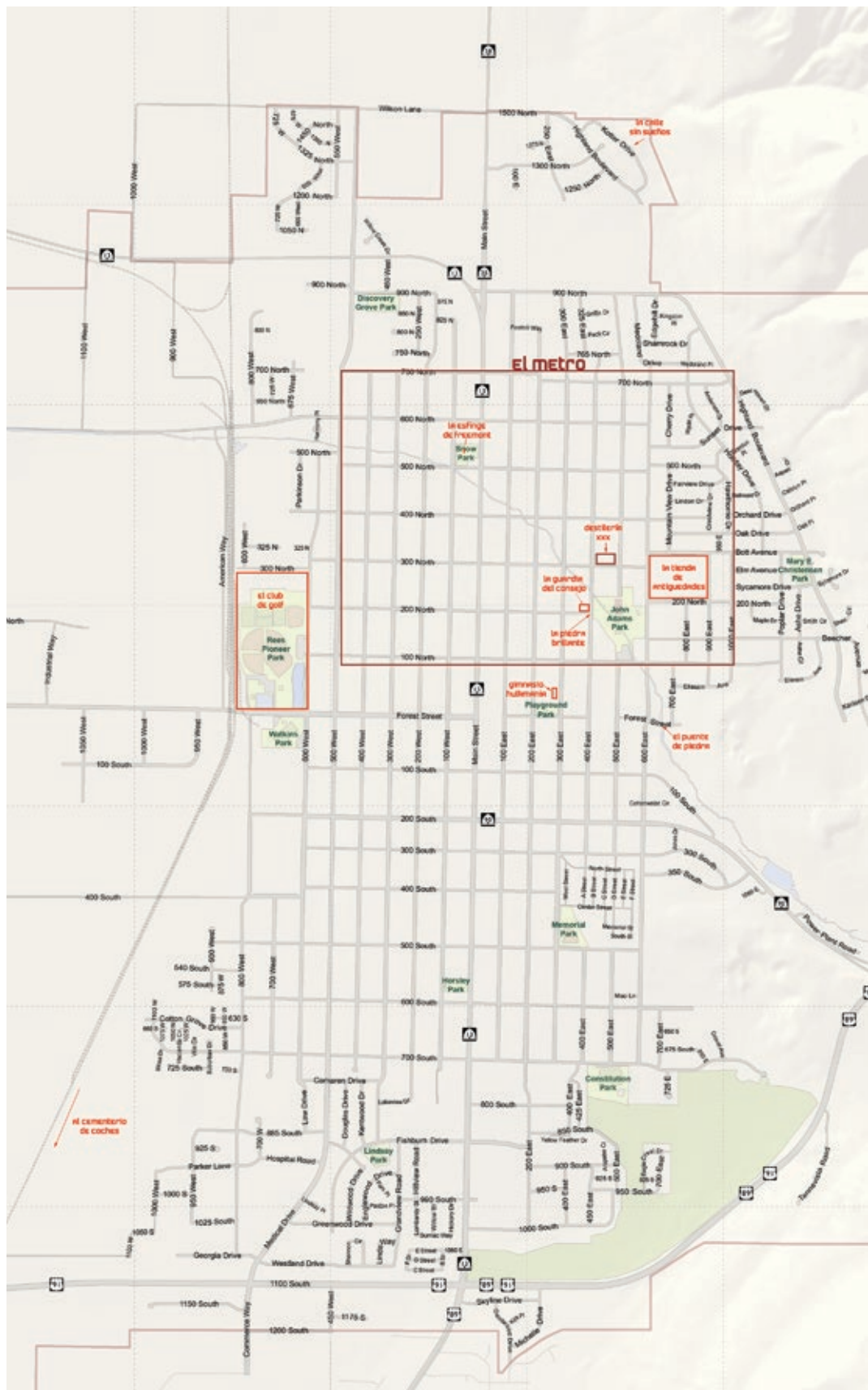
LA ASOCIACIÓN NACIONAL DEL RIFLE

Ninguno de los guardias que pertenece a la ANR sabe realmente lo que representaba antes ese nombre, pero sin duda son todos locos de las armas y son, de facto, los que controlan la venta de armas y el cobro de la protección a los que venden armas en la ciudad, lo que los convierte en la facción más y mejor armada. Tienen incluso cinco Exoesqueletos de Combate que no suelen estar en uso, pero que se activan con rapidez si es necesario.

LOCALIZACIONES DE GREENGLOW CITY

Greenglow City está construida sobre las ruinas de la antigua Brigham, una pequeña ciudad que apenas tenía 17.000 habitantes cuando comenzó la Gran Guerra. La ciudad originalmente era una comunidad autosuficiente de religión mormona, pero durante la Gran Guerra se sucedieron batallas en la zona, lo que provocó que muchos habitantes la abandonasen. Ahora, 20 años después del Apocalipsis, apenas quedan mormones en la zona y los habitantes son supervivientes de todo tipo y pelaje, desde soldados a refugiados de muchos Estados, habitantes de antiguas arcologías subterráneas y supervivientes de los campos de esclavos del sur, por no hablar algunos científicos supervivientes así como bastante gente con conocimientos tecnológicos de la región, atraídos a Greenglow por la posibilidad de sacar provecho a sus conocimientos.

Dentro del antiguo término municipal de Greenglow hay muchas localizaciones interesantes, pero la más importante es sin duda la responsable del brillo verde que da el nombre a la ciudad, la Piedra Brillante.



LA PIEDRA BRILLANTE

La Piedra Brillante está ubicada en el lado norte de la antigua ciudad de Brigham, que se encuentra también al norte de Vieja Salt Lake City. La Piedra, por motivos que nadie conoce, sólo brilla de noche y es su brillo nocturno lo que le da el nombre a Greenglow City.

La Piedra produce energía aparentemente ilimitada, o eso se dice. Para extraerla hay que saber conectarle un cable y sólo el Viejo Joe sabe hacerlo de tal manera que funcione. El problema es que aparentemente el Viejo Joe sólo hace lo que el Consejo de Greenglow City decide.

La piedra suele tener dos Guardias del Consejo vigilándola en todo momento. Dejan a quien quiera intentar conectarse, aunque nadie lo ha logrado hasta ahora. Lo que no harán es dejar que nadie toque las conexiones que hay ya, y para ello vigilarán intensamente a quien se acerque.

Los edificios inmediatamente anejos a la Piedra Brillante son los más codiciados de la ciudad no sólo por esto, sino porque la sede de la Guardia del Consejo está justo enfrente y eso da mucha más seguridad a vivir en esta zona... siempre que se pague a los miembros de la Guardia un estipendio adicional, el básico que se paga por tener acceso a electricidad.

EL PUENTE DE PIEDRA

Se dice que en el Puente de Piedra siempre hay algún suicida, que los que lo atraviesan andando pueden oler un cierto hedor a muerto y que es el lugar preferido por la Guardia del Consejo para deshacerse de sus víctimas.

El puente es usado por Mack "The Knife" para deshacerse de aquéllos que no le pagan, de los que le intentan robar o de quienes, en definitiva, le causan problemas. Esto se puede averiguar con una tirada de *Delito* o *Persuadir* de dificultad 9 y puede ser útil para tenderle una trampa si mata a algún amigo, o es incluso posible que si un jugador es capturado por los hombres de Mack lo

traigan aquí para matarlo y el resto del grupo tenga la oportunidad de impedirlo.

Por lo demás, el hedor a muerto no se debe a los cadáveres que se han tirado al río, sino a que por debajo del puente pasan unas tuberías de las que sale el susodicho olor. Ahora bien, dónde llevan esas tuberías y qué clase de químicos o productos llevaban originalmente para poder oler tan mal es algo que nadie sabe.

GIMNASIO HULKMANIA

El gimnasio de Aaron Hyman organiza peleas para quien las busque y todas las semanas se programan varias. La Guardia del Consejo no molesta y les proporciona electricidad, por lo que todo el mundo entiende que Hyman no sólo paga rigurosamente, sino que además el Consejo aprueba las peleas. La realidad es que es una de las pocas diversiones que hay en Greenglow, aparte de beber en la Destilería, lo que ha convertido al Gimnasio Hulkmania en todo un éxito.

LA TIENDA DE ANTIGÜEDADES

La Tienda de Antigüedades es el nombre por el que los habitantes de Greenglow conocen el mercado de tecnología alienígena y de NT 7 de la ciudad. Es un lugar para los que están metidos en el asunto y para los que saben de tecnología y no es algo ilegal porque pagan sus impuestos al Consejo, así como sus correspondientes sobornos a la Guardia del Consejo para poder vender armas sin tener problemas adicionales.

La tienda ocupa un antiguo supermercado en el que los niveles superiores se dedican a la venta de los productos más caros y de mayor NT (entre ellos, armas y armaduras). Además, en los sótanos de la Tienda se ha instalado un pequeño mercado ambulante de desechos de NT 6 y 7 que, aunque no paga la luz que usa, al estar en la zona conocida como el Metro, los Guardias no se preocupan de lo que pase ahí bajo.

CHIN-CHOLLOS

Este rimbombante nombre es el de la tienda de tecnología y chollos tecnológicos de Chin. A diferencia de la Tienda de Antigüedades aquí nadie traería armas alienígenas o piezas de mech, pues Chin no sólo no quiere nada de eso, sino que no sabría qué hacer con ello. Chin compra y vende cafeteras, reproductores musicales, hornos, carretillas y, en definitiva, las piezas de NT 6 que hacían la vida más fácil en un mundo que ya no existe.

