

POSTAPOCALYPTICA

DE FRANK GUERRA



POSTAPOCALYPTICA ÚLTIMA ESPERA

Escritor

Frank Guerra

Para Myriam, por ser mi nuevo comienzo tras el Apocalipsis

Ilustraciones interiores

Xavi M. Montell

Diseño y maquetación

Manuel J. Sueiro

Corrección

Jokin García y Juan Sixto

Adaptación al sistema hitos

Pedro J. Ramos

Responsable editorial

Pedro J. Ramos

Las reglas y mecánicas de juego incluidas en este libro se declaran *open content*. El resto del material, incluyendo las ilustraciones, se declaran *product identity*.

ISBN: 978-84-941320-9-4

Depósito legal: M-29466-2013

Copyright © Nosolorol Ediciones, 2013

Copyright © Frank Guerra, 2013

Publicado por

Nosolorol Ediciones

C/ Ocaña 32, 28047 Madrid

www.nosolorol.com

ediciones@nosolorol.com

POSTAPOCALYPTICA ÚLTIMA ESPERA

DE FRANK GUERRA



PRIMERA PARTE

INTRODUCCIÓN

Introducción

Imagina un mundo desierto, donde las ciudades yacen largo tiempo abandonadas por la humanidad y lo que queda de ésta las evita supersticiosamente mientras se refugia en los vastos yermos y en los rincones apartados de ese mundo, un mundo en el que una ínfima parte de la antaño orgullosa raza humana sobrevive día a día luchando contra una naturaleza que reclama su sitio, y contra ellos mismos, más divididos que nunca.

Imagina que esa gente se ha vuelto de nuevo temerosa ante el mundo que ha quedado, desconocido y peligroso. Animales salvajes, incursores, restos de la antigua tecnología, dones que comienzan a surgir entre los descendientes de los que antaño dominaron el planeta y sucesos todavía más extraños. Son algunas de las cosas que asombran y aterran a lo que queda de la especie, nuestra especie. El ser humano apenas recuerda lo que fue, y una nueva civilización lucha por surgir de la destrucción una vez más.

Deja de imaginar. Enfrentate al nuevo mundo.

Postapocalíptica. Oda al pasado, teme al futuro, lucha por el presente.

¿Qué ha ocurrido?

No se sabe con certeza qué fue lo ocurrido. Se suele conocer como el **Desastre** o como el **Pulso** a lo que cambió la historia del planeta y de sus habitantes. Corren muchas leyendas y relatos sobre aquellos tiempos. Unos claman que el orgullo del hombre de ciudad fue la causa de que los dioses olvidados, enfurecidos, arrasaran con la gloria que el hombre había construido hasta entonces. Otros dicen que la tecnología de pronto dejó de funcionar sin que nadie explicara el porqué. Otros susurran que uno de los imperios que dominaba vastas extensiones creó un arma tan poderosa que arrasó todo, incluyendo a sus propias gentes.

Nadie puede dar una respuesta fiable, pues no se conoce, se perdió hace mucho.

Los eruditos creen que tras el Desastre sobrevino una época de guerras y hambrunas que diezmo todavía más a la población, que a juzgar por las ruinas dejadas y la tecnología que manejaban debieron de ser tremendamente poderosos e incalculablemente numerosos. Posiblemente fue este gran número de gentes unido a la escasez de recursos lo que causó todos los desastres que siguieron a aquel y que sumieron a la humanidad en su estado actual: débil, dispersa y diezmada.

Solo ahora están volviendo los caminos a ser abiertos y los asentamientos que nacieron en aquellos años exploran sus alrededores y crean redes entre ellos en los que poder intercambiar productos, información, conocimiento y sangre nueva. Con el paso de los años se afianzan las rutas de comercio y se hacen más sólidos los lazos entre las nuevas comunidades. Pero todavía es el comienzo, todo es nuevo y desconocido y el peligro y la muerte pueden sorprender al descuido en cualquier momento de la forma más inesperada.

EL DESPERTAR

Sin embargo, el Desastre no solo ha traído cosas malas. Después de tanta destrucción algo ha despertado en el interior del hombre, algo que quizás permanecía dormido durante la “era del hierro”, otro nombre para la edad antigua, y que solo ahora ha regresado para ayudar a la agónica humanidad. Unos pocos elegidos están manifestando capacidades sobrenaturales, o al menos lo que antes se consideraba sobrenatural pero que siempre ha formado parte del ser humano. Estos elegidos pueden comunicarse con el mundo espiritual y recibir consejos y ayuda de lo que allí se encuentra. También pueden curar con conocimientos sobre plantas y animales, conocimientos que no saben de donde provienen y que desconocían. A esto se le llama **el Despertar** y suele manifestarse en una edad comprendida entre los 8 y 15 años, cuando el futuro chamán comienza a notar cambios en su interior que se reflejan en su exterior y en su forma de percibir el mundo. Desde ese momento se le conocerá como “Despertado”, “poseedor del Don” o simplemente chamán o brujo. De hecho, es un misterio cómo la palabra chamán se ha extendido por todos los lugares para referirse a estos individuos inequívocamente, y con la disgregación que sufre el lenguaje en las distintas comunidades es muy extraño que en todas se haya elegido el mismo término. Algunos opinan que los chamanes comparten un vínculo común fruto de su don lo que explicaría parte de los conocimientos que parecen recibir por inspiración y los largos trances que pasan.

TECNOLOGÍA

La tecnología se ha visto reducida a los restos que han sobrevivido al paso del tiempo. Todavía es posible encontrar vehículos a gasolina, aunque su número va reduciéndose poco a poco, los mecanismos y engranajes siguen conociéndose, se aprovechan para las infraestructuras y obras, pero los materiales primarios siguen siendo un problema. Los Tecnochamanes unen conocimientos tecnológicos con sus dones mágicos para crear artefactos o unir la máquina al hombre cuando es necesario para la supervivencia, y existen grupos de **Recolectores** que tratan de rescatar del olvido los antiguos artefactos y conocimientos del hombre aunque de forma semiclandestina, ya que hay muchos que no ven con buenos ojos que se intente volver a aquella época que causó el fin de la **era del Orgullo**, como se conoce al mundo pre-Desastre.

RELIGIÓN: TECNOCHAMANISMO

Los nuevos tiempos han producido nuevas respuestas y una de las que más se ha extendido es la del tecnochamanismo. Está probado que tras el Desastre algunos individuos mostraron cualidades empáticas con las máquinas y la tecnología. Comenzaron a usar estas capacidades para la supervivencia y el conocimiento, creando rápidamente la admiración y temor en los de su alrededor. Pronto, una nueva creencia o religión se extendió en los asentamientos.

El **Relojero Cósmico**, o simplemente el **Relojero** es la entidad principal del panteón tecnochamán. Obviamente su símbolo es un reloj de arena con una tuerca como fondo y simboliza la unión mecánica con lo humano. Los intérpretes de lo maquinal y lo divino son los **tecnochamanes** o **tecno**, seres dotados del don de la empatía antes mencionada. Suelen ser sabios y expertos en cono-



cimientos antiguos, necesarios para las labores que desempeñan. Y estas labores van desde reparar máquinas a salvar vidas mediante complejos ritos en los que la tecnología logra cosas imposibles para nadie más. Un tecnochamán puede implantarte una placa en el cráneo y lograr que no mueras por el golpe que te lo fracturó. Puede ponerse en contacto con el espíritu de un motor que se niega a funcionar y convencerlo de que arranque o puede enseñarte a usar un calentador eléctrico que te permitirá tener el lujo del agua caliente. Es por tener un poder tan visible y aplicable a la vida diaria que el tecnochamanismo ha crecido tan rápido y ha conseguido un número de seguidores tan alto en las pocas décadas de existencia que posee. Los seguidores se suelen llamar a sí mismos “piezas” o “mecanismos” en referencia a la creencia de que todo tiene su lugar y su función dentro del gran esquema de las cosas creadas por el Relojero.

RELIGIÓN: CREYENTES DEL VERDADERO DIOS

Las antiguas religiones también han sobrevivido de alguna forma, y la religión del verdadero Dios es un ejemplo de ello. Cambiada de manera profunda por lo acontecido, la religión del Verdadero se ha adaptado para seguir existiendo en un mundo que acabó hace tiempo. Los sacerdotes creyentes son hombres que saben que Dios existe y les ha castigado por sus pecados, por lo cual sus sermones están llenos de amenazas, advertencias y prohibiciones para evitar la total extinción del ser humano de la Tierra. Los que quedan son la última oportunidad que da Dios a la Tierra y es su deber mantenerse puros y enfrentarse al Maligno hasta la venida del Salvador.

Se incita a la procreación para poblar de nuevo el mundo. Cuantos más Creyentes existan, más fuerza tendrá el Señor para derrotar al Maligno en el enfrentamiento final, que tarde o temprano se producirá.

Esta religión se basa en restos de la antigua religión que dominaba amplios sectores de la población en la era del Orgullo. Tras los años oscuros se ha podido volver a reunificar y nuevos sacerdotes son enviados a los cuatro rincones de la tierra para extender de nuevo la Palabra, pero como es inevitable, muchas diferencias existen en los distintos asentamientos también dentro de la religión, y lo que para un Creyente puede ser pecado, para otro a kilómetros de distancia puede ser aceptable. Parte de lo fragmentada que está esta religión es a causa de la dura competencia que supone el tecnochamanismo y de la ausencia de ningún don que sirva para poner en contacto a los sacerdotes en mística comunión, como sí ocurre con los Tecnos, y una gran antipatía existe entre los representantes de ambas religiones, que estarían encantados de la desaparición de sus rivales en la lucha por las almas de los hombres.

Existen más formas de culto en el mundo postdesastre, pero son minoritarias o todavía no se han descubierto fuera de las comunidades que las cobijan; Animismo, culto a la Madre Tierra, adoración de objetos celestes, cultos a la maldad y a dioses oscuros, y muchos más se mueven en la marchitada tierra del planeta.

Las gentes en general son muy supersticiosas, y todo aquello que no conocen lo interpretan de una u otra forma como señales de la divinidad o las fuerzas del mal. En cualquier punto donde haya un grupo de gente, existirá algún tipo de creencia en algo superior o

vida espiritual de algún tipo. El mundo de **Postapocalyptica** ha presenciado hechos inexplicables para sus habitantes y el ser humano siempre trata de dar respuesta a sus incógnitas.

UNA NOTA SOBRE EL AISLAMIENTO

El mundo tal como lo conocemos dejó de existir hace unas cuantas e imprecisas generaciones. Grupos muy dispersos y separados unos de otros se instalaron en cualquier sitio que pudiera darles esperanza de supervivencia. Estos lugares comenzaron a ser conocidos genéricamente como “asentamientos” o “comunidades”, y es el nombre genérico utilizado para cualquier congregación conocida de personas, sea cual sea su tamaño y organización. Durante muchos años la confusión del periodo de oscuridad que siguió al Desastre eliminó a gran parte de la gente del planeta y dejó aterrorizado al resto. Cualquier tipo de contacto entre asentamientos se eliminó, y han pasado muchos años aislados del resto del mundo, sin comunicaciones y concentrados en su propia supervivencia. Esto hizo que sufrieran, y sufran, un aislamiento a todos los niveles que todavía ahora, cuando parece que las cosas se han estabilizado y se comienzan a reabrir nuevas sendas de comercio y comunicación entre los pueblos, se deja sentir. Cada asentamiento ha evolucionado durante todo este tiempo de una forma diferente, lo que incluye modo de gobierno, actitud hacia los desconocidos (aunque suele ser como mínimo de desconfianza sino de abierta hostilidad), leyes, indumentaria, ideales, conocimientos, recursos, apariencia y por supuesto, lenguaje.

Con todo lo anterior animamos al Director de Juego a que experimente con las distintas comunidades que se puedan mostrar a lo largo de la partida. Aunque en ella ya están diseñados los encuentros y se dan nociones acerca de sus particularidades, el Director de Juego puede querer jugar más en el mundo de **Postapocalyptica**, y por tanto debe tener siempre en mente que cada comunidad es única y diferente del resto. Lo que en una puede ser delito, en otra puede haberse convertido en algo común o incluso en la única forma de sobrevivir. Un gobierno feudal y una comuna socialista pueden distar entre sí unos cuantos kilómetros. Pero sobre todo las diferencias se notan en el lenguaje. Cada una ha desarrollado una jerga propia y llamará a las mismas cosas con nombres diferentes. Un coche en una puede ser un buga en otra, un carro, un cuatrimotor o un trasto. Las posibilidades solo deberían verse limitadas por tu imaginación, que puede ser fuente de interesantes interpretaciones cuando los personajes jugadores interactúen con comunidades desconocidas.