EL METRO

Buena parte de la antigua ciudad de Brigham, donde se ubica Greenglow, está destruida. Los más pudientes o con más recursos han conseguido buenas casas en la superficie o las han reparado y acondicionado, pero los que no han tenido esa suerte se encuentran en la zona llamada el Metro, que realmente no pertenecía a ningún metro de ningún tipo, sino que lo conforman el antiguo alcantarillado de la ciudad, los sótanos, los garajes de muchos edificios en los que se han practicado agujeros y también varios refugios antiaéreos que quedaron tras la Gran Guerra.

Ahí se refugian los que no tienen casa en la superficie, lo que hace posible que en ciertas áreas del Metro haya un cierto sentimiento de comunidad, por el que los habitantes de esas zonas cuidan de los suyos. Pero sólo de los suyos. Y resulta tan peligroso dormir en otras zonas como dormir a la intemperie en territorio descubierto.

La Guardia del Consejo no entra en el Metro, por lo que es, a efectos prácticos, una zona sin ley.

Quizás es eso lo que esté favoreciendo que la gente desaparezca con mucha facilidad en el Metro, pues no hay Guardia para impedir un asesinato, ni para investigarlo y menos aún para castigarlo. Pero además, de un tiempo a esta parte están apareciendo leyendas que hablan de una extraña criatura que dice “Tekeli-li, tekeli-li”.

La realidad es que Free Earth, que tiene su base local en la zona más al sur del Metro, acaba con aquéllos que, por un motivo u otro, se acercan demasiado. Como se han producido varias desapariciones, al final decidieron expandir el rumor de que una criatura misteriosa vive en la zona más profunda del Metro con la esperanza de que eso mantendrá alejada a la gente. Por ahora está funcionando.

EL CLUB DE GOLF

Nadie bombardeó el Club de Golf local durante la guerra y, cuando Greenglow comenzó a crecer, a alguien le pareció buena idea rehabilitarlo. Ese dueño tuvo que irse, expulsado por Mack “The Knife”, que es quien ahora regenta el Club. Se ha convertido en el lugar para hacer negocios de los círculos de más poder y riqueza de la zona, por lo que es típico que éstos se cierren mientras se juega una partida de golf, un estilo que intenta imitar lo que Mack vio en varias películas durante su juventud.

Todo el mundo sabe que Mack es un miembro del Consejo y, por lo tanto, el Club de Golf goza de la protección de la Guardia de la Ciudad. Lo que nadie sabe es que, aparte de dicha seguridad y de un avanzado sistema de cámaras, Mack tiene cuatro robots de seguridad de NT 7 de la Gran Guerra a los que puede controlar gracias a un brazalete que lleva siempre puesto (es impermeable y no se lo quita ni para ducharse). Los robots están en mostradores en el bar del Club, aparentemente inoperativos, pero pueden salir de sus vitrinas simplemente con que Mack pulse un botón.

Aparte de todo esto, el club es de facto el lugar donde el Consejo se reúne a deliberar, por lo menos así lleva tiempo haciéndose. No solo eso, sino que es el lugar donde se recibe oficialmente a los representantes de otras comunidades, para mayor beneficio económico de Mack.

CEMENTERIO DE COCHES LA CALLE SIN SUEÑOS

En las afueras de la ciudad había un cementerio de coches. Ya antes de la Gran Guerra era casi imposible encontrar nada útil en él, pero en su interior había bastantes camiones y furgonetas a medio desgazar y era usado por elementos indeseables que buscaban un lugar para esconderse de manera ocasional.

Recientemente, parece que alguien se ha instalado de nuevo en el Cementerio; como todo el mundo lo sabe, es de suponer que la Guardia de Greenglow también y ya haya cobrado ya las cuotas para el Consejo. Lo que nadie sabe es que la persona que se ha instalado en el cementerio de coches es Lo-Han (y otros seis agentes de Free Earth) y que lo usa como su base principal de operaciones mientras cumple la misión encomendada por Free Earth. No se acerca a la base de Free Earth del Metro porque está llevando a cabo una misión secreta para ésta. Aunque si lo necesita puede entrar en contacto con los demás, por ahora prefiere actuar sólo con su equipo.

En las afueras de Greenglow hay una calle que se encuentra en muy buen estado pero, nadie sabe por qué, en esa calle nadie puede dormir. Los que han pasado mucho tiempo en ella se han acabado volviendo locos por la falta de sueño, se han suicidado o han matado a otros.

LO QUE SE ALIMENTA DE SUEÑOS

Lo que nadie sabe es que, en algún lugar de esta calle, bajo los sótanos de la misma, se encuentra Lo Que Se Alimenta de Sueños, que no es un Behemot pero sí una criatura de su mismo planeta que se alimenta automáticamente (sin que pueda evitarse) de los sueños de todas las criaturas que están a una cierta distancia, en concreto los que duerman dentro de la Calle Sin Sueños, sin posibilidad de resistencia alguna.

Cuando se alimenta de una persona durante 8 o más noches, planta un sueño en esa persona que sueña con él todas las noches



a partir de entonces. Aunque la víctima al despertarse no recuerda nada de lo que sueña, teniendo en cuenta la naturaleza de Lo Que Se Alimenta de Sueños, no será nada agradable. Aquellas víctimas que pasen 8 o más noches bajo el influjo de la criatura ganan el Aspecto Suerte que no recuerdo

LO QUE SE ALIMENTA DE SUEÑOS

Coste (PD)	272
Agilidad	+4
Ataque Físico	+3
Atención	+4
Causar Terror	+3
Escalar	+2
Esquivar	+3
Pelea	+3
Sigilo	+2
Supervivencia	+2
Vigor	+4
Voluntad	+4
INI / AC / MOV	+6 / 10 AC / 3
RD Fatiga	+8
RD	+6
Bono Daño	+2
Daño Ataques (con todo aplicado)	Mordisco (Daño +8)
	Cola (Ataque +5, Daño +3)
	Garras (Daño +4)
Heridas	8 / 13 / 16 / 18 / 20
Fatiga	8 / 13 / 16 / 18 / 20

NOTAS:

- Don Ataque Físico (Mordisco / Daño +6)
- Don Aumentar de Tamaño (Graduable, de Escala 0 a Escala +4, Minutos en lugar de Turnos)
- Don Brazos Extra (8 brazos, +3 Agarrón y Asfixiar)
- Don Brazos Largos (2m)
- Don Causar Terror 2 (Dificultad 9, Locura 7)
- Don Cola (+1 Ataque y Daño +1)
- Don Garras (Daño +2)
- Don Ojos Adicionales (12 ojos)
- Don Súper-Resistencia 3 (+6 RD)
- Limitaciones Reptador (-1 MOV) y Sin Piernas Especial: Alimentarse de sueños (ver texto)

mis horripilantes sueños y todos los días obtendrán un punto de Destino, como si invocasen ese Aspecto todas las noches. A cambio, todos sus Puntos de Fatiga de la categoría Fatigado -1 se marcarán y no se podrán recuperar incluso si duerme fuera de la Calle, pues llegados a este punto Lo Que Se Alimenta de Sueños puede alimentarse de sus sueños esté donde esté.

Si alguien mata a Lo Que se Alimenta de Sueños, todas las víctimas que tenga bajo su control (actualmente seis) se liberarán. El monstruo es una masa informe de materia con una consistencia similar a petróleo, pero que es fácilmente distinguible de éste pues de la masa salen pseudópodos con garras, tentáculos y bocas con poderosos dientes. Todo aquél que lo vea y no sucumba al terror tendrá claro que no se trata de una criatura de este mundo.

LA DESTILERÍA “XXX”

Originalmente era una destilería. Ahora sigue usándose para destilar, pero el local de al lado ha sido ocupado por los dueños y hace las veces de bar local, aunque todo el mundo le sigue llamando “la Destilería”. El local tiene un acceso y una sala por la parte del “Metro” en la que los precios son más baratos, pero el alcohol está considerablemente más aguado.

La zona con acceso al Metro es además el sitio donde se puede acudir para comprar las drogas que se consumen más habitualmente en la zona (mariajuana, hachís, peyote, estramonio, así como otras plantas que crecen en el terreno).

La Destilería está controlada por Mike “el botas”, llamado así porque estrena botas nuevas prácticamente todas las semanas sin que nadie sepa de dónde provienen. Es un antiguo miembro de la Guardia y pertenece a la Familia, porque una vez eres miembro de la Familia, siempre lo eres, y se lleva una parte de todas las ventas de drogas que se hacen en su local.

LA ESFINGE DE FREEMONT

Todas las ciudades tenían una estatua de Ferris F. Freemont, pero en la antigua ciudad de Brigham había una esfinge con la cara del Presidente en lugar de la de una mujer. Al parecer fue un regalo del propio Freemont a la ciudad, pero nadie recuerda por qué.

Bajo la Esfinge hay un búnker al que sólo se puede acceder por medio de un sistema de detección de NT 7 codificado con el ADN del propio Freemont. Un jugador que pase una tirada de *Ciencia (Genética)* / NT 7 o de *Delito* / NT 7 de dificultad 13 podrá acceder a él, aunque para eso hay que saber primero que está ahí y no hay nadie en Greenglow que lo sepa. La única forma de averiguar que existe un búnker bajo la estatua es acceder a los discos duros del tercer nivel del Pico de Granito. Los sorud no los han tocado y la información está en unos discos duros tirados en un almacén del tercer nivel del Pico con el resto de maquinaria informática que retiraron los sorud, pero que conservaron por si necesitaban repuestos para las cosas que sí están usando.

Cuando los primeros miembros de los Estados Emergentes de América se aproximen a Greenglow será en ese lugar donde se alojarán si necesitan esconder su presencia, pues el búnker está preparado para alojar hasta un máximo de cincuenta personas durante mucho tiempo.

EL ANTIGUO ESTADO DE UTAH Y ALREDEDORES

Éstas son localizaciones en los alrededores de Greenglow (e incluso algunas bastante lejanas) que pueden servir como objetivo de misiones de xenoarqueólogos, así como otras muchas clases de aventuras.

DINOSAUR NATIONAL MONUMENT

Al otro lado de Uinta Wasatch se encuentra esta montaña, famosa por la enorme cantidad de fósiles de dinosaurio que se han encontrado en ella. Cerca de allí vive un grupo de cuatrerros y ganaderos que dicen a todo aquél que les pregunte que por las noches se ven luces extrañas en la montaña. No son luces normales, sino que son luces tan potentes que se ven a kilómetros y kilómetros de distancia. Ninguno de ellos se ha acercado a ver qué pasa y los pocos que lo han hecho no han vuelto.

Esta localización no es más que una excusa para poder sacar dinosaurios en la partida, pues seguro que hay algún jugador a quien le gusta la idea. El que los dinosaurios sean realmente Behemots, auténticos dinosaurios recreados por la ciencia genética de los sorud, alguna tribu de locos indios que han aprendido a invocar los espíritus totémicos de los dinosaurios o cualquier otra posibilidad es cosa del Director de Juego. Y es que donde hay dinosaurios hay miles de posibilidades. Tienes cinco dinosaurios de ejemplo en las páginas 153, 154 y 155 del **Manual del Director de Juego del CdB Engine**, pero si quieres que sean otra clase de criaturas en dicho manual encontrarás muchas posibilidades.

EL AGUJERO

Este profundo agujero antinatural se encuentra en lo que antes era la ciudad de Logan. El agujero presenta un corte perfecto y una circunferencia exacta, y no se ve el fondo a simple vista (aunque esto es porque el agujero es lo bastante profundo y con un grado de inclinación lo suficientemente leve como para no ser perceptible a simple vista, pero lo bastante para que, salvo a mediodía, no se pueda ver el fondo).

Este agujero fue creado por un Behemot que tiene forma de gusano y que duerme al fondo del mismo mientras digiere todo lo que comió durante la Gran Guerra. De hecho, la digestión está casi acabada y, cuando despierte, todas las poblaciones cercanas sufrirán su furia destructora.

Por suerte, su llegada estará precedida por terremotos cuyo epicentro claramente identificable por el nivel de destrucción será el Agujero, por lo que cuando empiece todo un grupo de gente bien armada (preferiblemente con algún mech) deberá bajar ahí abajo a luchar contra el Behemot Gusano, una tarea nada fácil.

BEHEMOT GUSANO

Coste (PD)	203
Agilidad	+4
Atención	+2
Causar Terror	+3
Esquivar	+2
Nadar	+1
Pelea	+3
Sigilo	-2 (+1 vs Escala 7)
Supervivencia	+2
Vigor	+6
Voluntad	+2
INI / AC / MOV	+4 / 8 AC / 7 (3 adherido)
RD Fatiga	+14 (+7 vs Escala 7)
RD	+11 (+4 vs Escala 7)
Bono Daño	+10 (+3 vs Escala 7)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Cola (Ataque +4 y Daño +11) Engullir (Criaturas Escala 4 o menor, Daño +14 Ácido)
Heridas	10 / 17 / 21 / 24 / 26
Fatiga	6 / 9 / 11 / 13 / 14

Don Adherencia
(MOV 3 Adherido)

Don Cola
(+1 Ataque y Daño +1)

Don Escala 7
(+7 Daño,+7 RD, -3 dif impac-
tarle, x2 MOV)

Don Enredar
(Engullir, Daño +4 Ácido)

Don Súper-Resistencia 2
(+4 RD)

Limitación Reptador
(-1 MOV, sin piernas)

Limitación Sin Brazos

NOTAS:

EL CEMENTERIO DE VETERANOS DE LA GRAN GUERRA

Este cementerio, situado en las afueras al norte de Vieja Salt Lake City, no fue tocado por la Gran Guerra y, de hecho, sigue siendo uno de los sitios más tranquilos de la zona. Contiene, entre otras cosas, un conocido mausoleo en homenaje a los caídos en defensa de la Confederación durante la Guerra Civil.

A lo largo de los años más de una banda de salteadores ha usado algún mausoleo del cementerio como base de operaciones y si necesitas algún lugar para que hagan noche mientras pasan desapercibidos en la zona, éste suele ser el lugar escogido. Todo el mundo lo sabe, pero como la zona está tan llena de mausoleos y lugares donde escon-derse, se sigue usando porque es muy com-plicado entrar sin ser visto o escuchado por los que estén dentro del cementerio siempre que tomen las precauciones necesarias.

EL LAGO SECO

Este lago era antiguamente conocido como Lago Utah y se sitúa al sur de la Vieja Salt Lake City y del Lago Salado. Se trata del lago que daba nombre al estado y está seco. Completamente seco. Ni una gota de agua queda en él. Últimamente se ha visto a un grupo de indios en la zona. Están intentando averiguar qué es lo que ha pasado con el lago, pues a uno de los pequeños lagos que hay en Uinta Wasatch le está empezando a pasar lo mismo y no saben por qué.

EL PICO DE GRANITO

Ésta es la mayor fábrica de armamento biológico americana, antes y durante la Gran Guerra, también conocida como Dugway Proving Ground. Fue atacada muchas veces durante la Guerra y por ello tenía un enorme contingente militar protegiéndola. Ahora nadie se acerca a ella, pues se encuentra justo en una de las puntas del conocido como Valle Púrpura. Aunque sin duda está llena de tecnología de gran valor, al existir tecnología

en lugares menos peligrosos, nadie se acerca por el Pico. Pero tarde o temprano un grupo de xenoarqueólogos lo bastante ambicioso se planteará una expedición al Pico de Granito.

Lo que nadie sabe es que el Pico de Granito se ha convertido en una especie de campo de pruebas de los sorud que viven en el Valle Púrpura, pero lo más terrorífico es que dichos sorud sólo continúan los experimentos que los americanos estaban haciendo con atalanté. Los experimentos originales tenían la intención de encontrar alguna clase de toxina que fuese inocua para los humanos pero mortal para los atalanté. Los sorud han cambiado ligeramente el foco de la investigación y no les importa que los humanos mueran con tal de destruir a los atalanté.

Los primeros niveles del Pico de Granito parecen estar completamente destruidos y saqueados, aunque cualquiera que los analice en profundidad (con una tirada de *Atención* de dificultad 11) se dará cuenta de que la destrucción y el desgaste aparente no es gratuito, sino que alguien lo ha destrozado para que dé esa impresión. Además, en esos primeros niveles hay una criatura alienígena capaz de paralizar a sus víctimas (la Cocatriz del **Manual del Director de Juego**, página 149). En cuanto se penetra en los niveles inferiores del Pico de Granito se percibe claramente que la zona está en uso, no sólo porque tiene electricidad y está limpia, sino porque los que desciendan no tardarán en toparse con varios sorud y con sus guardias vaethurog.

Los experimentos consisten en fabricar clones de humanos y de atalanté, y probar en ellos varias enfermedades que apenas tienen efectos en los sorud mediante inyecciones con el objetivo de ver cómo funcionan y su evolución. Toman enfermedades comunes sorud y las modifican intentando que sean mortales para ambas razas sin que dejen de ser inocuas para ellos. Esto implica que crean clones de sí mismos en los que prueban también las enfermedades. Son los que están en el nivel más profundo de todos, protegidos por altas medidas de seguridad.

En el tercer nivel del Pico de Granito están los discos duros en los que se encuentra la información con la localización del búnker que hay bajo la Esfinge de Freemont. Los sorud no los han tocado y la información sigue allí, con el resto de maquinaria informática que retiraron los Sorud, pero que conservaron por si necesitaban repuestos para las cosas que si están usando. Para localizar los discos duros es necesario superar una tirada de *Atención* de dificultad 11 y para obtener la información una tirada de *Ciencia (Informática)* / NT 7 de dificultad 11.

EL VALLE PÚRPURA

Nadie sabe qué peligros esperan allí, pero el valle tomó un malsano color púrpura durante la guerra y desde entonces nadie se adentra en él, o por lo menos nadie que lo haya hecho ha vuelto para contarlo.

El Valle Púrpura es realmente la base más importante que tienen los sorud en los Estados Unidos. Hay bases más grandes y con mucho más personal en Sudamérica y en África, pero en los antiguos Estados Confederados ésta es la más grande. La base se situó aquí en parte por su cercanía con el Pico de Granito, en parte porque se encuentra a aproximadamente la misma distancia de una buena cantidad de tribus indias (debido a sus peculiaridades genéticas, los sorud están interesados en ellos). Los sorud están desapareciendo como especie y están buscando una solución en el ADN humano.

El Valle Púrpura es de ese color simplemente como medida de protección contra los humanos, pues los sorud han razonado que un elemento como el color del valle mantendrá alejados a esta temerosa y primitiva especie. Al mismo tiempo han colocado emisores de ciertas radiaciones imperceptibles para los humanos pero que son molestas para los Behemots con el objetivo de evitar que se acerquen demasiado. Esas precauciones no han evitado que las construcciones sorud sean subterráneas, incluso la pista de despegue de vehículos capaces de salir de la atmósfera terrestre (aunque no de salir del sistema solar).