Cómo dirigir Postapocalyptica

El mundo que presentamos en este libro es un mundo al límite, un mundo que fue arrasado por una catástrofe que no se recuerda y que teme los restos que dejó atrás dicha catástrofe. En este mundo la sociedad se ha visto arrastrada a una supervivencia al límite, aprovechando los recursos que tienen disponibles y adaptándose al medio, como siempre ha hecho el ser humano para sobrevivir, por lo que ya no existe una civilización como tal. Ahora, tras largos



años de aislamiento, las distintas comunidades comienzan a atreverse a explorar los alrededores de sus asentamientos y a retomar antiguas vías de comunicación con otras sociedades. Debido a los largos años de aislamiento es posible encontrar lugares poblados muy distintos entre ellos, pero no muy lejanos en el mapa (si es que existe mapa donde señalarlos), sociedades darwinianas donde sobreviven los más fuertes, feudalismos férreos donde el señor tiene derecho sobre la vida y la muerte, utopías comunales donde no existe propiedad privada y muchas más pueblan el mundo de **Postapocalyptica**.

En un lugar donde la muerte puede acechar detrás de cada esquina, en forma de bestia, de enfermedad, de manos enemigas o de hambre, el ingenio es la herramienta más importante del hombre. Aprovechando los restos de la antigua tecnología, vista con temor y reverencia y adaptando o reinventando aquello que ya no se puede arreglar, las herramientas humanas pueblan los asentamientos, haciendo la dura vida diaria algo más llevadera con ingeniosas canalizaciones de agua, vehículos adaptados al nuevo mundo y parches nuevos sobre cosas viejas. Es el reciclaje llevado al límite.

Precisamente ahí está la clave: el límite. Tienes que lograr dar la sensación a tus jugadores de que el peligro acecha a cada paso, y que en cualquier momento todo puede salir mal. La misión que deben cumplir es de vital importancia tanto para ellos como para todo lo que han conocido a lo largo de su vida. Si fallan, no solo morirán ellos. Así que aprovecha eso para tenerles en continua tensión: se verán obligados a salir al mundo exterior, paradigma de lo desconocido. Allí se embarcarán en una misión prácticamente suicida con muy pocas posibilidades de éxito, plagada de peligros y con un final incierto. Todo es extraño e inquietante, y aunque pueden tener alguna ayuda por el camino, esta vendrá de manera inesperada y rara.

En algunos de los desafíos que se les presentarán deberán utilizar el ingenio, por lo que los resultados pueden ser muy diferentes a lo que esperabas. No te preocupes y acepta cualquier plan que desarrollen aunque no esté contemplado en la trama. Sigue hacia delante y actúa siempre con lógica respecto a las acciones que tomen. Si hacen algo que les deje desarmados, tendrán menos posibilidades de sobrevivir a un ataque. Si pierden un vehículo viajarán más lentamente, y quizá tengan más encuentros con la fauna local. Adapta las reglas a sus historias del mismo modo que ellos deben adaptarse al mundo.

Es muy importante que llevéis una cronología del tiempo de juego transcurrido. La historia es una carrera contra la muerte, y controlar el transcurrir de los días será crucial para lograr salvar al mayor número de personas.

En resumen, sé implacable, como lo es el mundo de juego, pero siempre ten en mente la diversión. Siempre lo pasareis todos mejor si avanzáis con dificultad que si cada encuentro se transforma en un calvario de muerte, además de que te quedarás sin personajes jugadores rápidamente.

CONSEJOS SOBRE LAS REGLAS

En este apartado intentamos dar al Director de Juego una ayuda sobre como dirigir esta aventura en lo que a reglas y combates

respecta. Lo primero que se debe tener en cuenta es que los personajes pregenerados: Cross, Marta y compañía no son más que unos jóvenes que se han visto obligados a introducirse en un mundo salvaje y despiadado que por supuesto se les queda grande. Ellos, a diferencia de otros personajes de la aventura como Max, no son un grupo de aventureros amantes de la violencia con mucha experiencia en combates reales, bueno de hecho prácticamente no tienen ninguna. Como dice Madre Ana; *"Mis pobres niños tienen que hacer una labor de mayores"*.

Y ese es el espíritu con el que hemos desarrollado esta aventura. Los personajes están muy limitados y cualquier combate llevará un alto riesgo de cobrarse alguna de sus vidas, al fin y al cabo el mundo más allá de Última es un lugar peligroso.

Pero por otro lado, nuestro grupo si tiene algo a su favor, algo que les permitirá superar todo aquello que les ocurra y si tienen suerte, volver a Última a tiempo: son héroes.

Esa es su gran arma contra el mundo, y así lo tienen que notar los jugadores. Por ello es muy importante que el Director de Juego entienda la necesidad de que los personajes jugadores utilicen los puntos dramáticos. Estos puntos permitirán a los jugadores sobrevivir a los más duros enfrentamientos, resistir los golpes más fuertes y conseguir las proezas más difíciles, dignas de los héroes que son. Los jugadores tampoco deben olvidar que los puntos dramáticos pueden utilizarse para afectar una tirada negativamente, contribuyendo por ejemplo a que un enemigo falle un disparo que podría ser fatal para ellos. Los puntos dramáticos van a salvarles el pellejo, pero solamente si son capaces de utilizarlos con habilidad. Además, deben recordar que si se quedan sin puntos dramáticos pueden agotar aspectos (ver pág. 50).

Por último, junto a las estadísticas de algunos de los enemigos encontrarás un apartado de "Consejos de uso". Son exactamente eso, consejos sobre como llevar el combate para el Director de Juego. Tómalos como una posible idea, modificándola o ignorándola si crees que puedes hacerlo mejor, simplemente están allí para ayudar.

Bienvenido a Última

DESCRIPCIÓN

Al pie de las montañas occidentales se encuentra un pequeño reducto de humanidad llamado Última. Formado por unas docenas de almas, que sobreviven cultivando sus alimentos y cazando la fauna de los alrededores, y pese a no contar con una fuente cercana de agua, el abastecimiento está asegurado gracias a un viejo pozo natural que se lleva usando desde siempre.

Viejas casas se alinean unas enfrente de otras a lo largo de una calle principal. Todas han sido modificadas necesariamente con el paso de los años, y en algunas apenas es reconocible el aspecto original bajo cobertizos añadidos, tuberías que cruzan la fachada y tejados parcheados, y varias casas más se reparten por calles adyacentes. En general se trata de casas de dos alturas como máximo, cada una ocupada por una familia diferente.



Alrededor de la zona habitada, que se concentra en el centro, existen más calles con viviendas, pero la inmensa mayoría están cerradas o se usan como almacén o segunda vivienda. Son calles que están siempre vacías, a excepción de algún animal callejero que usa alguna construcción como guarida. Esto hace relativamente fácil para aquellos que quieren “desaparecer” durante un tiempo el hacerlo, pues solo tienen que elegir un lugar donde mudarse y marchar allí. A veces algún vecino se cansa de la actividad de la zona centro y se muda unas semanas o meses. La poca población del asentamiento hace esto posible sin mayor problema.

En los alrededores de las casas habitadas más alejadas del centro existen grandes huertos y tierra fértil para que los campesinos cultiven lo básico para poder comer.

Por supuesto, el abandono, aunque sería más correcto decir la falta de uso, ha hecho que muchas viviendas y locales estén en estado semirruinoso. Se intenta paliar esto en la medida de lo posible y en ocasiones se organizan cuerpos de obreros para arreglar las viviendas en peor estado reparando lo mejor que pueden lo dañado, pero suelen ser parches. Los materiales primarios se guardan para las viviendas habitadas.

Lugares de interés

Los lugares más importantes del asentamiento son pocos. A la entrada del pueblo se levanta una gran y basta estatua hierática de piedra en honor de su fundador: Miguel Hidalgo, que mira al horizonte con expresión serena. Aquí se realizan las reuniones de la comunidad cuando hay temas importantes que tratar, lideradas por el actual alcalde **Izan Hidalgo**, descendiente del fundador de Última. También destaca la vieja Iglesia, cuartel general del **Padre Sam**, desde donde el sacerdote imparte sus enseñanzas y enérgicos sermones, y el taller de **Repson**, el tecnochamán, con multitud de chatarra por los alrededores y ruido escapando de su interior cuando el anciano se encuentra allí (y a veces cuando no lo está).

Sin embargo, el corazón de Última se encuentra bajo tierra, donde un depósito subterráneo de agua potable abastece al asentamiento, permitiendo los cultivos y la vida diaria. La abertura se encuentra en un recinto vigilado día y noche por cuatro hombres, rodeado de un alto muro de 3 metros coronado por alambrada. En su interior se encuentra el pozo, un agujero de 4 metros de diámetro rodeado por un muro de un metro de altura. Una gran tubería surge de su interior y llega hasta una gran maquinaria: la bomba de extracción. Gracias a ella se extrae el preciado líquido oculto en las entrañas de la tierra. La bomba es más antigua de lo que nadie recuerda, y es la posesión más preciada de Última, de ahí la amplia protección del recinto donde se encuentra.

Justo adyacente al pozo de agua y también dentro del recinto, se levanta un depósito metálico. Es gracias al pozo por lo que Última sobrevive, pero el depósito es una fuente alternativa de emergencia en caso de que se cortara el suministro de agua por cualquier contratiempo.

Tecnología

Última posee iluminación eléctrica a pequeña escala, y un generador a gasoil hace funcionar las pocas farolas que quedan operativas

en las calles. Las otras hace tiempo que están inertes, sin bombillas de recambio o averiadas por alguna otra causa. Esto hace algo fantasmal la noche en el asentamiento, con luces dispersas iluminando una pequeña área aquí y allá. Lo que más abunda son las lámparas de aceite, compradas a los comerciantes, o las velas, fabricadas en el mismo pueblo por algunas vecinas, este tipo de iluminación es el que se usa en un contexto doméstico.

Lógicamente según pasan los años, es inevitable la pérdida de viejos motores, máquinas complejas y mecanismos que ya no resisten más, que no soportan más arreglos o simplemente que se quedan sin piezas de repuesto. Esto suele causar una pequeña conmoción (sobre todo en el desesperado tecnochamán) y se convierte en una mala señal para los ultimenses, que han aprendido a ver en estos contratiempos anuncios de tiempos difíciles.

Gobierno

Respecto a su gobierno, Última está gobernada por un alcalde (actualmente **Izan Hidalgo**) que se rige por las viejas leyes y por un tecnochamán que hace las veces de guía espiritual del pueblo. El cargo de alcalde hasta ahora ha sido hereditario dentro de la familia Hidalgo, cosa que se acepta como natural. Aunque el poder está en manos del alcalde, el tecnochamán posee una gran influencia también, y muchos seguirían sus consejos sin pensárselo. En el otro extremo de influencia se situaría **Padre Sam**, apoyado por una parte más pequeña de la población y siempre polémico, este sacerdote mantiene intentos enfrentamientos con el tecnochamán, al que considera poco menos que un enviado del Maligno.

Defensas

Rodeando todo el pueblo se ha levantado una muralla, más bien empalizada, usando madera, hierro y piedra, que ofrece una sensación de seguridad a los de su interior frente a las incursiones no deseadas. Hay varias torres, la principal se encuentra al lado de la entrada, que consiste en una valla levadiza activada mediante una polea. Dicha torre tiene una campana que el centinela puede hacer sonar cuando hay problemas o cuando se aproximan comerciantes de algún tipo (los de gasoil o los Recolectores, por ejemplo)

Existe un depósito de armas y municiones cerrado en un anexo de la casa Hidalgo, que solo se usa en casos extremos, como los ataques externos o partidas de caza en tiempos difíciles. El permiso para abrirlo tiene que otorgarlo el mismo Izan. El resto de armas de fuego del asentamiento son muy pocas, en manos de algunas familias que las tienen como reliquias y las usan en contadas ocasiones. Si hay que adquirir más armas, se compra a los comerciantes que vienen de fuera, siempre bajo un estricto control de las mismas, aunque es posible hacer tratos particulares con un poco de perspicacia.