El valle está patrullado de manera continua por vaethurog y cualquier intento de introducirse en él deberá ser muy numeroso o muy silencioso. El primer caso daría tiempo a los sorud a evacuar sus especímenes más importantes a otras bases más seguras. El segundo, por el contrario, podría permitir averiguar algo de lo que hacen los sorud, pero la tarea debería ser casi imposible porque entre sorud y vaethurog en el Valle Púrpura habrá unos 3.000, sin contar las diversas bestias alienígenas bajo su control.

LA COLINA VIVA

Al norte de Greenglow, pasando la antigua ciudad de Logan, ahora convertida en el Agujero, hay un enorme cadáver de un Behemot, de los más grandes que se han visto. Aunque el cadáver lleva ahí desde la Gran Guerra, no se ha podrido y encima de él han crecido cosas, extrañas y retorcidas burlas de árboles, en los que ningún animal alberga sus nidos.

En la colina se escuchan ruidos, nadie sabe de qué, en gran medida porque nadie se acerca para averiguarlo. Y con razón: todo el mundo sabe que acercarse a un Behemot te cambia para siempre y siempre a peor.

LA GRAN FÁBRICA DE ARMAMENTO EL DORADO

Una leyenda local entre los xenoarqueólogos de la zona es que en algún lugar del Desierto de Nevada hay una fábrica de armamento que entró en servicio seis meses antes del final de la Gran Guerra. Esta fábrica se encontraría llena de armas de alta tecnología, robots, mechs, mechs Leviatán creados para combatir a los Behemots más grandes, etc. Pero en 20 años de búsqueda nadie la ha encontrado.

Nadie, por lo menos, ha vuelto para contar que lo ha encontrado. Esto es en parte porque está en lo más profundo del desierto y llegar hasta la fábrica sin un vehículo debería ser una hazaña en sí misma. Pero además, la fábrica no está exenta de peligros. Tras el Apocalipsis y la muerte de todos los trabaja-

dores de la fábrica debida a la radiación de una bomba que cayó cerca, la IA que se encargaba de operar todo se volvió loca (quién sabe si quizás por esa misma radiación o por otras causas) y convirtió la fábrica en un fortín lleno de robots de combate bajo su control.

Hasta el momento la IA se ha limitado a permanecer en El Dorado, pero tal vez decida tomar otro curso de acción motivado por las noticias procedentes del exterior. Por ejemplo, en su locura digital podría decidir que toda la Tierra debe ser purgada o que los aliens merecen la Tierra y ponerse en marcha con el objetivo de eliminar a todos los humanos, o cualquier cosa que se te ocurra que no tenga mucha lógica.

LA RUTA 80

Al oeste del Lago Salado se extiende una amplia zona desértica llamada anteriormente Desierto de Nevada, que es atravesada por la Ruta 80 hasta desembocar en Sacramento y luego en las ruinas de San Francisco. La Ruta 80 es un territorio dividido entre bandas que cobran peaje en combustible a todo el que quiera pasar por las diferentes zonas. No hace falta decir que estas bandas se pelean continuamente entre sí y no tienen ningún problema en matar a quien no pague, motivo por el que buena parte del comercio con Nueva Vegas y las poblaciones supervivientes de California transcurre por la Ruta 15, mucho más segura (aunque no exenta de peligros). Pero hay unos cuantos comerciantes que han llegado a acuerdos con varias de las bandas y cruzan la Ruta 80 con la ventaja de llevar comercio directamente a una zona, la de las ruinas de San Francisco, a la que normalmente el comercio llega sólo tras haber pasado por Nueva Vegas.

En la frontera entre Utah y California se encuentra la antigua ciudad de Reno, que es considerada territorio neutral por las bandas. La ciudad, como todas las de la zona, está completamente destrozada, en este caso por muchas bombas nucleares tácticas de pequeña potencia. Pero a unos 15 kilómetros de Reno se ha formado una pequeña

congregación alrededor de un enorme bar de carretera. Esta congregación, que recibe el nombre de Ciudad Neutral por estar dentro del término municipal de Reno y por lo tanto en la declarada zona neutral, es muy variable, con gente que llega y se marcha casi todas las semanas. Es al lugar al que vienen los miembros de las distintas bandas para recuperarse de sus heridas y aparte de ellos apenas viven aquí los que trabajan en el bar u otros servicios de Ciudad Neutral, muchos de ellos antiguos moteros que sufrieron graves heridas y sus correspondientes secuelas, que son suficientes para que haya siempre unas 50-100 personas en Ciudad Neutral.

La cantidad de bandas que hay en la Ruta 80 es considerable y, aunque muchos vehículos de los que se usan funcionan con luz solar, el petróleo es precioso para ellos, por lo que luchan constantemente para controlar los pocos pozos de petróleo que hay por la zona.

A continuación te mostramos cuatro bandas de ejemplo, para que veas que no todos cumplen con el estereotipo que se suele imaginar cuando pensamos en moteros:

SATANASES DEL INFIERNO

Ésta es la única banda que responde a la imagen de banda de moteros que nos viene a la cabeza de las que presentamos aquí (no quiere decir que no haya más). Son los clásicos moteros vestidos con ropa de cuero, con las melenas al viento, poblados bigotes y barbas, y muchos tatuajes de diseños cutres. Son gente dura, pero al mismo tiempo tienen su corazoncito y se los ha visto ayudar a alguien que lo necesitara en más de una ocasión sin recibir nada a cambio.

POLICÍAS MOTORIZADOS

Los que sí tienen fama de ser unos auténticos bastardos son el grupo de moteros que se llama a sí mismo los Policías Motorizados (y cosas mucho peores por el resto de grupos cuando no los escuchan). Controlan una especie de antigua central de la policía donde encontraron gran cantidad de motos policiales y muchos uniformes,

así que esta banda parece un grupo de unos veinte policías, todos uniformados con cierta libertad de estilo, eso sí. Son bastante racistas y se dice de ellos que tienen relaciones con el Klan.

LOS HIJOS DE LA NOCHE

Esta banda sólo actúa de noche, y no sólo es que todos vistan de negro y se pinten la piel de blanco, es que además para ser un miembro de pleno derecho de la banda tienes que conseguir de alguna forma un implante que te permita ver en la oscuridad. Todos los miembros de la banda tienen uno, aunque los aspirantes a miembro llevan gafas de visión nocturna hasta que llega el momento de recibir su implante (si lo consiguen).

Los Hijos de la Noche controlan un pozo de petróleo y, aunque debido a sus prácticas su número es inferior al de otras bandas, están muy bien armados y no escatiman en gastos para defenderlo.

LOS DESCASTADOS

Los Descastados son una banda de moteros formada por minorías raciales humanas, híbridos, mutantes e incluso por alienígenas que han renunciado a sus respectivas razas (hay pocos, pero los hay, los humanos tienen algo que fascinan tanto a sorud como a atalanté). Son probablemente la banda más denostada de todas, pero a sus miembros no les importa porque para todos ellos es un sitio en el que se sienten como en familia.

LAS MINAS DE SAL

Al sur del Lago Salado están las Minas de Sal. Usan maquinaria de antes de la Gran Guerra, reparada mil veces y con cientos de remiendos, para procesar sal más rápido de lo que sería de otra forma, lo que es la base de la economía de las quince familias que viven en las cercanías de las Minas de Sal. La maquinaria sólo funciona unas horas cada día y el resto del tiempo está en mantenimiento, pero sólo esas horas son suficientes para proveer suficiente sal para vender.

Los pocos mormones que quedan en el antiguo Estado de Utah se encuentran aquí, y todo sea dicho, han logrado una cierta felicidad y prosperidad en un lugar tan inhóspito para la vida como son unas minas de sal. Eso sí, para asegurarse de que nadie les roba o les sabotea, las familias han comprado también un par de robots recuperados por xenoarqueólogos. Su compra ha resultado ser una buena idea pues, desde que los tienen los robos, los ataques han disminuido. Lo que no saben es que esta disminución se debe a que los bandidos que normalmente les roban están intentando hacerse con armas con las que poder destruir a los robots.

LAS TERMITERAS

Al oeste del Lago Salado se extiende una amplia zona desértica atravesada por la Ruta 80 y conocida habitualmente con ese nombre. Al norte de la Ruta 80 hay un valle que está plagado de columnas antinaturales de unos 3 metros de radio y entre 10 y 20 metros de alto. Parecen termiteros desproporcionados, lo que le ha granjeado ese nombre a la zona, pero lo que sea que habita en ellas ha acabado con todas la vida animal en 20 kilómetros a la redonda. Sea lo que sea es cuestión de tiempo que se vea obligado a expandir su rango de acción para buscar más comida.

Las criaturas que habitan aquí son un arma biológica que los sorud soltaron durante la Guerra y, aunque casi todos murieron, algunos ejemplares sobrevivieron y se asentaron en esta zona, donde han acabado con toda la vida, almacenándola como alimento en sus guaridas. Pero falta poco para que se acabe y cuando se acabe tendrán que salir. Utiliza los Insectoides del **Manual del Director de Juego**, páginas 169-176, para representar a estas criaturas.

Además, varios miembros de la banda de los Satanases del Infierno utilizan un punto a la entrada del valle para enterrar material, si se da el caso de que encuentren algo muy valioso como para llevarlo encima. Enterrar y recuperar materiales en este valle no es tarea sencilla y de hecho han perdido algún hombre por ello, pero es un lugar extremadamente seguro al que nadie va a poder acercarse a cavar sin más, ya que los insectoides darían buena cuenta de ellos, por lo que siguen utilizándolo cuando lo necesitan.

LA UMBRÍA

De toda la Ruta 15 que conecta Greenglow con Nueva Vegas (una de las ciudades que más comercia con Greenglow), el único



punto que entraña un poco de peligro es el valle conocido como la Umbría. Es un valle tan alto y alargado que hay puntos de la ruta donde no llega nunca la luz del Sol. En ese lugar son comunes las emboscadas de bandoleros y forajidos, pero aun así y pese a este peligro, la Ruta 15 es mucho más segura que la Ruta 80.

En esta zona hay un grupo de bandidos que ataca a todas las caravanas que pasen por la zona, pero no son especialmente violentos, por lo que sólo matan cuando se enfrentan a mucha resistencia y muere alguno de los suyos. Roban para poder dar de comer a sus familias y, aunque no les gusta lo que están haciendo, gracias a ello sus hijos comen. También saben que sólo es cuestión de tiempo que alguna de las ciudades que reciben los bienes que ellos roban paguen a un grupo de mercenarios para que acaben con ellos, así que lo tienen todo preparado en 2 autocaravanas, 1 trailer y 2 autobuses (aparte de las motos que usan para los atracos) para dejar la zona al menor signo de peligro y buscar otro lugar similar.

PORTAL DRUÍDICO

Se dice que en algún lugar al sur del Lago Seco hay un Portal que abrieron los ingleses durante la Gran Guerra para atacar los EE.UU. y por donde entraron varios Behemots. El problema radica en que nadie sabe exactamente dónde se encuentra y, como la zona fue ampliamente bombardeada durante la Guerra, entre otras cosas con armas nucleares, nadie vive allí ni se acerca para intentar localizarlo. Pero si alguien consiguiese hacerse con trajes antirradiación de antes de la Guerra, sería fácil acercarse y comprobar si el portal aún existe y, lo más importante, si está abierto. Esa información valdría bastante para mucha gente, aunque eso sí, ninguno de ellos alberga buenas intenciones; de hecho, pocos de ellos pueden ser considerados personas...

La realidad es que el portal está abierto y lo usa activamente un grupo de atalanté

que está construyendo una especie de maquinaria que cuando se active actuará como una especie de flautista de Hamelín, atrayendo lenta pero inexorablemente a todos los niños que se encuentren a varios cientos de kilómetros de distancia.

UINTA WASATCH

Uinta Wasatch es el nombre del asentamiento indio de la zona, en el que viven indios Uta e indios Anasazi. Está al sureste de Greenglow e incluye todo el parque nacional que tenía ese nombre antaño, lo que supone un terreno de 100 km de largo por 20 km de ancho. Uinta Wasatch incluye cuatro montes dentro de su territorio: el Monte Olimpo, los Picos Gemelos, el Pico Solitario y el Pico Desierto. Todo este territorio es considerado una Nación India y cualquier hombre blanco que no tenga un permiso escrito por el jefe de una de las dos tribus locales y que se encuentre dentro de sus lindes, es ajusticiado.

Como ya hemos indicado, uno de los lagos que hay dentro de Uinta Wasatch está secándose y ningún indio sabe por qué. Es un asunto que está claramente relacionado con lo que pasó en el Lago Seco, o eso piensan los ancianos de las tribus, pero no han averiguado nada por ahora salvo que quizás, para gran consternación de los indios, tanto el problema como la solución implican el uso de tecnología, algo que los habitantes de la nación de Uinta Wasatch aborrecen.

VIEJA SALT LAKE CITY

Éste es el nombre que reciben las ruinas de la antigua ciudad de Salt Lake City, así como buena parte de la zona industrial y residencial que rodeaba la ciudad. Salt Lake City era no sólo uno de los centros comerciales más importantes de los Estados Confederados, sino también tecnológico y por ello la ciudad sufrió un intenso número de ataques que la convirtió en las ruinas que son ahora. No sólo eso, sino que es peligroso caminar por ella si no se conoce el terreno, pues los bombardeos de los últimos años

de la guerra dejaron muchas estructuras inestables, que podrían caer sobre cualquier explorador poco informado.

Bajo las ruinas hay muchas cosas útiles o como mínimo mucho material que puede servir de piezas de repuesto, todo ello de NT 6. Este material, que no suele ser objetivo de los xenoarqueólogos, lo recogen las familias de habitantes de Vieja Nueva Salt Lake City y luego lo venden en Greenglow. Si encuentran algo de NT 7, esta gente suele llamar a algún xenoarqueólogo que

conozcan para que retire el aparato y se lo quede. Aunque sea una pérdida de dinero para esas familias, sin duda es más seguro.

Y es que en las ruinas queda alguna que otra pieza de tecnología NT 7 esperando ser descubierta: desde un par de robots guardianes en un sótano olvidado a un sistema de seguridad de una joyería, pasando por algún huevo alienígena de alguna criatura en una cámara de estasis que está a punto de quedarse sin energía.



VIEJA NUEVA SALT LAKE CITY

En las ruinas de Vieja Salt Lake City se ha asentado un grupo considerable de personas que se dedican a explorar las ruinas de la Vieja Salt Lake City y a vender todo lo aprovechable en Greenglow. Además, han recuperado una manzana casi completa, donde han colocado algunos paneles solares y viven lo mejor que pueden.

No son xenoarqueólogos y, como ya hemos visto, buscan cosas más mundanas. Se trata de familias que sobrevivieron a la Guerra, muchos de ellos ex-militares de bajo nivel, policías y bomberos, pero en definitiva gente que poseía conocimientos y preparación que no tenía el resto de ciudadanos. Con el tiempo, han transferido ese conocimiento a sus hijos y han convertido en su trabajo recuperar equipo de la Vieja Salt Lake City.





Capítulo 4:

Personajes no Jugadores



PNJS VARIOS

A continuación presentamos algunos PNJ de Greenglow City y alrededores. Se indican en algunos casos sus motivaciones y deseos. Por lo demás, y como no puede ser de otra forma, no están todos los que son. En Greenglow y alrededores hay muchos personajes más que crear. Hemos querido ofrecer varios para que el DJ tenga material preparado del que echar mano, pero recomendamos que a medida que un DJ prepare partidas cree personajes propios que le den su toque personal a la ambientación.

AARON HYMAN

Es el dueño del Gimnasio Hulkmania y un mafioso local. Controla todas las peleas organizadas que se hacen en la ciudad, pues son siempre en su local. Lo que nadie sabe es que el propio Aaron, que no pelea pero es reconocido por todos como uno de los mejores luchadores de la zona, es realmente un antiguo súper-soldado y, aunque aún no está en contacto con ellos, se encuentra en las listas de los agentes de los Estados Emergentes de América como un posible aliado en la zona, pues es un antiguo compañero de unidad de varios súper-soldados que han acabado en los EEA.

Esto no quiere decir que Aaron se una a los EEA cuando aparezcan, pero debería ser algo muy probable. Convencer a Aaron de no unirse a los EEA o convencer a Aaron de que los abandone si ya se ha unido, podría ser el objetivo de una partida completa. Para esto necesitarán pruebas de que los EEA son mucho peor de lo que parecen (si es que realmente lo son, eso depende de qué ideas tengas para ellos, aunque en un principio no albergan muy buenas intenciones).

ALICE EASTWOOD (MIEMBRO DEL CONSEJO)

Alice es hija de un famoso actor llamado Clint Eastwood. Sólo los más viejos recuerdan a su padre, pero a ella nadie en la zona la olvidará. Tan dura como atractiva,

en los últimos años se ha convertido en la líder indiscutible del Consejo. Llegó hace unos años y consiguió entrar en la Guardia, y en ella ha conseguido maniobrar entre los grupos de poder que la componen hasta que ha acabado siendo la Sheriff de la Guardia de Greenglow (lo que requirió pagar su entrada al resto de Miembros del Consejo, como todos los demás miembros, pero no le costó hacerse con ese dinero).

Es tan corrupta como todos en el Consejo y desde que ha llegado a él su riqueza ha aumentado, no sólo por lo que gana como miembro sino porque, si un Guardia recibe un soborno, ella se lleva un 10% de dicho soborno, algo que todo el mundo sabe y que es una de las normas de la Guardia que ya estaba y que no se ha molestado en cambiar.

ALONSO DOMÍNGUEZ

Alonso es uno de los pocos conductores locales y además es el dueño del único camión trailer solar que se alquila por la zona. Hay más, la propia ciudad posee un par, pero el resto los usan a tiempo completo para otros asuntos. Alonso alquila su trailer, que está blindado y armado, a quien pague sus (elevadas) tarifas.

BON ACON

Bon Acon es el jefe de una especie de tribu nómada que conduce cabezas de ganado tras-humanas y que pasa por Greenglow City una vez cada dos meses, aproximadamente. Varios miembros de su tribu son, sin que Bon Acon lo sepa, agentes de Free Earth que se dedican a transmitir mensajes entre diversos agentes de la organización. Si alguien quiere reventar las redes de comunicación de Free Earth, sólo tendría que identificarlos y acabar con ellos; aunque claro, su cobertura es muy buena.

CHIN

Chin es el comerciante chino dueño de la tienda Chin-Chollos. Es un experto en tecnología de NT 6 y está enseñando a sus dos hijos su negocio con la esperanza de que le sustituyan.

Chin era un inmigrante ilegal en el viejo mundo que reparaba televisiones, antenas, interfonos y poco más. Pero se las arregló para sobrevivir e incluso para prosperar, y ahora tiene más de lo que jamás tuvo.

DUNCAN

Viejo mendigo borracho, con fama tanto de cotilla como de cobarde. De hecho, se dice que se las apañó para no ser alistado en la Gran Guerra. Es un enclenque y tiene la cara llena de marcas de varicela. Sin que nadie lo sospeche es un informador al servicio de Madre y es, de hecho, uno de los mejores espías que tiene, ya que nadie presta atención al viejo y borracho Duncan.