El resto de armas que se pueden encontrar son en su mayoría, blancas. Grandes cuchillos, hachas, machetes y lanzas son el arsenal de la población, que las usan para su vida diaria como herramientas. También pueden encontrarse hondas y tirachinas usados por los más jóvenes, pero apenas existen armas a distancia; algunos arcos como el de Solomon, y unas pocas armas de fuego.



Comercio y economía

El sistema económico en Última, como en casi todos los asentamientos conocidos, se basa casi exclusivamente en el trueque. Se cambian objetos por otros objetos o servicios según las necesidades de cada uno. En ocasiones se usan pagarés cuando se quiere dejar algo a deber, siempre que la otra persona lo quiera aceptar, si no, no hay trato.

Aunque es casi independiente en todo lo necesario, hay productos (principalmente manufacturados) de los que Última depende: herramientas para la construcción, máquinas, vehículos y cosas de uso común como telas o ropas dependen de las visitas periódicas de las caravanas de comerciantes que cruzan las llanuras con sus productos.

Una o dos veces al año, Última recibe la visita de los **comerciantes de gasoil**, un trailer que llega cargado de gasolina para repostar los depósitos del pueblo y que los vehículos y motores que quedan puedan seguir trabajando. El tecnochamán supervisa muy de cerca esta crucial operación, ya que de ella depende el funcionamiento de la tecnología que todavía queda en la zona.

Última debe disponer de algo con lo que pagar estos productos, por lo que intercambia parte de lo que produce. Principalmente verduras y hortalizas que son cultivadas por la mayoría de los trabajadores. Última posee grandes extensiones de huertos y gracias al agua y a la fertilidad de la tierra, las cosechas son abundantes. También venden velas, algunos ungüentos hechos

por las más sabias mujeres, y algunos animales cuando se reproducen en abundancia.

Generalidades

La vida en Última no es fácil, pero ofrece algo de esperanza frente al vasto y desconocido mundo exterior. Sus habitantes son duros y trabajadores, como hay que ser en este mundo si quieres sobrevivir, y aunque comercian con poblaciones cercanas y dispersas, se dedican a sus asuntos sin pretender más que conseguir que la tierra dé sus frutos una cosecha más y poner algo de carne sobre la mesa una o dos veces por semana. Frente a la salvaje vida en otras partes, Última es un foco de luz en la oscuridad que se cierne sobre el mundo.

La población está situada en una zona cálida y seca. Durante el verano las temperaturas aumentan hasta hacerse casi insoportables y en invierno el frío aire que baja de las montañas causa alguna que otra helada. Los alrededores son desérticos y yermos y los vientos de la llanura traen alguna tormenta de polvo de vez en cuando.

Hasta ahora los únicos problemas graves que ha tenido el asentamiento han sido causados por los **Desterrados**, un grupo de incursores de la zona que atacan a las poblaciones de la zona para abastecerse de suministros y que nadie sabe de dónde vienen. En su última incursión causaron dos muertos y 5 heridos y se llevaron un vehículo a motor. Suelen desplazarse en sus propios vehículos, normalmente robados a las poblaciones que atacan, o utilizando caballos.



HABITANTES DE IMPORTANCIA

Izan Hidalgo, Alcalde de Última

El joven Izan lleva apenas dos años ejerciendo el poder. Como hijo y heredero del antiguo alcalde, Rufus Hidalgo, Izan se crió en una familia que está acostumbrada a gobernar desde el Desastre, cuando Miguel Hidalgo trajo a los primeros colonos y fundó Última.

Alto y recio, de apenas dieciocho años, y con una cierta apariencia de cándida bondad, Izan esconde un fuerte carácter que le ayuda a hacerse respetar por el pueblo. Autoritario y duro, en ocasiones sus decisiones son controvertidas, pero la mano dura siempre ha sido uno de los lemas familiares. No obstante, su temperamento es apaciguado por Repson, el viejo tecnochamán que es su mano derecha y de alguna forma el mentor familiar, ya que ya estaba allí cuando su padre heredó el cargo.

Izan todavía está aprendiendo los entresijos del gobierno, así que en muchas ocasiones sus decisiones son pasionales y poco meditadas, algo que de momento no le ha acarreado problemas, pero si no aprende a controlar sus impulsos podría terminar teniendo problemas con la gente que sufra su inexperiencia. Hasta ahora su apellido y la tradición le han evitado el ser cuestionado en su capacidad para el mando, pero ya se están escuchando voces en su contra, cosa que le enfurece más todavía.

Repson, el tecnochamán

El viejo Repson ha sido el hombre-máquina de Última durante dos generaciones. Después de una vida errante se instaló en el asentimiento. Rápidamente la familia Hidalgo supo valorar su sabiduría y sus conocimientos sobre la tecnología y se convirtió en consejero del anterior alcalde, y la muerte de este, siguió conservando su posición de poder en el pueblo.

Llegado ya a su séptima década, el tecnochamán es un hombre de caminar encorvado, siempre apoyado en su inseparable vara de hierro con la que se ayuda a caminar y da algún que otro coscorrón a los jóvenes irrespetuosos. Tiene una larga cabellera cana y sucia (de grasa de motor en su mayor parte) coronada por una calva. Las palmas de sus manos han adquirido un imborrable tono naranja de tanto tocar herramientas y piezas oxidadas. Su indumentaria se reduce a un amplio delantal de cuero con numerosos bolsillos en donde esconde toda clase de herramientas y piezas de repuesto y unos raídos pantalones vaqueros. Varios amuletos de hierro y cuero cuelgan de su cuello, y largas plumas adornan sus orejas.

Repson es muy respetado en el pueblo, todos acuden a él para aliviar sus cargas y recibir sus consejos o para reparar algún aparato valioso. Sus rituales y trabajos son indispensables para la supervivencia de Última, ya que los espíritus-máquina se comunican con él para indicarle como realizar las reparaciones, qué piezas son necesarias y donde hallarlas y para conocer qué clase de función realiza una máquina desconocida.

Si puede encontrarse un enemigo del tecnochamán en Última, ése es el padre Sam, que desde que llegó, ha estado intentando acabar con su reputación y con sus creencias. Repson siempre le ha ignorado en la medida de lo posible y ha seguido a lo suyo. Incluso

le ha echado una mano cuando el Padre ha necesitado de sus servicios, pero una grave aunque reciente disputa entre ellos ha abierto todavía más la brecha que los separa.

Padre Sam, sacerdote del verdadero y único Dios

El único sacerdote del Verdadero Dios que habita en Última es el padre Sam. Alto y corpulento, siempre vestido de riguroso negro (indispensable para oficiar), Padre Sam es una figura imponente, con una profunda quemadura cruzando su rostro de lado a lado y cegando uno de sus ojos que convierte mantener una mirada suya en un desafío.

Los incendiarios sermones que da desde la plataforma de su Iglesia son escuchados con temor y respeto por la pequeña congregación. Normalmente se centran en hacer ver a los congregados cómo la corrupción y maldad de la antigua humanidad provocó el Apocalipsis y como de seguir la senda equivocada, los supervivientes también perecerán entre llamas infernales. Pero también tiene tiempo para advertirles de las falsas religiones, como la que representa Repson, su máximo rival en el pueblo y al que ha intentado echar desde que llegó y comenzó a dar muestras de poseer poderes más reales que los que sus creyentes han visto nunca.

Ya han existido más que palabras entre ellos. Repson se cansó de sus continuos ataques verbales y hace unos meses se negó a reparar un reloj de pared del sacerdote. Padre Sam montó en cólera y trató de agredirle, ante lo cual Repson respondió con uno de sus pequeños ingenios. El resultado puede contemplarse en el rostro del Padre Sam desde entonces, para su vergüenza y rabia.

Madre Ana, mujer de poder

Cuando estás enfermo acudes a Madre Ana. Y no hay más que decir. Esta mujer de amplia silueta y mediana edad es la cabecilla de las mujeres de Última que poseen los antiguos conocimientos sobre las medicinas curativas, y es un puesto que se ha ganado sin discusión. En muchos kilómetros a la redonda es la mujer más sabia que te puedas encontrar. Y siempre tendrá algo que aliviará tu dolor, ya sea un bebedizo, una pomada o un consejo.

Madre Ana vive sola en una antigua casa apartada. Mantiene un gran jardín y huerto donde cultiva todo lo que necesita. Con todos los frutos, plantas y hortalizas elabora remedios para todo tipo de males. Su hogar tiene siempre un extraño olor que no se puede clasificar. Por todas partes hay recetas a medio hacer, ollas hirviendo con hierbas y alambiques destilando elixires. En la atmósfera flota un tenue vapor que da a toda la casa una sensación onírica y da un aura misteriosa y de respeto a la oronda Madre, que siempre está dispuesta a atender a quien llame a su puerta.

Mantiene un grupo de mujeres a las que enseña y prepara para cuando ella no esté, y no es extraño encontrarlas en su casa ayudándola o escuchando sus palabras en círculo en algún rincón del jardín.

Tiene buenas relaciones con Repson, que en alguna ocasión ha tenido que arreglarle algún destilador roto o soldar un alambique quebrado. También atiende al padre Sam, sobre todo desde que sufrió la quemadura que ahora marca su rostro. Se dice que gracias a ella el sacerdote salvó el otro ojo.



Tomás, vigilante del orden y defensa de Última

Cuando las peleas suben de tono o los incursores son avistados en el horizonte, Tomás se pone en marcha, organizando las defensas del pueblo o encerrando una noche a los revoltosos en el calabozo para que se calmen. Tomás es el guardián del orden y la paz de última y no se toma su trabajo a broma. De mediana edad, carácter alegre y jovial, se transforma completamente cuando realiza su trabajo, tornándose hosco y serio. Casi podría decirse que se trata de otra persona diferente a la que hace unos momentos tomaba algo contigo antes de que estallara la trifulca en el bar.

Aunque bajo de estatura y algo grueso, nadie le iguala en valor cuando las cosas se ponen feas. Sabe mantener la cabeza fría en las peores situaciones, lo que ha conseguido dar a Última más de una nueva oportunidad de continuar existiendo a lo largo de los años. Prueba de lo en serio que se toma su trabajo son las numerosas cicatrices que marcan su cuerpo, pues cuando perdió una mano en la incursión de los Desterrados de hace cuatro años, tras lanzarse impulsivamente encima del coche que conducía el líder y acabar con él, Repson realizó sin dudarlo el ritual de Fusión con la Máquina y desde entonces luce un apéndice mecánico que recuerda lo valiosa que es su aportación para todos.

Personajes Jugadores

La siguiente información complementa la que se incluye en los historiales de los personajes jugadores que se encuentran al final del libro. Esta sección está pensada para que el Director de Juego se familiarice con los protagonistas y conozca la opinión de los principales personajes no jugadores acerca de cada uno de ellos.

Dado que el mundo de **Postapocalyptica** es un futuro hipotético, como Director de Juego puedes servirte de ello para resaltar su falta de conocimientos o sus creencias basadas en leyendas y mitos más que en evidencia empírica. Por ejemplo, aunque la mayor parte de los personajes pregenerados son razonablemente cultos para el lugar donde han crecido, solamente Artus Frog y Marta Hidalgo saben leer.

Artus Frog, aprendiz de tecnochamán (tecnochamán)

El joven Artus lleva apenas un año de aprendiz junto al maestro Repson. Fue elegido personalmente por él cuando decidió que pronto alguien debería reemplazarle, para cuando el Relojero decidiera llamarle a su lado.

Rubio, de ojos claros y algo bajo y delgado para su edad, Artus es un muchacho despierto y alegre que siempre está dispuesto a echar una mano cuando se necesite. Está resultando ser un aprendiz sorprendentemente perspicaz, y aprende muy rápido. El propio Repson está sorprendido con los avances del chico, y de seguir así pronto no habrá mucho que le pueda enseñar, ya que parece tener una conexión natural con la Máquina como no ha visto otra en su vida. Aprende de manera instintiva, y muchas veces apenas necesita observar y dar unas vueltas a las piezas en sus manos para conocer su función y lugar dentro de los mecanismos.

Pero últimamente Artus está distrayéndose, algo ronda su cabeza, y Repson lo nota. Aunque no sabe qué es lo que ocurre, la verdad es que el chico está saliendo a escondidas con Marta, hermana de Izan y una de las chicas más atractivas de Última, con lo que Artus anda bastante confuso. La tensión de tener que mantenerlo en secreto, unida a su excitación natural hacen que se gane más de un coscorrón de su maestro cuando le ve la mirada perdida mientras le está explicando algo importante (que para Repson es siempre).

Al muchacho le espera un importante futuro si logra centrarse en su aprendizaje y finalmente se convierte en digno sucesor del tecnochamán. Quizá alguna prueba de que es merecedor del puesto eliminaría las suspicacias de su mentor, y le ayudaría a aclarar sus prioridades.

Cross Michigan, buscador del pasado (Recolector)

Michigan lleva un tiempo en que no es él mismo. Todo se remonta a unos cuatro años atrás, cuando la expedición a Ciudad en la que participaba se saldó con la muerte de todo el grupo con el que viajaba. Habían encontrado un almacén enorme de armas antiguas; rifles, pistolas, munición y granadas a raudales. Después de recuperar todo lo que pudieron se dispusieron a regresar, pero nunca lo lograron.

Cross no está muy seguro de lo ocurrido, ya que cayó inconsciente cuando el vehículo en el que viajaban saltó por los aires. Despertó solo, herido y en la oscuridad de la noche. Al parecer habían sufrido algún tipo de ataque, porque los cadáveres de sus compañeros, incluyendo los de su padre y su tío, tenían signos de haber sufrido heridas de armas blancas. Incluso vio algún balazo en otros cuerpos. A él seguramente le dieron por muerto y le dejaron allí, tras haberle robado todo su equipo.

Se encontraba en una zona de Ciudad que no habían explorado todavía. Seguramente los atacantes estarían apostados cerca y les habrían visto llegar, preparando una emboscada. Como pudo lograr salir de allí y regresar a Última arrastrándose por el camino fue todo un misterio del que no recuerda nada. Al menos tuvo que tardar varios días a pie, solo, herido y sin equipo. Cuando llegó solo tuvo tiempo de gritar desgarradoramente una vez y caer desmayado.

Tardó casi un mes en recuperarse. Desde entonces no ha vuelto a viajar a Ciudad, y han habido varias ocasiones. Ser Recolector es una profesión de importancia hoy en día, ya que sin ellos muchas de las piezas de recambio simplemente dejarían de llegar. También antiguos libros con indispensables conocimientos para los pocos que saben leer se perderían.

Cross tiene una larga cicatriz recorriendo su brazo derecho, fruto del impacto recibido en el vehículo al saltar por los aires. Desde ese día se ha vuelto hosco y solitario, prefiriendo mantenerse apartado de los demás todo lo que puede. Ha trabajado en varios sitios a lo largo del tiempo, pero su mente siempre vuelve a aquel día, y ha ido acumulando una rabia que no deja de aumentar. Se odia por temer volver con las nuevas expediciones a Ciudad a la vez que lo anhela para enfrentarse a aquellos que le quitaron su familia y su vida. Quizá pronto tenga que tomar una decisión que finalmente le lleve a enfrentarse a su destino.



Solomon de la Huerta, el muchacho fornido (Cazador)

Este chico se encarga de ayudar a los Cazadores en las batidas que se realizan varias veces por semana en el bosque. Hijo de cazador, ha llegado el momento de que aprenda a ganarse el sustento por sí mismo y de que ayude al pueblo con ello. Aunque todavía no ha completado su aprendizaje de los secretos del rastreo y la caza con arco, está avanzando rápido y su padre confía en que pronto podrá cobrarse su primera pieza importante sin ayuda.

Por el momento el chico se lo toma en serio y está desarrollando un cuerpo realmente espectacular. Alto, musculoso y ágil, Solomon se está convirtiendo en alguien que parece más un Vigilante que un cazador de animales salvajes. Dedicar la mayor parte del tiempo a salir con los grupos de caza, ya esté su padre en ellos o no. Le gusta el exterior y se siente completamente libre cuando está entre los árboles en busca del rastro de un jabalí o un ciervo.

Cuando no está en plena naturaleza, el chico gusta de cosas sencillas, como estar con sus amigos y con su chica. Hace poco que ha comenzado a salir con Marta Hidalgo, la hermana pequeña del joven Alcalde de Última. De momento llevan la relación en secreto, ya que ella no quiere que se monte un revuelo con su posesiva familia. Solomon no pone pegos, sobre todo porque así puede seguir viéndose con otras chicas sin que Marta lo sepa.

Marta Hidalgo, hermana del Alcalde (Aventurera)

Si hay algo que destaca en Marta es su belleza. Eso y que lleva el apellido Hidalgo. La combinación de ambas cosas la hace la chica más popular de Última, lo que no siempre es de su agrado.

Muchos chicos del pueblo se acercan a ella con la esperanza de subir en la escala social, otros lo hacen por su hermosura. En ambos casos Marta se ha acostumbrado a usarlos y desecharlos cuando se cansa de ellos.

Con una larga melena pelirroja, de ojos marrones y algo más alta que las demás chicas, Marta destaca aunque no quiera. Su explosivo carácter también ayuda; en más de una ocasión algún tímido galán ha tenido que salir corriendo ante los gritos recibidos por la joven Hidalgo, importunada por el atrevimiento. Su relación directa con el poder la ha hecho una chica voluble y algo caprichosa, acostumbrada a ser tratada bien en todas partes.

Marta se ha dado cuenta de que es tratada como lo es por ser una Hidalgo, y eso la ha hecho enfurecer. Desea ser respetada por sus méritos y no por su apellido o porque su hermano mayor se dedique a jugar a mandar, así que continuamente está reafirmando e intentando buscar su propio sitio, lo que en la práctica lleva a cabo haciendo exactamente lo contrario a lo que pretende su hermano o el resto de su familia.

Siempre se la puede encontrar en el centro de la acción, ya sea escapándose a escondidas para explorar los alrededores del pueblo,

enfrentándose a los matones en la taberna, cogiendo prestado uno de los pocos vehículos a motor que quedan o atrapar por su cuenta y riesgo algún animal salvaje. Es una chica inquieta que siempre está pensando qué será lo próximo que puede hacer para escapar al tedio.

La muerte de su padre la hizo madurar más deprisa y aborrecer a su hermano, que desde que asumió la alcaldía se volvió insoporrible y pedante. Está esperando la ocasión para demostrar a todos lo que puede hacer, y si eso implica desobedecer a su familia, estará encantada de hacerlo.

Pero Marta no solo piensa en desencantar a los suyos, también tiene tiempo para el amor. Actualmente se encuentra saliendo a escondidas con Artus, el chaval que está aprendiendo las artes mágicas de Repson. El motivo por el que se citan sin que nadie lo sepa es que también está saliendo con Solomon, el fuerte muchacho Cazador. A ellos dos les ha dicho que el motivo es su familia, que no quiere que se relacione con nadie que ellos no aprueben primero, pero realmente así puede jugar a dos bandas y pasarlo bien. Últimamente es todo tan aburrido en el lugar...

EL NÓMADA

El nómada es un personaje de reserva. Si a lo largo de la partida algún personaje jugador muere, posibilidad muy real, o si simplemente algún jugador se incorpora con la historia empezada, puedes ofrecer la posibilidad al jugador de continuar jugando con Koch. Les saldrá al paso en el momento que decidas.

Koch, el nómada (Aventurero)

La vida de Koch no ha sido fácil, ¿pero quién disfruta de una vida fácil en esta era? Desde que tiene recuerdos siempre ha estado viajando. Primero en la caravana con su familia y más tarde por su cuenta, cuando fue expulsado por pelearse con su padre y acuchillarle por una motocicleta que todavía funcionaba. Huyó en ella después de aquello y ha estado solo la mayor parte del tiempo. Estuvo con una chica que hace unos meses encontró vagabundeando por la carretera que estaba atravesando, pero ella murió al poco tiempo de alguna enfermedad. La enterró al lado del camino y siguió su viaje.

Desde entonces ha estado vagabundeando de aquí para allá sin un rumbo fijo, buscando chatarra con la que comerciar en los asentamientos y canjeándola por otra chatarra o alimentos.

Es una figura alta y corpulenta, de hombros anchos y brazos fuertes. Calvo y con unos extraños ojos grises. Es bastante fuerte e impone a aquellos que no le conocen. Sin embargo es de carácter jovial y alegre, aunque en ocasiones cae en silencios prolongados y melancólicos de los que es difícil sacarle.

Cuando los personajes lo encuentren irá a pie. Tiene la moto escondida en las cercanías y estaba acechando al grupo para comprobar si representaban algún peligro. Ha estado bastante solo últimamente, así que se unirá a ellos alegremente en su misión a cambio de que le lleven a Última para instalarse un tiempo.

Artus Frog

Aprendiz del Technochamán

CARACTERÍSTICAS

FOR Cargar con chatarra
REF Delgado
VOL Optimista
INT Intuitivo

HITOS

- ✱ Madre Ana ha sido la madre que nunca ha tenido.
- ✱ Desde niño ha tenido sueños en los que hablaba con las máquinas.
- ✱ Repson decidió tomarlo como discípulo.
- ✱ Desde que estuvo con Marta ve las cosas de forma positiva.

COMPLICACIONES

- ✱ Ansía demostrar a Marta que ya es un hombre.

COMBATE

AGUANTE PUNTOS DE DEFENSA INICIATIVA DAÑO A DAÑO CUERPO
RESISTENCIA A DISTANCIA A CUERPO

5 15 11 6 +0 +0

ESTADO

H I M

DRAMA

5

HABILIDADES

- ✱ 3 Trabajar horas y horas.
- ✱ 2 Defenderse
- ✱ 4 Animar a la gente
- ✱ 6 Buscar piezas
- ✱ 4 Ocultarse entre chatarra
- ✱ 3 Mundo Antiguo
- ✱ 3 Última
- ✱ 2 Sobrevivir fuera de Última
- ✱ 3 Aprendiz de Technochamán
- ✱ 5 Memoria ancestral

ARMAS

- ✱ Bastón (C)

PROTECCIÓN

- ✱ Ropas reforzadas (RD 1)

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Tiene 16 años y es más bien poca cosa, de constitución delgada y no muy alto, pero con unos profundos ojos claros y una pelambra rubia. Viste con una especie de túnica, y diversos amuletos chamánicos (tuercas, ruedas dentadas y cosas mecánicas), así como un bastón del que nunca se separa.

HISTORIAL

Como todos los habitantes de Última, has tenido una infancia que dista bastante de ser placida, y tu pequeño tamaño tampoco ayudaba en ese aspecto, pero por suerte suplías tus carencias físicas con tu intelecto.

Ese intelecto parece ser que era algo más. Tenías un don. Lo llaman el Despertar, y es la capacidad de hablar con los espíritus y de comunicarse con el Relojero. Tú la tienes. Desde niño, en sueños, hablabas a las máquinas, a las plantas, al Relojero. Soñabas que eras su alumno, y cuando despertabas por la mañana, no recordabas nada.

Pero de pronto algo despertó en ti, y parte de ese conocimiento latente, de alguna manera, cuando solo tenías 15 años, salió fuera, era como un instinto. Te veías capaz de “leer” algunos patrones en las máquinas, y de adivinar su funcionamiento con un par de miradas a las piezas. Sin entenderlo muy bien, como una especie de instinto, un sexto sentido lo que llamó la atención del maestro Repson, el technochamán de la tribu, que decidió tomarte como discípulo. Y no suele tomar discípulos con asiduidad, así que la carga es pesada para tus hombros.

También está Marta... La chica más bonita del pueblo, dulce y encantadora. Cuando empezaste como aprendiz de Repson, cuando éste iba a visitar al alcalde, a veces trababas conversación con ella, y era además de bonita inteligente, y para ti fue como un sueño la primera vez que te besó. Eras virgen, ya que nunca antes habías estado con ninguna otra chica, y gracias a Marta has dejado de ser un niño para convertirte en un hombre.

PERSONALIDAD

Quieres demostrar que puedes estar a la altura de Repson, al que admiras y respetas, y harás lo que sea con tal de llegar, pero tus pensamientos hacia Marta te nublan con demasiada asiduidad, y tu concentración se resiente. Pero saber que está a tu lado te convierte en alguien pletórico y rebosante de energía, con ganas de sonreír hasta en el peor de los días.