DON CURRO JIMÉNEZ DE LA MANCHA

Curro Jiménez de la Mancha no es su nombre real pero, como no lo recuerda, es el nombre al que responde. O los nombres, pues tiene múltiple personalidad. Además, este hispano tiene un mech. Nadie sabe cómo se hizo con el mech y menos aún cómo consigue mantenerlo operativo.

Como decimos, tiene múltiple personalidad. A veces se cree un caballero medieval y ayuda con su mech a la gente que lo necesita o se encuentra en peligro por la zona. Pero otras veces se cree un ladrón, un salteador de caminos bastante malo, pues nunca usa la violencia y cuando asalta a alguien es muy amable. Es más, si cuando se cree caballero le pides que te devuelva lo que te ha robado, te lo regala encantado, por lo que realmente nadie se enfada con él (por eso, y porque tiene un mech).



EL ERMITAÑO

Hay un eremita que vive en una cueva en algún lugar cerca de las Minas de Sal. De él que se dice que es un experto en tecnología alien anterior a la guerra, pero nadie sabe dónde vive. Eso no es cierto, ya que don Curro Jiménez de la Mancha sabe dónde vive, pues le lleva comida a menudo.

Es el Ermitaño quien mantiene el mech y ayuda a Curro, pero ni siquiera Curro sabe qué es lo que hacía el Ermitaño antes del apocalipsis, sólo sabe que hace penitencia por algo pecaminoso que cometió en su pasado.

El Ermitaño era uno de los jefes de experimentación de la antigua base del Dugway Proving Ground y se siente culpable por los experimentos que hacían allí en los últimos días de la Guerra, pero también por no haber encontrado la sustancia que le habría convertido en un genocida a la par que habría salvado a su especie. En su momento tener éxito era un infierno, pero fallar en su cometido se ha convertido en un infierno igualmente para él.

JEFE SEATTLE

El Gran Chamán de la Tribu Uta de los Uinta Wasatch recibe el nombre de Jefe Seattle. No es el jefe de la tribu, ni siquiera es un jefe, pero es el chamán más respetado y su tótem búho le da un poder distinto al del resto de usuarios de dicho tótem: le permite usar el Don Augurios y, gracias a él, ver el futuro. Ése es el motivo del apelativo “jefe” en el nombre: al ver el futuro los guía a todos, como si de un jefe se tratase, y los Jefes de las tribus le hacen caso, pues sus predicciones siempre han sido certeras. Por lo menos, hasta ahora.

Desde que el lago ha empezado a secarse en Uinta Wasatch sus poderes han dejado de funcionar. Por ahora lo ha logrado mantener oculto, pero sabe que llegará el momento en que tendrá que tomar una decisión y sin su capacidad de ver el futuro posiblemente será errónea y ése será el principio de su fin.

JOHN DOE (MIEMBRO DEL CONSEJO)

Nadie sabe quién es realmente John Doe. Llegó hace dos años con muchas posesiones tecnológicas y a base de comerciar con ellas consiguió el dinero suficiente como para comprar primero una casa y, poco tiempo después, un puesto en el Consejo.

Se dice de él que es uno de los jefes de Free Earth, pero el que comercie con tecnología no cuadra. Y como miembro del Consejo de Greenglow no puede ser cierto, ya que éste controla un aparato alienígena que Free Earth querría ver destruido. Lo que sí es cierto y todo el mundo sabe es que es un xenófobo y no acepta ni a atalantés, ni a británicos, ni a mutantes, ni a nada que no sea humano.

Como hemos indicado al principio, todo el mundo en Greenglow oculta algo y nada es lo que parece, al menos todo el mundo importante. Así como en otros PNJ hemos proporcionado esos secretos, de John Doe simplemente podemos decir que, para seguir el tema, debería ocultar algo; su tecnología tiene un origen desconocido, quizás sea un alienígena que tenga ulteriores motivos para hacer que aumente el odio entre razas o lo que sea que te interese para tu partida.

LA BANDA DE MAVERICK

Ésta no es una banda de forajidos, ni nada por el estilo. “La Banda de Maverick” es como se conoce al grupo más famoso y rico de xenoarqueólogos de Greenglow y en gran medida son los rivales de los jugadores. La banda está compuesta por:

MAVERICK

Su personalidad claramente social lo convierte en el líder del grupo. Tiene una cicatriz que le cruza la cara, pero extrañamente le hace más atractivo, no menos. Lleva un rifle francotirador de NT 6 y es especialmente bueno con él.

EL DOCTOR MENG-L

El buen doctor hace las veces de médico y científico que se encarga de todos los temas

de tecnología avanzada en el grupo. Es un psicópata al que le encanta torturar, pero es condenadamente bueno en su trabajo, dominando tanto NT 6 como 7.

HUMPFREY WAYNE

Es el mejor tirador del grupo y quizás de la ciudad. De hecho, su fama es tal que todas las semanas aparece alguien en Greenglow que quiere retarle en duelo para convertirse en el que mató a Humpfrey Wayne, pero por ahora nadie lo ha logrado.

MAD MIKE

Un mecánico negro que ha comprado su propia libertad y que esclaviza a otros negros. Es un gran amigo de Meng-L, lo que dice mucho de su moralidad.

OGER

Esclavo negro de Mad Mike, tan grande y fuerte como tonto, pero capaz de matar a alguien de un solo puñetazo.

LA FAMILIA MORGAN

Los Morgan son una familia (un poco endogámica, todo sea dicho) que vive en Nueva Vieja Salt Lake City. La familia está compuesta por los abuelos Morgan (hermanos y fundadores del clan Morgan, él era bombero y ella mecánica de coches), Jhon y su esposa (y hermana) Claire, actuales líderes del Clan, y sus hijos, hermanos, tíos, etc. para un total de 11 personas.

La Familia Morgan está diseñada para ser el “contacto” de los jugadores en Nueva Vieja Salt Lake City, ya que siempre los llaman a ellos cuando encuentran cosas avanzadas al explorar Vieja Salt Lake City. El equipo de NT 7 es peligroso y por ello dejan a los jugadores que se lo lleven y lo vendan a cambio de que lo quiten de en medio, así todos salen ganando.

LO-HAN (FREE-EARTH)

Hace muchos años Lo-Han era un soldado en la Gran Guerra y murió peleando en ella. Pero sus superiores no lo dejaron descansar

tras la muerte, sino que fue enviado junto con otros cientos de cadáveres para ser sometido a experimentos de resurrección. Todos los experimentos menos el de Lo-Han fallaron. Los científicos no sabían por qué Lo-Han regresó de la muerte y por ello fue sometido a experimentos destinados a averiguar el motivo por el que había funcionado. Volver de la muerte no lo había vuelto loco, pero algo sucedió durante esos experimentos que sí lo hizo, quizás fuese incluso intencionado. Cuando acabaron con los experimentos y aprendieron a hacer más como él, lo equiparon y lo enviaron al frente. Para entonces no quedada nada de humanidad en él.

LO-HAN

Coste (PD)	---
Agilidad	+3
Atención	+3
Averiguar	+3
Intenciones	+3
Engañar	+3
Esquivar	+3
Intimidar	+3
Pelea	+4
Sigilo	+2 (+4 con Camaleón)
Supervivencia	+2
Vigor	+4
Voluntad	+3
INI / AC / MOV	+4 / 8 AC / 3
RD Fatiga	+6
RD	+4
Bono Daño	+4
Daño Ataques	Garras (Daño +6)
Heridas	8/13/16/18/20
Fatiga	7/11/14/16/17

- Talento Nativo de NT 6 y 7
- Don Camaleón (+2 Sigilo)
- Don Daño Mejorado (+2 Bono Daño)
- Don Garras (Daño +2)
- Don Regeneración (Súper-Regeneración, cura tantos PV como AC gaste)
- Don Sobrevive en el Vacío
- Don Súper-Resistencia 2 (+4 RD)
- Don Visión Nocturna

NOTAS:

Y de repente llegó el Apocalipsis. Todos sus superiores murieron, pero él no. Deambuló hasta que se encontró con varios de los líderes actuales de Free-Earth. Éstos primero lo vieron como un monstruo, pero también como una víctima. Y cuando Lo-Han les contó lo que le habían hecho (pues Lo-Han recuerda todo lo que ha sucedido) se apiadaron de él y le permitieron unirse a Free-Earth. En la secta ven a los que son como él como víctimas, ya que no son culpables de lo que los malditos tecnófilos han hecho con ellos. Además, es justicia poética que los que entran en Free Earth se conviertan en instrumento de venganza contra aquéllos que aman la tecnología.

Ahora, Lo-Han se dedica a usar la tecnología para destruir las poblaciones más tecnófilas de América y de paso inculcar a las demás ciudades el miedo a la tecnología y a todo lo alienígena que ha destruido ya tantas vidas. Su misión en Greenglow es encontrar diversas tecnologías de guerra que hay por la zona y provocar que éstas desencadenen su poder sobre Greenglow para que así el mensaje de Free Earth que otros están predicando cale mejor entre el público. Además, tanto él como su equipo aparentan ser tecnófilos como los que la propia Free Earth critica, así que si alguien los ve sólo servirá para ayudar más aún a sus propósitos.

LOS FRAILES NEGROS

Nadie sabe quiénes son, pero cuando alguien muere, ellos aparecen y se llevan los cadáveres. Son considerablemente temidos, pues se dice que todos los que han intentado impedir que se lleven un cadáver han muerto (y se los han llevado también).

Los Frailes Negros son realmente un grupo de renegados sorud considerados terroristas por sus hermanos y que se dedican a recoger cadáveres por todas partes con intenciones desconocidas. Que sean renegados sorud no quiere decir que tengan nobles propósitos. Al contrario, los sorud consideran que los experimentos que realiza este grupo son algo horripilante.