LOS OTROS

Admiras y respetas al maestro **Repson**, y detestas que el **padre Sam** hable siempre mal de él. Sam no es un mal hombre, pero está demasiado encerrado en sus ideas antiguas, y su desprecio a vuestras creencias. **Izan** es un buen líder, y en parte te sientes identificado con él, ya que también debe soportar una carga más grande que su edad, pero sobre todo le respetas por ser el hermano de **Marta**, aunque no sabe nada de lo vuestro, y no sabes cómo reaccionaría.

Madre Ana es como la madre que nunca tuviste, ya que la tuya falleció en el parto, y **Tomás**, el encargado de la seguridad de Última, es alguien a quien conviene tener cerca si las cosas se ponen feas, pues siempre parece saber qué hacer.

Cross Michigan, el Recolector, es un tipo bastante extraño, siempre reacio a hablar de su pasado y de la cicatriz de su brazo, y poco dado a bromas. En cuanto a **Solomon**, te parece un fanfarrón y un engreído, y no te gusta cómo mira a **Marta**.



Cross Michigan

Buscador del pasado

CARACTERÍSTICAS

FOR ██████████ ○ ○ ○ ○ ○ Resistir el dolor
REF ██████████ ○ ○ ○ ○ ○ Manos ágiles
VOL ██████████ ○ ○ ○ ○ ○ Callado
INT ██████████ ○ ○ ○ ○ ○ Escuela de la vida

HITOS

- ✱ Lleva explorando desde que era un adolescente.
- ✱ Su padre era uno de los más prestigiosos Recolectores.
- ✱ Participó en una incursión en Ciudad.
- ✱ Ha tenido que madurar a pasos agigantados.

COMPLICACIONES

- ✱ Le preocupa el bienestar de sus compañeros más que el suyo propio.

COMBATE

AGUANTE PUNTOS DE RESISTENCIA DEFENSA INICIATIVA DAÑO A DISTANCIA DAÑO CUERPO A CUERPO

7

21

14

5

+1

+2

ESTADO

H

I

M

DRAMA

5

HABILIDADES

- 5 Sobrevivir en el exterior
- 5 Fuego de cobertura
- 2 Hablar sin rodeos
- 5 Buscar cosas de valor
- 2 Mentir a los extraños
- 5 El Mundo más allá de Última
- 5 Tecnología del Mundo Antiguo
- 6 Recolector

ARMAS

- ✱ Escopeta con 10 cartuchos (C+M+1)
- ✱ Cuchillo (C+2)

PROTECCIÓN

- ✱ Chaqueta reforzada (RD)

DESCRIPCIÓN FÍSICA

De 22 años, alto y moreno, con un cuerpo bien musculado, curtido por una vida difícil, y destaca una enorme cicatriz que recorre todo su brazo derecho. Viste con ropas cómodas, botas altas y los brazos al descubierto.

HISTORIAL

Tu infancia es una nebulosa, y no la recuerdas muy bien, y para tus primeros recuerdos firmes deberías remontarte a tu adolescencia, cuando empezabas a hacer tus primeros pinitos como explorador y recolector, cuando te aventurabas, con tan solo 11 años, a explorar los alrededores de Última.

Tu padre era uno de los más prestigiosos Recolectores, y te enseñó todo lo que sabías. Él te enseñó a montar y desmontar un arma, a conducir vehículos, e incluso a leer y escribir, un lujo que pocos pueden permitirse.

Recuerdas vívidamente aquel nefasto día en que cumpliste los 18. Estabais en una expedición importante, hacia el inhóspito lugar llamado Ciudad. Allí encontrasteis un almacén enorme, lleno de armas antiguas y munición como para dotar un ejército, con provisiones y combustible para pasar un par de estaciones.

Pero algo se torció, y a partir de ahí todo es confuso. Recuerdas estar en el coche, recuerdas estar cantando y riendo, y recuerdas claramente a tu padre levantando con alborozo una botella de licor, a punto de pegarle un trago, cuando una bala atravesaba a la vez la botella y su garganta. Después todo es muy confuso; ruido, dolor, fuego. Una explosión, fuego, y un dolor en el costado que te hizo perder el sentido.

Pudieron ser minutos, horas o días, habría dado igual, pero cuando recobraste la consciencia estaban todos muertos. Tu padre, tu tío Ron, Edwin el tuerto, Alana... Muertos, asesinados, con heridas de arma blanca o de bala. Si la fatiga y el dolor no te lo hubiesen impedido, habrías gritado.

No recuerdas bien cómo regresaste a casa. Fue a pie, eso seguro, pero los recuerdos se pierden en tu memoria. Tampoco recuerdas que, como te han contado, llegaste a Última y gritaste durante horas.

Desde entonces no has sido capaz de volver a Ciudad, pero una parte de ti desea volver a ella, y odia a la otra mitad por tener miedo por ello.

PERSONALIDAD

Antes eras alegre, pero parte de ti murió aquel día, y desde entonces te cuesta más esfuerzo relacionarte con la gente. La vida es efímera, y en cualquier momento cualquiera podría morir. Es una lección que aprendiste aquel día, y por eso no quieres forjar lazos demasiado fuertes, y desde luego no quieres volver a sufrir la pérdida de un ser querido, lo que te hace a la vez ser protector con tus compañeros, aunque prefieres no tenerlos.

LOS OTROS

Respetas a **Izan**, y a su hermana **Marta**, ya que sobre ellos pesa el destino de Última, aunque cierto es que ésta es aún joven y no ha aprendido todavía a vencer impulsos egoístas. Respetas también a **Repson**, el Tecnochamán y al **Padre Sam**, aunque dan demasiada importancia a sus disputas, sin darse cuenta de que están en el mismo bando. Además, ¿dónde estaban sus dioses el día en que murió tu padre? Aprecias especialmente a **Madre Ana**, gracias a cuyos cuidados pudiste salir adelante, y probablemente conservar el brazo derecho, y en cuanto a **Tomás**, el vigilante, su labor es imprescindible para evitar ataques como el que acabó con tu equipo. En **Solomon** ves un reflejo de ti mismo cuando eras más joven... tiene gracia, a tu edad ya hablas como un veterano. Y en cuando a **Artus**, ese chaval es especial, de eso no cabe duda. No es más que un crío, pero sus ojos dicen que llegará a ser alguien muy grande.

Solomon de la Huerta

Cazador

CARACTERÍSTICAS

FOR Acostumbrado al daño
REF Furtivo
VOL Valiente
INT Práctico

HITOS

- Procede de una estirpe de cazadores.
- Acompaña a los cazadores en sus batidas en el bosque.
- Ha intimado con muchas de las chicas de Última.
- Siente admiración por Tomás, el vigilante de Última.

COMPLICACIONES

- Se deja llevar por su instinto.

COMBATE

AGUANTE	PUNTOS DE RESISTENCIA	DEFENSA	INICIATIVA	DAÑO A DISTANCIA	DAÑO CUERPO A CUERPO	ESTADO
6	18	14	6	+1	+2	H I M

HABILIDADES

- 4 Forzarse cuando es necesario
- 4 Matar rápidamente
- 3 Impresionar
- 4 Vigilar
- 5 Ocultarse
- 2 Última
- 3 El Mundo más allá de Última
- 5 Animales de los bosques
- 5 Aprendiz de Cazador

ARMAS

- Arco (M+1)
- Lanza (M+2)
- Navaja (C+1)

PROTECCIÓN

- Ropas reforzadas (RD 1)

DRAMA

5

DESCRIPCIÓN FÍSICA

A sus 18 años, muestra un físico imponente, con casi dos metros de altura y unos hombros y brazos anchos, y eso que aún no ha terminado de crecer del todo. Una incipiente barba decora su rostro aún juvenil, de facciones angulosas pero bellas.

HISTORIAL

Tu historia no es muy diferente a la del resto de muchachos de Última. Has nacido y crecido en un entorno difícil, solo que tú has crecido más y más fuerte, lo que te permite desenvolverse bien. Eres, o mejor dicho serás, cazador, como lo es tu padre, antes lo fue tu abuelo, y antes el padre de tu abuelo, y te sientes orgulloso de tu linaje. Es un linaje humilde, pues no pertenecéis a ninguna casta gobernante, pero en el mundo que os ha tocado vivir eso importa bien poco, pues sin los cazadores trayendo comida, de poco serviría todo lo demás.

De momento te ha tocado contemplar y aprender, y hasta ahora lo único que has hecho ha sido acompañar a los otros cazadores en las batidas que hacen en el bosque pero con la mayoría de edad llegará tu gran prueba, tu paso a la condición de cazador adulto, cuando tengas que aventurarte solo en el exterior a capturar tu primera gran presa, sin más ayuda que tu astucia y tus armas, destacando el arco que te regaló tu padre, con el que él cazó la suya.

Cuando llegue la próxima luna llena completarás tu iniciación, y demostrarás así que eres un poblador de pleno derecho en Última, y que ya no eres ningún crío.

PERSONALIDAD

Seguro de ti mismo, algo imprescindible para ser un buen cazador. Aún no has terminado tu formación, pero no dudas que serás el más grande de cuantos cazadores hayan poblado Última. Además, te encanta exterior y te sientes completamente libre cuando estás entre los árboles en busca del rastro de un jabalí o un ciervo.

LOS OTROS

Marta Hidalgo, la hermana del alcalde **Izan**, es la chica con la que sales. Te gusta mucho, porque es muy atractiva, aunque ella te ha pedido que lo llevéis en secreto, para que no se entere su familia, lo cual te viene bien porque te sirve de excusa para verte con otras chicas. Parece que el canijo de **Artus Frog**, el aprendiz del tecnochamán sospecha algo, y basta ver los ojos con que mira a **Marta** para saber que, igual que medio pueblo, anda colado por ella. No parece mal chaval, pero su maestro, **Repson**, probablemente le lava demasiado el cerebro con tanta tecnopalabrería. Ves mucho más sensatas las enseñanzas del **Padre Sam**, sacerdote del verdadero y único Dios, que tus padres te inculcaron desde pequeño. Sientes una especial admiración por Tomás, el vigilante de Última, ya que es alguien de quien crees que podrías aprender bastantes cosas, y respetas a la **madre Ana**, a la que recuerdas, desde tu infancia, siempre cuidando de los pobladores de Última. En cuanto a **Cross Michigan**, lo encuentras interesante, parece hecho de la misma pasta que tú, y parece alguien en quien podrías confiar si las cosas se ponen feas. Es algo que te dice tu instinto, y no suele fallar.



CARACTERÍSTICAS

FOR ██████████ ○○○○ Vivir al raso
REF ██████████ ○○○○ Ponerse a salvo
VOL ██████████ ○○○○ Inquebrantable
INT ██████████ ○○○○ Autodidacta

HITOS

- ✱ Su padre era un maltratador.
- ✱ Ha sobrevivido en solitario durante mucho tiempo.
- ✱ Lidia le mostró la valía de la compañía.
- ✱ Anhela vivir en sociedad.

COMPLICACIONES

- ✱ Asocial.

COMBATE

AGUANTE	PUNTOS DE RESISTENCIA	DEFENSA	INICIATIVA	DAÑO A DISTANCIA	DAÑO CUERPO A CUERPO	ESTADO	DRAMA
8	24	12	4	+0	+2	H I M	5

HABILIDADES

- 4 Llevar la casa a cuestas
- 3 Pelear cuando es preciso
- 4 Estarse calladito
- 4 Encontrar cosas
- 2 Hablar con rodeos
- 3 El Mundo Antiguo
- 3 Curarse a sí mismo
- 6 Nómada
- 6 Motorista

ARMAS

- ✱ Escopeta recortada (C+M)

PROTECCIÓN

- ✱ Ropa de cuero (RD 2)

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Alto y corpulento, de hombros anchos y brazos fuertes. Tiene 29 años. La cabeza completamente rapada para disimular unas generosas entradas que delatan su edad, y unos extraños ojos grises presidiendo un rostro lleno de cicatrices, castigado por una vida itinerante.

HISTORIAL

Siempre viajando, nunca quieto. Desde pequeño te recuerdas yendo de un lugar a otro. Huyendo de incursores o en busca de recursos. No era fácil, nada lo era, pero tu padre tampoco ayudaba. Era tremendamente egoísta, y era capaz de racanear comida a sus propios hijos. Siempre aguantando sus gritos y palizas, pero cuando fuiste adulto y te cansaste de aguantarle, una discusión, que fue por una moto, pero podía haber sido por cualquier otro motivo, hizo que ya no aguantaras más, y le acabaste rebanando el cuello con un cuchillo. Tu padre gozaba de buen prestigio en la caravana, por lo que tuviste que marcharte. Solo.

Durante todos estos años la soledad y tu moto han sido tu única compañía, yendo de un sitio a otro, sin echar raíces en ningún lado. A lo sumo haciendo trabajillos para recolectores que te ibas encontrando, o para pequeñas comunidades que dejabas en tu camino.

Creíste conocer el amor hace un par de meses cuando conociste a Lidia. Era una chica nómada como tú. Nunca supiste de dónde procedía ni quisiste saberlo. Nada de preguntas, ése era vuestro acuerdo, y el tiempo que estuvisteis juntos experimentaste algo parecido a la felicidad. Pero Lidia estaba ya muy enferma cuando te la encontraste. Al principio lo soportaba, y entre su fortaleza y algunos medicamentos que podíais obtener le ayudaban a sobrellevarlo, aunque no había encontrado ningún tecnochamán que pudiera ayudarla. Se estaba consumiendo en vida, y le quedaba poco. Por eso quería disfrutar al máximo el tiempo que le quedaba.

Un amanecer, mientras contemplabais el cielo, su vida simplemente se apagó. Lloraste un poco, aunque luego te diste cuenta de que no era pena lo que sentías, solo vacío. La enterraste con sus posesiones y seguiste tu camino.

PERSONALIDAD

No es fácil relacionarse con los demás cuando se ha vivido tanto tiempo solo. Con Lidia sentías una especial conexión, pero con el resto de personas te cuesta lo indecible. Tratas de ser cordial, pero nunca aciertas con la palabra adecuada, o simplemente a veces te pierden tus silencios, y tus largos estados meditabundos, y siempre se acaba estropeando todo. Vivir en sociedad es algo que en el fondo anhelas aprender.



SEGUNDA PARTE

ULTIMA DECISION

El incidente

La historia arranca en un caluroso día de verano. Los personajes jugadores están dedicándose a sus quehaceres diarios como todas las jornadas. Puedes describir qué está haciendo cada uno y permitirles comenzar a interpretar un poco, si lo desean, por separado para cada uno de ellos. Asegúrate durante la narración que en algún momento escuchan un ruido lejano, como un petardo, pero sin darle mayor importancia, nada parece ocurrir. Tras un tiempo, suena la campana de alarma, situada en la entrada del pueblo. Eso solo puede significar problemas, así que la gente coge sus armas y se dirige corriendo hacia el sonido, preparados para otra incursión de incursores. Pero lo que se encuentran al llegar es al joven Izan, acompañado por Tomás y varios subalternos más. Junto a ellos también está uno de los campesinos, Cedric, que sujeta nervioso su sombrero entre las manos. Sus semblantes son serios, y Tomás está sudando más de la cuenta.

Izan toma la palabra:

*—Tranquilos, no estamos siendo atacados.—*La gente suspira aliviada y se relaja un poco. *—Pero tenemos entre manos algo que quizá sea mucho peor. Esta mañana, Cedrik nos ha avisado que el depósito de agua que hay junto al pozo se ha derrumbado y ha caído encima del extractor que nos surte de agua, reventándolo. La bomba de extracción al parecer no ha aguantado el impacto.*

—¡Lo comprobaré!— grita el viejo Repson, y se abre paso entre la gente en dirección al pozo con rapidez. Si Artus intenta seguirle le dirá con un bufido que se quede donde está y escuche.

—Bien, sí, ve a comprobarlo Repson— dice Izan *—El caso es que si la avería es definitiva tenemos un grave problema. Como sabéis, Última no dispone de otra fuente natural de agua, y ese pozo es lo que nos ha permitido sobrevivir aquí durante este tiempo. Sin la bomba de extracción no podemos subsistir, y sin el agua almacenada en el depósito, el problema se nos va a ir de las manos en poco tiempo.—*La gente comienza a ponerse nerviosa y a murmurar. *—¡Silencio por favor! Nos enfrentamos a una grave crisis si no somos capaces de encontrar una solución al problema. Si no podemos conseguir otra fuente de agua en poco tiempo la sequía acabará con nosotros. La única posibilidad de supervivencia sería emigrar, y ni aún así estaríamos seguros de conseguirlo, no sabemos si seríamos aceptados en otros asentamientos, y eso sin contar con los peligros exteriores: bandidos, animales salvajes...*

La gente ahora comienza a ponerse más nerviosa, un amplio murmullo de preocupación se eleva desde ellos. Tomás se adelanta y trata de calmar los ánimos.

*—A ver, serenémonos un poco, no adelantemos acontecimientos.—*Mira con cara de pocos amigos a Izan. *—Centrémonos en el presente y no nos echemos las manos a la cabeza. De momento esperemos a que Repson confirme que la máquina esté rota y a partir de ahí buscaremos una solución lo más eficaz posible. A lo mejor simplemente hay que realizar algún ajuste para poder seguir extrayendo agua mientras reparamos el depósito, o a lo mejor es otra falsa alarma. Todos recordamos otras ocasiones en las que la máquina aparentemente se ha estropeado y que luego ha vuelto a funcionar.—*La gente asiente y se tranquiliza algo, aunque algunos echan miradas sobre sus hombros hacia el pozo. Una fina línea de humo se eleva desde esa dirección.

Repson regresa al cabo de un rato. La gente enseguida le rodea y le comienza a preguntar sobre el estado de la máquina. Repson guarda silencio hasta llegar a la altura del alcalde. Entonces se vuelve a la multitud con el semblante serio.

—Escuchadme. He revisado toda la bomba de extracción y sí, ha reventado. La máquina tiene más años que nosotros y ya estaba aquí cuando nacimos, así que el impacto del depósito sobre ella ha sido fatal. Ha trabajado duro y bien para el asentamiento y le ha llegado la hora. He intentado calibrar la posibilidad de repararla con mis piezas, pero la avería es más grave de lo que pensaba antes de revisarla y no hay nada que pueda hacer, pero a pesar de las malas noticias, esta noche realizaré un rito para ponerme en contacto con los mecanoespíritus y pedirles ayuda, quizá el ánima de la bomba no haya pasado aun a formar parte del Gran Mecanismo.

*—¡Herejía! ¡Blasfemia!—*Una voz se levanta entre la multitud. Es el padre Sam, que avanza entre la gente. *—¡De nuevo este demonio trata de engañarnos a todos con sus mentiras! ¡Si esa máquina se ha roto ha sido por culpa de vuestros pecados!—* Dice mientras señala a la multitud. *—Ya es hora de que abandonéis esas falsas supersticiones del Maligno y os pongáis a rezar al verdadero Dios para que se apiade de vosotros cuando el fin llegue.*

La gente comienza a inquietarse de nuevo, algunas voces apoyan al Padre, que ahora mira con odio al viejo tecnochamán mientras se toca la cicatriz de su rostro. Su único ojo centellea de furia, está claro que hay cuentas pendientes entre ellos.

Izan se adelanta y alza la voz:

—¡Basta ya! Padre, tranquilícese, ahora necesitamos soluciones, no poner a la gente más nerviosa. Última siempre ha respetado las creencias de cada uno y así va a seguir siendo. Aquel que pueda aportar alguna solución será bienvenido, los demás regresad a vuestros quehaceres. Cuando haya nuevas noticias os llamaremos a todos, estad atentos.

La gente se comienza a dispersar. Todos están visiblemente preocupados por el asunto y algunos de ellos forman corros para hablar. El tecnochamán se dirige al taller, el padre Sam reúne a su congregación para ir a la Iglesia a rezar, Izan y Tomás se alejan hablando entre ellos y no querrán ser molestados, el campesino Cedric se dirige a la taberna y los personajes jugadores tendrán que decidir qué hacen a partir de ahora.

Los personajes jugadores que deseen escuchar las conversaciones deben realizar una prueba de  o , según decidan participar o no en la conversación. Podrán escuchar tantos comentarios como se indique en la tabla, comparándola con el resultado más alto obtenido por el grupo.

10 La gente dice que las cosas se pueden poner muy mal en poco tiempo si no se encuentra solución. Sin el pozo no hay forma de sobrevivir en Última, y sin el depósito apenas hay margen antes de que el agua comience a escasear.

15 Algunos comentan lo raro que es que la máquina se rompiera justo cuando Cedric estaba allí.

20 El Padre Sam es el responsable de la rotura del pozo. Está buscando una excusa para echar definitivamente a Repson del pueblo y todo es cosa suya.

25 Una migración sería imposible, el Corredor de la Llanura acabaría con todos en un santiamén.



Aquí los personajes jugadores tienen oportunidad de interactuar entre ellos. Se presupone que todos se conocen ya, Última es muy pequeño y ellos son de edades similares. Si quieren ir a echar un vistazo al pozo se encontrarán con una pareja de vigilantes custodiándolo. Los vigilantes no parecen muy contentos de encontrar curiosos por allí y no dejarán que se acerquen, pero unas pruebas de 17 acompañadas de una buena interpretación les permitirá el acceso con la advertencia de que no estén mucho tiempo.

Una vez dentro, los personajes jugadores podrán comprobar la gravedad de la rotura: La torre que se elevaba a escasos metros ha caído sobre la bomba de extracción. La gran maquinaria ha reventado a causa del impacto y partes de ella están esparcidas por los alrededores. Una columna de humo negro se eleva desde el cuerpo central y un olor a metal quemado lo impregna todo. Por todo el lugar hay agua que está siendo rápidamente absorbida por la sedienta tierra, lógicamente salida del derribado depósito.

Si desean investigar más de cerca la avería deberán superar pruebas de 20 apropiada a 20 para comprobar que la máquina ha pasado a mejor vida por causas naturales. No hay señal de sabotaje aparente, lo único que parece haber ocurrido es que la torre ha cedido por el peso del depósito y este se ha venido abajo. Mero deterioro.

Poco más podrán hacer, ya que enseguida llegará Izan con sus dos lugartenientes para comprobar él mismo la avería también. Al encontrarles allí les reprenderá, sobre todo a su hermana, y les dirá que se larguen. Una discusión con el alcalde en estos momentos les reportaría una bonita noche en el calabozo, como el propio Izan les advertirá.

Repson está encerrado en su taller, preparando las cosas necesarias para su ritual de comunicación y no permitirá que nadie le moleste. Su aprendiz puede quedarse si lo desea, pero estará ocupado el resto del día con su viejo maestro.

Si quieren hablar con Cedric le encontrarán en la taberna, ahogando sus penas a solas. Se siente fatal por haber sido el que ha dado la terrible noticia. Los vecinos han comenzado a darle de lado y le miran con desconfianza, pues las gentes de Última son muy supersticiosas.

Si le dan confianza (y quizá algún vaso de licor), les contará que cuando llegó al pozo todo estaba en orden. Estaba llenando uno de los bidones que utiliza para los animales cuando el viejo depósito se vino abajo, y tuvo el tiempo justo de tirarse al suelo para no ser aplastado o atravesado por alguna de las piezas que aquello escupió. Después de eso salió corriendo a buscar al alcalde para contarle lo ocurrido.

Añade que ya empiezan a circular rumores de que ha sido él quien ha averiado la bomba con algún oscuro propósito, pero les jurará una y otra vez que no ha tenido nada que ver, que solo quería llenar el maldito bidón para dar de beber a las vacas. El padre Sam estaba entrando al recinto cuando ocurrió todo, por lo que puede verificar lo que dice.

El padre Sam se ha reunido con sus seguidores en la iglesia y están celebrando un rito de petición, práctica común de los Creyentes que se encierran durante horas pidiendo favores a su divinidad a cambio de duras penitencias o desmesuradas promesas de



abstinencia. Si entran, el Padre les pedirá que se unan a ellos o que no perturben su ceremonia, bajo pena de castigo eterno. Se negará a hablar con ellos, ya que en primer lugar, no tienen autoridad ninguna para interrogarle, además de estar ocupado en ese momento. Si insisten en hablar con él, accederá a reunirse con ellos tras la liturgia en su casa, situada en la misma iglesia.