Los Frailes Negros en lugar de intentar solucionar su problema genético están intentando traspasar mentes de un cuerpo a otro con el objetivo de convertirse en otra raza que no tenga el problema genético que tienen los sorud.

MACK "THE KNIFE" (MIEMBRO DEL CONSEJO)

Pese a ser un mafioso fan de Sinatra y dueño del Club de Golf, realmente es un pobre diablo con suerte y venido a más, así que es horterero y presuntuoso como él solo. Eso no hace que olvide sus míseros orígenes, muy a su pesar. Mack está obsesionado con no volver a ser pobre nunca. Ganar dinero y el reconocimiento de los otros Miembros del Consejo (y de otras ciudades, de paso) es lo que más le interesa.

Por otro lado, tiene una obsesión con el “estilo”, y con “hacer las cosas con estilo”. Esto es así porque ha visto demasiadas películas de gánsters y se las ha creído, lo que le convierte en una persona que vive dominada por auténticos clichés.

Dependiendo de cómo se orienten las partidas puede ser un poderoso aliado, casi un patrón, si los personajes que interpreten los jugadores tienen pocos escrúpulos. O, por el contrario, puede ser un enemigo muy poderoso, ya que no sólo tiene a sus propios hombres, sino que como Miembro del Consejo tiene una cierta influencia sobre la Guardia. Además, tiene varios mech en su Campo de Golf que no dudará en activar si está en peligro.

MADRE (MIEMBRO DEL CONSEJO)

Incluso los más ancianos del lugar recuerdan que Madre ya era llamada así antes de que Greenglow apareciese y es considerada una de las fundadoras de la ciudad, pero nunca ha presidido el Consejo, sino que se la considera como una fuerza estabilizadora en el mismo. Se dice que su red de informadores y espías sólo es comparable con su riqueza y ésta proviene de comprar y vender información al mejor postor.

Siempre que se la ve en público lleva trajes de carísima factura, de los que se dice que se convierten en una armadura si es atacada (en realidad es una Armadura de Telas Inteligente que ha comprado recientemente).

Madre tiene tres hijos, uno de los cuales (el segundo) es conocido por patrocinar a xenoarqueólogos. Si uno de los jugadores quiere hacerse un personaje Rico y Poderoso, podría perfectamente ser el hijo de Madre. Si no, es un patrón perfecto para los jugadores, ya que tanto él como Madre son auténticos tecnófilos e independientemente de los negocios que pueda suponer, les encanta hacerse con tecnología del pasado, porque además eso les proporciona una cierta ventaja sobre los otros Miembros del Consejo.

MARTILLO HAMMER

Es el chico de moda. Todos lo quieren tener en sus fiestas porque, si está él, siempre se acercan a las fiestas los chicos y las chicas más guapas de la ciudad. Tiene una apariencia que es irresistible; si hubiese aún revistas de moda, sin duda él sería modelo. Además es el campeón indiscutible en las peleas que se celebran en el Gimnasio Hulkmania, y vive de pelear.

MIKE ‘EL BOTAS’

Mike “el botas” es el dueño de la Destilería “XXX” y tiene ese apodo porque estrena botas nuevas prácticamente todas las semanas, sin que nadie sepa con exactitud de dónde provienen, aunque todo el mundo supone que de cadáveres. Mike es un antiguo miembro de la Guardia y no sólo eso, sino que es la persona de la Familia a la que más miembros deben favores, lo que lo convierte en líder de facto de ésta. Por eso se lleva una parte de todas las ventas de drogas que se hacen en su local sin que ningún otro miembro de la Familia proteste.

Mike es mucho, mucho más astuto de lo que parece y, aunque no tiene ninguna clase de nefando plan, su interés es vivir lo mejor posible y tener el máximo posible de dinero, por lo que es más que probable

que acabe metiendo la mano de una forma u otra en los negocios de los jugadores. O, más probable aún, sea que los propios jugadores vayan a pedirle un favor a Mike porque todo el mundo sabe que todo el mundo le debe favores a Mike y, si quieres lograr algo en según qué partes de Greenglow, un favor debido a Mike es la mejor manera.

VIEJO JOE (MIEMBRO DEL CONSEJO)

El conocido como Viejo Joe es el único que sabe cómo conectar los cables a la Piedra. Es miembro del Consejo, pero se dice que nunca habla en sus reuniones y nunca ha votado, aunque los demás miembros del Consejo saben que eso no es estrictamente cierto, pues alguna que otra vez ha hablado.

Lo que nadie sabe es que el Viejo Joe realmente no es un humano, sino un atalanté, y es por eso que sabe hacer cosas como conectar cualquier cable a la Piedra para que funcione. Joe (su nombre real es Jhoenar’Gheenhah-at) se sintió fascinado por los humanos desde que puso un pie en este mundo. Durante la Gran Guerra su escuadrón fue aniquilado durante una misión en los EECC dos horas antes de que empezase el auténtico holocausto. No entiende cómo sobrevivió. La base en la que estaba prisionero fue casi aniquilada, pero aprovechó la oportunidad para aprender más de los humanos que tanto le fascinan.

Ahora, tras tantos años de asumir forma humana por medio de magia, es más un humano que un atalanté y su principal preocupación es para con Greenglow, comunidad que ha nacido en gran medida gracias a él y que le ha servido para aprender más y más de los humanos.

El problema que nadie conoce porque ignora su auténtica identidad es que Joe se está muriendo y no sólo no debería pasar, sino que él mismo no sabe por qué. Sabe que está sufriendo efectos de exposición a radiación de manera muy lenta pero continua, pero no encuentra la fuente, ni nadie más que esté siendo contaminado.



Capítulo 5:

Jugando en Greenglow City



NO STANDING
7:00 AM - 10:00 PM
←→

NO STANDING
EXCEPT
COMMERCIAL VEHICLES
METERED PARKING
3 HR LIMIT
10AM - 6PM
MON THRU FRI
←→

6

MON THRU FRI
6PM - MIDNIGHT
SATURDAY
←→

DESARROLLANDO UNA PARTIDA

Greenglow City ofrece muchas posibilidades para hacer una partida. No sólo el propio trabajo de los xenarqueólogos es salir a buscar tecnologías olvidadas (cosa que, por lo general, está llena de peligros), sino que hemos intentado poblar Greenglow City de localizaciones y personajes que, como mínimo, inspiren alguna partida. Nosotros mismos llevamos ya unas cuantas partidas en la región y no hemos empezado siquiera a encontrar los secretos que se ocultan tras la ciudad del brillo verdoso.

En esta sección intentamos darte un listado de eventos que puedes usar para hacer unas cuantas sesiones o incluso hilvanar para hacer una campaña con ellos.

SUEÑOS ROTOS DE UNA TIERRA LIBRE

A continuación te ofrecemos varias listas de pequeños arcos argumentales ordenados cronológicamente para que puedas usarlos como esqueleto principal de una serie de partidas. Cada arco argumental debería ser como mínimo una partida. Todos estos eventos están relacionados con la organización terrorista Free Earth.

CUIDADO CON LO QUE OTROS ENTIERRAN

- ◆ Todo comienza con una visita (en bicicleta) del joven Johnny Morgan, uno de los jóvenes de la Familia Morgan, que comunicará a los jugadores que han encontrado algo raro en un campo en el que estaban trabajando.
- ◆ Dice que han encontrado una entrada a un sótano que parece una entrada a un búnker militar de película y sus padres le han dicho que venga a buscarlos.

- ◆ Una vez lleguen a Vieja Salt Lake City, Johnny los llevará a la entrada de búnker, donde encontrarán muertos a varios miembros de la familia. Lo-Han los ha matado, ha entrado en el búnker (del antiguo gobierno de la Confederación) y ha robado algo que estaba conectado a una especie de extraña batería alienígena. Este búnker contenía tecnología alienígena que tenía que ser transportada a otro sitio cuando acabara la guerra.
- ◆ Si siguen las huellas, verán que se dirigen hacia Nueva Vieja Salt Lake City. Allí, Lo-Han ha soltado lo que ha cogido del búnker: una especie de criaturas robóticas (como las de la portada) programadas para acabar con toda la vida humana que encuentren y éstas, para cuando lleguen los personajes, habrán matado a muchas personas.
- ◆ Podrán parar a las criaturas, pero no antes de que hayan causado considerables destrozos y muertes (para maximizar el efecto puedes incluir alguna escena antes de ir al búnker con gente de Nueva Vieja Salt Lake City). Los restos de los robots podrán venderlos para hacer que por lo menos resulte provechoso el viaje y el gasto de munición, pero no mucho más.
- ◆ Si tras el combate buscan a Lo-Han, puedes hacer que encuentren el rastro de un caballo e incluso ver cómo la silueta de un jinete se recorta en el horizonte, cabalgando en dirección norte (hacia Greenglow).
- ◆ Si no matan a todos los robots, una vez se recuperen del hackeo que les ha hecho Lo-Han seguirán su programación, cosa que los llevará hasta el Pico de Granito (y si los personajes los siguen puede ser una excusa perfecta para que se adentren en él y tengan que salir por patas, como les pasó a los personajes durante el playtest).