Su versión de los hechos es que iba a llenar su cubo de agua para asearse esa mañana y que cuando entró al recinto vio como todo se venía abajo y casi aplasta a Cedric, que salió corriendo como alma que lleva el Diabolo. Él intentó hablar con el campesino, pero fue imposible, estaba muy asustado. Sin duda el haber presenciado el hecho de que la máquina ha sido destruida es una clara señal de Dios hacia Última, que debe cambiar su vida pecadora por la pureza de la Verdadera Fe.

Con estas averiguaciones la jornada irá avanzando. Al caer la noche sonará la campana de nuevo, pero esta vez toca a reunión. Rápidamente se congregan los vecinos para saber qué va a ocurrir. El ambiente es caluroso, y los rostros sudorosos parecen cadavéricos a la escasa luz nocturna.

La decisión

Una vez estén todos reunidos de nuevo ante Izan, Repson y Tomás, el alcalde toma la palabra:

—Conciudadanos, como ya sabéis todos, Repson ha estado buscando una solución a nuestro problema, así que oigamos qué tiene que decirnos.

El anciano se adelanta y habla. Su voz está apagada, como si hubiera realizado un gran esfuerzo para su edad.

—Iré directo al grano. He invocado a los espíritus de la Máquina, pero me ha costado mucho. La bomba de extracción era muy antigua y su espíritu estaba profundamente dormido.

He tenido que recurrir a todo lo que sé para lograr despertarlo y que me hablara, ya que había comenzado a desvanecerse a causa de la rotura. Le he convencido para que se quede un poco más habitando el amazon mientras yo hago unas reparaciones de emergencia. Pero eso no será suficiente, y en poco tiempo se averiará definitivamente. Esta noche voy a tratar de acceder a la Memoria Ancestral para saber qué piezas necesitamos y donde conseguirlas. Quizá no lo logre, estoy muy cansado...—Dicho esto se tambalea y caerá al suelo si nadie lo impide. Con ayuda lo llevarán a su taller, donde él pedirá que lo acuesten. Se quedará inmediatamente dormido y si su alumno no se queda por su propia voluntad, él le pedirá que lo haga.

Esa misma noche Artus tendrá un sueño. En él se verá rodeado de altas estructuras, algunas de las cuales llegan hasta el mismo cielo, pero la mayoría están destruidas o con signos de deterioro. Está solo en medio de una gran plaza, a lo lejos se escuchan extraños sonidos transportados por el viento que podrían ser aullidos o gritos.

En medio del lugar se alza una estructura circular derruida. La memoria ancestral le dice que esto antes era una fuente. En medio de ella se alza una estatua de bronce verde que representa a una mujer derramando agua desde un cántaro. Si se acerca verá el suelo

derrumbado, y una negra abertura que le llama. Lo que Última necesita está allí abajo...

Tras esto Artus despierta confuso. Si habla con su mentor al respecto este le dirá que el lugar que ha visto en el sueño es Ciudad, que se encuentra a varias jornadas de Última. Le dirá que debe estar orgulloso, pues se ha despertado en él el don de la Memoria Ancestral, indispensable para completar su aprendizaje de tecnochamán, con él que será capaz de comprender la maquinaria a un nivel más profundo y de poder repararla de manera más eficaz. Incluso a veces podrá adquirir conocimientos que antes no poseía sobre la tecnología olvidada que el hombre dejó después del Desastre. A partir de este momento el personaje jugador ya puede utilizar su habilidad Memoria Ancestral, empleando un punto dramático cada vez que quiera realizar una tarea que exceda de lo que podría hacer alguien con una habilidad de  o  tecnológica apropiada.

Desde su lecho Repson le pedirá que hable con los demás y que cuente lo sucedido. Es preciso que vayan a Ciudad, y Artus formará parte de la expedición, ya que solo él sabe donde se encuentra lo que necesitan. A los demás puede elegirlos él mismo, pero tienen que ser de confianza, es una misión de vida o muerte para todos.

Es de suponer que Artus contará la noticia. Cuando esta se extienda no habrá mucha gente entusiasmada por emprender esa misión. Ciudad es un lugar maldito, lleno de leyendas y peligros. Incluso los mismos personajes jugadores han crecido escuchando que de las ciudades surgió lo que acabó con el mundo, que el hombre que allí vivía era orgulloso y egoísta y que dejó muchas cosas peligrosas detrás de sí. No será extraño que nadie se muestre voluntario para ir. Cualquier intento será en vano. Pero algo va a acelerar los acontecimientos.

El ataque

Con la llegada del amanecer, algo se aproxima a Última. Los Desterrados, una banda de incursores va a atacar la población en unas horas. Este ataque acelerará la tensa situación hasta llevarla al límite.

El ataque está formado por cuatro vehículos a motor ocupados por dieciséis hombres en total. Están muy bien armados y son muy peligrosos. Última tiene la ventaja de las defensas, pero no dispone de demasiadas armas para contrarrestar el ataque. Ya han atacado otras veces el asentamiento, pero nunca han sido tantos.

Una vez más suena la campana de alarma, pero esta vez suena a ataque. Rápidamente Tomás organiza las defensas y envía a los mejores hombres a defender la entrada desde las torres y las aspilleras. Mientras se aproximan con un ruido terrible los vehículos, Repson manda llamar a los personajes jugadores a su presencia.

—Es ahora o nunca.— Murmura desde su lecho. *—Todos los demás tienen que quedarse para defender el sitio, pero vosotros debéis partir en una misión mucho más importante. De nada servirá rechazar la incursión si no reparamos la bomba. Aprovechad la confusión para salir con uno de los vehículos que tengo en la parte de atrás del taller. Coged lo que necesitéis para el viaje. Ciudad está a varias jornadas a pie, pero no menos de tres.*



En vehículo, el viaje se hará más corto. Pero llevad cuidado ahí fuera, las llanuras son peligrosas y Ciudad lo es mucho más. Si lo conseguís os convertiréis en héroes, si no... caeréis como los héroes que intentaron salvar Última de la extinción. Partid ya, hijos míos. Sobre vuestras espaldas lleváis el peso de la responsabilidad. No nos defraudéis. No hagáis que las vidas que se pierdan hoy sean en vano.

Fuera comienzan a escucharse gritos y disparos, queda poco tiempo. Si logran entrar en Última será muy difícil que puedan huir sin que les atrapen. Por suerte la puerta principal no es la única forma de salir, existe otra salida cerca de la montaña, pero es más difícil de transitar en vehículo.

Fuera del taller, entre los montones de chatarra, hay un vehículo tal como Repson dijo. Será necesario despejarlo de trastos y trozos de metal para dejarlo al descubierto (Prueba de  dificultad 15). Es un coche reducido a su mínima expresión. Poco más que un motor con cuatro ruedas y un esqueleto de metal rodeándolo todo. Como ventaja es ligero y rápido, como desventaja no ofrece apenas protección frente a un accidente o ataque. Su equipo incluye un kit de reparaciones de emergencia y una cuerda con gancho para sujetar el coche si se queda encallado en algún sitio, un par de bandejas de metal de 3m. por 45cm. para utilizar de apoyo a las ruedas si el coche necesita moverse en terreno difícil y una pala y pico. Todas estas herramientas proporcionan un aspecto implícito de bien equipados cuando sea preciso solventar algún problema con él).

Una vez en el coche, deben dirigirse a la parte de atrás del asentamiento y abrir la verja metálica para poder pasar con el vehículo.

La gente está más preocupada por esconderse y prepararse para rechazar el ataque que por ellos, así que los vecinos que vean les prestarán poca atención más allá de algunas miradas extrañadas antes de seguir con lo que estaban haciendo.

Pero alguien sí que muestra interés por ellos. Se trata de Madre Ana, la sanadora que lleva toda la vida aliviando los dolores de las gentes de Última. Para ellos es una especie de tía benévola que se preocupa por todos y nunca la han visto enfadada o triste. Les descubre antes de que marchen y se acercará a ellos. Les preguntará a qué se debe su intensa actividad. Ella se dirigía al taller para ver a Repson y llevarle ciertos ungüentos e infusiones para ayudarle en su recuperación.

Si son sinceros con ella, esta sonreirá con tristeza y dirá: “Mis pobres niños tienen que hacer una labor de mayores. Qué tiempos más horribles”. Y sonreirá con tristeza. Echará mano de su bolsa y sacará varios botes de cristal que les entregará. Son ungüentos curativos que, si se mantienen en los botes, mantienen sus propiedades durante mucho tiempo. Hay cuatro botes con 4 dosis cada uno (pág. 54). Después dará un beso en la frente a cada uno junto a un fuerte abrazo y se despedirá de ellos.

El camino que espera al otro lado es accidentado y agreste. Habrá que llevar mucho cuidado si no se quiere terminar atascado en el terreno o volcar en el peor de los casos. El personaje que conduzca debe realizar una prueba de  18 que les llevará sanos y salvos hasta el fin de la senda. Si fallan la tirada por 5 o menos, habrán atascado el coche y este perderá 10 puntos de resistencia. Además necesitarán una prueba de  a 18 para desatascarlo y poder continuar.



Si fallan la tirada por más de 5, entonces habrán volcado el coche. Considera que ocurre lo mismo que si hubiesen fallado por menos de 5, pero además todos los personajes deben tirar 18. Todos los personajes jugadores sufrirán un golpe de m+C puntos de daño, que se reducirá a la mitad si han superado la tirada.

Una vez allí podrán ver una perspectiva del ataque. Los vehículos ya han llegado hasta la distancia de tiro y están circulando en círculos fuera del alcance de los disparos. Parecen esperar algo, quizá que a los defensores se les acaben las municiones. Un momento después parece que los defensores de Última se han dado cuenta de lo que pretenden y dejan de disparar. Entonces los vehículos se alinean frente a la muralla. Alguien se incorpora en uno de ellos pero está demasiado lejos para ver quién es o qué hace. Una prueba de 15 dará a entender que está manteniendo un diálogo con alguien que está en una de las torres, pero es imposible saber qué dicen.

Al rato la figura volverá a sentarse y el ataque se reanudará. Los vehículos aprovechan su velocidad para ir acercándose más y más al muro de defensa, buscando un punto débil.

En algún momento tendrán que seguir hacia Ciudad. El problema es que está justo en dirección hacia sus enemigos y en los alrededores hay poco donde ocultarse, así que tendrán que aprovechar lo que puedan el factor sorpresa y tratar de que no les sigan y prefieran seguir con el ataque.

Podrán salir cuando lo deseen. Deben seguir la carretera que se aleja de Última, llamada el camino de Ciudad, pero como los alrededores son terreno llano podrán hacerlo alejándose de la carretera, aunque no demasiado si no quieren perderse.

En cualquier caso, cuando comiencen a circular con el vehículo deberán realizar una prueba de 12 para iniciar la carrera. Cuando estén pasando más o menos paralelamente al grupo de atacantes serán detectados. Tras los primeros momentos de confusión uno de los vehículos girará y comenzará a perseguirlos!

El grupo de personajes jugadores lleva ventaja y su vehículo es más rápido, así que si no hacen ninguna locura deberían poder huir del vehículo contrario, que está ocupado por cuatro incursores armados con una ballesta, un rifle y una pistola (pág. 44). Es difícil que acierten dada la distancia y los movimientos de los dos vehículos, pero les asustará bastante (Considera que todos tienen el aspecto temporal *es difícil apuntar desde un vehículo*).

Si la persecución se pone fea para los personajes jugadores puedes hacer que el vehículo enemigo haga una mala maniobra y el conductor pierda el control. Sus ocupantes morirán o estarán gravemente heridos. Tras este encuentro podrán iniciar su camino hacia lo desconocido con más tranquilidad.

La ruta maldita

Un destartado cartel que una vez fue verde, con una flecha, marca la dirección hacia la que se dirigen. Aquellos que sepan leer (Repson y Marta Hidalgo si se utilizan los personajes pregenerados) podrán ver la única referencia que queda legible: una cifra que comienza por 7. La flecha apunta al camino que están transitando.

La carretera está llena de desconchones y maleza por tramos y la circulación por ella deberá ser lenta para no sufrir ningún percance. En ocasiones se verán forzados a bajar del coche para apartar árboles caídos, el esqueleto de algún otro vehículo o piedras.

El paisaje varía algo. Se ve más vegetación que en los alrededores de su asentamiento y a los lados de la carretera se alzan bosquesillos de árboles. Se ven muchos animales, así que la caza no debería ser muy complicada por aquí.