	ROBOT PEQUEÑO	ROBOT	ROBOT GRANDE
Agilidad	+2	+3	+3
Atención	+2	+2	+3
Averiguar Intenciones	-	-	-
Engañar	0	+1	+1
Escalar	+3	+3	+3
Esquivar	+1	+1	+1
Intimidar	+1	+1	+1
Pelea	+2	+3	+3
Sigilo	+5 (+2 vs Escala -6)	+2	+1 (+2 vs Escala 2)
Supervivencia	+1	+1	+2
Vigor	+2	+3	+4
Voluntad	+1	+2	+2
INI / AC / MOV	+2 / 7 AC / 6	+3 / 8 AC / 6	+4 / 9 AC / 6
RD Fatiga	+1 Físico (3 Físico vs Escala -2)	+3	+5 (3 vs Escala 2)
RD	0 Físico (2 Físico vs Escala -2)	+2	+4 (+2 vs Escala 2)
Bono Daño	-1 (+1 vs Escala -2)	+1	+3 (+1 vs Escala 2)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Tentáculo Mecánico (Daño +1, +3 vs Escala -2))	Tentáculo Mecánico (Daño +3, Alcance 1/5/10)	Tentáculo Mecánico (Daño +5, Alcance 1/7/15)
Heridas	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9	8 / 9 / 10
Fatiga	5 / 6 / 7	6 / 7 / 8	5 / 6 / 7

NOTAS:

Talento Infatigable
Don Ataque Físico
(Tentáculos mecánicos,
Daño 2)
Don No Respira
Don Piernas Extra 3
(8 patas +3 AC + 3 MOV)
Don Resistencia al Daño
Físico (+2 RD Físico)
Don Telecomunicación
(Tecnológica)
Limitaciones Escala -6
(-2 Daño, -2 RD, +1 dificultad impactarle)
Horizontal, Sin Curación
Natural y Sin Brazos

Talento Infatigable
Don Ataque Físico (Tentáculos mecánicos, Daño 2, Alcance 1/5/10)
Don No Respira
Don Piernas Extra 3
(8 patas +3 AC + 3 MOV)
Don Súper-Resistencia
(+2 RD)
Don Telecomunicación
(Tecnológica)
Limitaciones Horizontal, Sin Curación Natural y Sin Brazos

Talento Infatigable
Don Ataque Físico (Tentáculos mecánicos, Daño 2, Alcance 1/7/15)
Don Escala 2 (+2 Daño, +2 RD, -1 dificultad impactarle)
Don No Respira
Don Piernas Extra 3
(8 patas +3 AC + 3 MOV)
Don Súper-Resistencia
(+2 RD)
Don Telecomunicación
(Tecnológica)
Limitaciones Horizontal, Sin Curación Natural y Sin Brazos

ASUNTOS RADIATIVOS

- ◆ El patrón que tengan los jugadores habitualmente los llama para decirles que ha caído en sus manos la localización de un convoy militar y, aunque sabe que los vehículos no tienen combustible ni cargamento, sabe que están intactos y se ofrece a pagarles por recuperarlos: 500 Cr. por cabeza cuando los traigan de vuelta. Además, les proporciona el combustible para los vehículos.
- ◆ Lo primero es preparar todo el viaje (que tendrán que costear ellos). Saben que el camión está en zona radioactiva pues cerca hubo una batalla encarnizada con uso de armas nucleares tácticas por ambos bandos y llegar allí no será peligroso por el viaje en sí, sino por la radiación presente en la zona debido a la explosión reiterada de tantos artefactos nucleares.
- ◆ El convoy está enterrado y al final sólo dos de los cinco vehículos que lo conformaban podrán ser reparados y volver con ellos.
- ◆ Durante la reparación alguna clase de criatura mutante (alguna criatura gigante y mutante como un lagarto gigante con varios tentáculos o una araña gigante) les debería atacar. Pero la misión en sí no debería tener más problema.
- ◆ Los problemas de verdad deberían aparecer en el camino de vuelta a Greenglow. A su regreso deberían ver primero a un “pequeño” Behemot (puedes usar el Shoggoth del **Manual del Director de Juego**, página 198) que parece estar siguiendo a una persona a caballo.
- ◆ Si se fijan o se acercan, verán que el Behemot no está atacando, sino que de alguna forma parece que lo están guiando en una dirección (que es la de Greenglow). Es Lo-Han y está usando alguna clase de aparato para controlarlo.
- ◆ Si los jugadores no lo paran (para lo que sólo tienen que destruir el aparato que usa Lo-Han, que tiene forma de brazalete),

el Behemot llegará a Greenglow y será destruido por la Guardia (Lo-Han aprovechará el caos para intentar desaparecer), pero matará a mucha gente durante el proceso.

- ◆ Si los jugadores destruyen el control del Behemot, éste se escapará e intentará huir de lo que sea que lo ha controlado mientras Lo-Han lucha con los jugadores (o mejor dicho, continuará su combate), pero no luchará hasta la muerte, sino que hará todo lo posible para huir (la intención es convertirlo en un enemigo recurrente durante las primeras sesiones).

OTROS PLANES

Aparte de las dos estructuras de módulos te proporcionamos tres planes más de Lo-Han, diseñados como los otros para aumentar el miedo a todo lo que sea tecnológico o alienígena, y que así Free Earth tenga más seguidores. Son sólo posibilidades, usa lo que te interese y descarta lo que no.

- ◆ Piensa inyectar a uno o dos trabajadores de las Minas de Sal durante una noche mientras duermen (depende del Nivel de Poder) con sendos huevos de *Xenos* (**Manual del Director de Juego**, página 215) para que causen destrozos en las minas. Haz que esto pase cuando los personajes se encuentren cerca por algún motivo tangencial y que los mineros los contraten para matarlos. O directamente haz que ataquen a un personaje.
- ◆ El patrón de los personajes contacta con ellos para que vayan a recuperar un robot que le han comunicado que han visto, pero resulta que cuando llegan ese robot ha sido desenterrado por Lo-Han, que lo está reprogramando para que ataque Greenglow. Por desgracia para los jugadores encontrarán a Lo-Han cuando éste acabe de reactivar al robot. Lo-Han debería escapar, pero ellos tendrán trozos de robot que vender una vez lo hayan vencido. Utiliza la Plantilla de *de Robosoldier* (**Manual del Director de Juego**, página 194).

Lo-Han ha estado recuperando trozos de tecnología con el objetivo de hacer estallar una bomba nuclear táctica en el cementerio de coches. Es lo suficientemente pequeña como para no causar demasiados daños ni contaminación, pero lo bastante grande como para que, si tiene éxito, ayude a convertir a mucha gente en simpatizantes de Free Earth y éstos puedan intentar tomar el control del Consejo por medio de una revolución. Los jugadores deberían obtener información a lo largo de varias misiones que les haga pensar que Lo-Han tiene lo necesario para construir una bomba nuclear y esto los lleve a un enfrentamiento con explosivos resultados si los jugadores fallan.

LOS ESTADOS EMERGENTES DE AMÉRICA

La otra gran trama es la aparición de Estados Emergentes de América. Esto no está planteado como una trama principal de una campaña, sino como algo que puedes usar de formas muy distintas. Puede ser una trama central, pero puedes dejarlo simplemente como elemento de fondo que nunca acaba de llegar a primer plano.

Sea como fuere, deberían ir escuchando rumores poco a poco de que hay un poder que está creciendo en Texas. O que cada vez más comercio sale en dirección a Texas. Si se quiere usar la amenaza de los EEA como trama principal, los rumores deberían ir en aumento hasta que Free Earth sea eliminada (o al menos los planes de Lo-Han), momento en que los EEA se deberían convertir en la siguiente amenaza, haciéndose poco a poco algo más presente.

Los rumores acerca de los Estados Emergentes de América no son falsos. Ha aparecido en la zona de Texas una nueva fuerza. En ella participan alienígenas, híbridos y humanos que marchan juntos bajo la bandera de la Confederación y el mando de Ferris F. Freemont que, aunque parezca imposible, los rumores dicen que sigue vivo.

Pero las cosas no son tan bonitas como parecen. Ferris F. Freemont no es más que una especie de muerto viviente creado con brujería oscura de los atalanté, que son quienes están detrás del EEA y los que lo controlan realmente. La vida dentro de los EEA es realmente una vida de esclavitud, lavado de cerebros, rituales oscuros, drogas en la comida, etc. Es, realmente, un plan gestado por el equivalente de criaturas cthuludeas, así que puedes ser todo lo bizarro que quieras: experimentación genética y médica con total desconocimiento de las víctimas, cesáreas de las mujeres embarazadas para cambiar el contenido de sus fetos por “otras cosas”, campos de esclavos donde, sin que nadie sepa por qué, cada vez más gente tienen mutaciones, etc.

Puedes usar a los EEA de muchas formas: desde una amenaza lejana origen de problemas, hasta un enemigo imparable que se aproxima lenta pero inexorablemente hacia Greenglow (que es como recomendamos que se utilice). La clase de enemigo que fuerza a los más cobardes a huir y a los más valientes a que se queden a luchar. De repente, toda la actividad de xenoarqueología cambiará con el objetivo de conseguir armamento para defenderse y aumentará la acuciante necesidad de localizar El Dorado. Pero no sólo eso, sino que las tensiones internas de la ciudad aflorarán y, en definitiva, agudizará todos los problemas internos. Y es en esas circunstancias extremas en las que los héroes se forjan.



El texto de esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional**

You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any medium or format

Adapt — remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially.

The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms.

Under the following terms:

Attribution — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

No additional restrictions — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.

Además, cada imagen tiene una licencia distinta, según se indica en la página 2, donde se encuentran el resto de créditos. La gran mayoría son variantes de la licencia Creative Commons, o son de Dominio Público (CC0). Pero algunas imágenes de esta obra usa licencia GPL, tal como se indica en los créditos:

Copyright (C) each concrete author, ass seen in page 2.

This program is free software: you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program. If not, see <http://www.gnu.org/licenses/>.