LA JAURÍA

Durante una de las paradas obligadas para apartar escombros o restos de otra era, en el momento que consideres oportuno, el grupo tendrá un encuentro con la fauna salvaje de la zona.

Atraídos por el ruido del coche, una jauría hambrienta compuesta por ocho canes salvajes se acerca hasta donde los jóvenes han parado. Los canes se guían principalmente por el oído y el olfato, y los personajes jugadores han atraído su atención. Primero observarán al grupo, pero luego impulsados por su hambre, atacarán. En los alrededores abunda la caza, pero la jauría está infectada con una extraña enfermedad y se ve impedida para cazar como hasta ahora. Todos los canes muestran claros síntomas de infección: babas amarillentas cayendo sin cesar de sus bocas, ojos supurantes y medio ciegos, extremidades deformadas, pelaje caído en varias partes... un simple vistazo (10) hará que el grupo se intranquilece rápidamente.

Permite pruebas de 18 para notar la presencia de uno de los canes en las cercanías. Está rastreando al grupo y evaluando su nivel de peligro antes de reunirse con el resto de la jauría. Si nadie nota la presencia del can, les rodearán rápidamente y saltarán sobre ellos, sorprendiéndoles.

Los canes están enfermos y debilitados a causa del hambre, por lo que no son un desafío importante a menos que tengamos en cuenta la posibilidad de resultar infectado por la extraña enfermedad que les afecta (pág. 41).

Si el grupo consigue superar este embrollo, podrá seguir su camino.

EL BACHE

Juega este encuentro cuando alguna distracción haga que el conductor no esté atento a la carretera. Una discusión, algo extraño en el paisaje, un ruido raro son cosas que pueden servir. Si deseas añadir dificultad extra al encuentro, añade algún enemigo de la zona: un viejo oso herido, un nido de hormigas rojas en el agujero, una bandada de buitres que bajan a inspeccionar el accidente... siéntete libre.

Repentinamente, el conductor ve que ante él se abre un enorme agujero y se da cuenta que el vehículo es incapaz de sortearlo. Para evitar mayores daños en la caída deberá realizar una prueba exitosa de 20. De superarla, el grupo resultarán heridos leves, pero si el conductor falla el coche volcará y todos sufrirán daño: pide una prueba de Reflejos a dificultad 15, de manera que los personajes jugadores que fallen la tirada sufrirán heridas graves (daño C+M) y los que la superen solamente m+C.



El problema aparte de las posibles heridas sufridas será sacar el vehículo del agujero en que ha caído. Para ello pueden usar la cuerda con gancho que se encuentra en el parachoques delantero. Deberán buscar un buen punto de agarre para el vehículo con una prueba de 🌀 15, recibiendo a cambio el aspecto temporal *agarrado a un árbol*. Recuerda que no se trata solo de encontrar algo donde enganchar el vehículo, sino también en que esté lo suficientemente cerca del extremo de la cuerda. Pueden hacer varios intentos si lo desean, empleando un minuto en cada inspección.

Una vez enganchado el vehículo podrán activar el mecanismo que recoge la cuerda. Si el coche ha volcado como resultado de la caída, deberán darle primero la vuelta si no quieren arriesgarse a que sufra daños con el arrastre. Una prueba de 🌀 20 les ayudará a ello (Si es preciso, recuerda a los jugadores que sus personajes pueden trabajar en conjunto obteniendo importantes modificadores a su tirada). También pueden utilizar algo de los alrededores como palanca (prueba de 🌀 15) para ganar un aspecto temporal que les ayude.

Con un gemido de metal, el mecanismo comienza a enrollar la cuerda y a sacar el vehículo del suelo. Por unos instantes parece que lo va a conseguir, pero de pronto el engranaje comenzará a calentarse y dejará de recoger la cuerda. Si no lo detienen rápido (prueba de Reflejos 10) se quemará y el coche volverá a caer.

Parece que el único modo de sacar el dichoso coche es que empujen desde abajo mientras el mecanismo tira del vehículo, ya que por si solo no puede con él. Una prueba de 🌀 20 hará que abandonen el maldito bache de una vez.

Si se examina el mecanismo, prueba de 🌀 15, se notará claramente como está viejo y muy gastado, aunque no será ninguna novedad, todas las cosas del mundo antiguo que quedan están viejas y desgastadas.

Otro vistazo al coche revela que milagrosamente no ha recibido daños de importancia en el motor, por lo que podrán continuar su camino.

AYUDA INESPERADA

Si las cosas se ponen mal para el grupo utiliza este encuentro para darles algo de esperanza. Si todavía no han llegado a Ciudad y ya están heridos y cansados, un encuentro inesperado puede inclinar la balanza de su destino.

Una tribu de Primitivos ha establecido su poblado cerca de esta parte de la carretera, en un cercano bosque. Sobreviven gracias a la abundante caza de la zona y a la soledad del entorno, ya que al estar más cerca de Ciudad no existen otros asentamientos por los alrededores. Son gente pacífica y acostumbrada al aislamiento (ni los Desterrados han descubierto su presencia y aunque lo hicieran, poco tendrían que ellos quisieran), por lo que se muestra curiosa ante los ruidosos visitantes que llegan por allí.

En un momento dado, un animal seguido de una figura humana aparentemente desnuda que lo persigue cruzará por delante del coche. Ante el vehículo, la figura humana se queda quieta, como harían los personajes jugadores ante un gran depredador. Si el conductor quiere evitar atropellar a la figura deberá dar un volantazo y superar una prueba de 🌀 18. Si la realiza el coche derrapará,

quedando a escasos centímetros de la figura, paralizada por el miedo. De no superar la tirada, impactará contra la figura, lanzándola por los aires y haciendo que el coche salga de la carretera y choque contra un árbol cercano. Los daños para el vehículo no serán graves (m), pero obligará a una reparación de emergencia que llevará al menos una hora de tiempo y una prueba exitosa 🌀 15. Si la tirada no es exitosa pueden hacerse intentos adicionales cada hora.

La figura que se ha cruzado en su camino es un hombre de unos treinta años, de piel tostada por el sol y cubierto únicamente por un taparrabos de tela gris. Porta una lanza hecha con una vieja cañería de metal a la que han insertado una punta de piedra en un extremo. Está confundido y algo asustado, especialmente si el coche le ha golpeado (daño C+M), por lo que se aferrará a su lanza fuertemente y aunque no huya, estará alerta y a la defensiva mientras el grupo de personajes jugadores no le muestren que no son peligrosos.

Si hablan con él descubrirán que aunque habla su idioma, lo hace en una extraña jerga. Para interpretarlo puedes hablar de forma parecida a como lo hacían los nativos americanos en las películas del Oeste, pero sería mejor si hicieras que su forma de hablar resulte un dialecto cerrado del mismo idioma de los personajes, como si fuera un hablar “pueblerino”, pero trata de no ser ridículo sino de darle una personalidad propia al lenguaje como se indica al principio del libro (pág. 04).

Los Personajes pueden hablar con él para conseguir información. Pueden realizar pruebas de 🌀 15 (20 si le atropellaron) Cada vez que consigan una prueba podrán conseguir información del hombre asustado. Si alguna de las pruebas falla por 10 o más u obtienen una pifia, el hombre se asustará y atacará a los personajes para intentar huir. La información que puede aportar el hombre es la siguiente:

- ✳ Se llama Chok (pág. 42).
- ✳ Pertenece a la “familia” de los Sein
- ✳ La “familia” vive en el interior del bosque y no conocen nada fuera de él.
- ✳ En el momento del atropello, estaba persiguiendo a un jabalí para llevar alimento a Sein (utiliza la misma palabra para referir su pertenencia a la “familia” y para referir el lugar de donde viene)
- ✳ Si la conversación es pacífica y se ganan su confianza, al fijarse en sus heridas y magulladuras les invitará a que le sigan hasta Sein, donde el chamán podrá ayudarles gracias a sus “emplastos”.

Si aceptan la invitación les conducirá efectivamente hasta Sein. Si le realizan más preguntas insistirá en que le acompañen a Sein y allí podrán preguntar todo lo que quieran.

Sein

En medio del bosque se encuentra un pequeño asentamiento llamado Sein. Básicamente son cabañas de madera construidas alrededor de una cabaña central que data de los tiempos antiguos a juzgar por su aspecto decadente en comparación con el resto de construcciones, mucho más recientes. Hay aproximadamente

una docena de cabañas hechas de la madera de los alrededores. La cabaña central claramente pertenece al líder de la comunidad, un hombre de mediana edad, con una poblada barba, de color y que responde al nombre de Just, que saldrá al poco de llegar ellos.

Sein lleva apartado del mundo desde poco después del Desastre, cuando una comunidad, huyendo del horror que sobrevino después se escondió en ese bosque. Poco a poco se habituaron a la vida campestre y se adaptaron a esa nueva forma de vivir. Desde entonces todo lo que han necesitado el bosque, y los restos de lo que había antes donde ahora se levanta Sein y que nadie recuerda qué era, se lo ha dado.

La impuesta endogamia entre tan pocas familias se está empezando a notar, y los rasgos de algunos jóvenes son muy parecidos entre ellos, aparte de mostrar indicios de retraso mental y primitivismo.

Al llegar allí las gentes les observarán con mucha curiosidad, acercándose y tocando las extrañas ropas y equipo que lleven. Todos visten con lo justo, e incluso algunas mujeres van con sus pechos al descubierto. Claramente son una sociedad tribal primitiva, apenas disponen de tecnología aparte de armas hechas con restos de tuberías, varas metálicas y trozos de espejo que usan como amuletos (si se quedan lo suficiente por los alrededores descubrirán un amasijo de hierro oxidado que una vez fue un vehículo y al que nadie hace caso).

El recibimiento será amable, Chok contará lo ocurrido con su curioso dialecto y los que le escuchan se mostrarán sorprendidos y respetuosos con los recién llegados. Les harán muchas preguntas sobre el mundo exterior, de donde vienen, qué hay más allá del bosque y adonde lleva la carretera “por el lado que no va a Ciudad”. Si son preguntados, ellos no entran a Ciudad, aunque saben que allí se esconden terribles criaturas.

Just se muestra algo más serio que el resto y les observará con cautela, no obstante se mostrará amable y curioso como el resto, pero siempre manteniendo su posición de autoridad. Su vestimenta es como la del resto pero lleva multitud de colgantes y abalorios por todo el cuerpo. Son símbolos que indican que además del líder es el chamán, y él será quien les lleve a su cabaña para otorgarles cuidados especiales si los necesitan.

En el interior, un suelo cubierto de pieles les recibirá. Un pequeño fuego arde en el hueco de la chimenea y por todas partes hay amuletos hechos de huesos de pequeños animales, trozos de mampostería y cristales. Incluso hay varios libros que el chamán utiliza en sus rituales aunque no sabe leerlos y son solo usados como un instrumento sobrenatural más. Si intentan echarles un vistazo a fondo Just no se mostrará conforme, ya que son poderosos objetos mágicos del mundo antiguo. Si finalmente logran leerlos, descubrirán que solo se trata de novelas sin importancia, aunque puede dar valiosos conocimientos de la antigua era a quien los lea. De hecho, los personajes jugadores que las lean podrán hacer una prueba de  a dificultad 10 y, si la consiguen, ganarán el aspecto temporal *Leyendas de Sein* que podrán activar a propósito del Mundo Antiguo. Unos pocos muebles toscos completan la estancia. Hay otras habitaciones, pero son privadas y no les invitarán a entrar en ellas. Una es la cocina, prácticamente vacía, y la otra el dormitorio de Just y su esposa.

La esposa de Just se encuentra en cama porque ha enfermado hace varios días. Esto solo lo sabrán si escuchan los leves quejidos

FIEBRE DE LOS BOSQUES

La fiebre de los bosques es una enfermedad bastante común en este tipo de regiones. Los sabios y expertos no saben cuál es el origen de la enfermedad, pero sí han aprendido que son los animales los que la propagan, normalmente al morder o arañar. Algunos sabios conocen una planta llamada Lirio Lunar, que es fácil de encontrar en los bosques, y que si se trata de manera adecuada puede crearse una infusión que ayuda a superar la enfermedad (proporciona el aspecto temporal *Fortalecido*).

En términos de juego la Fiebre de los bosques se comporta como un veneno (ver página 52), pero con un periodo de incubación de un día. Sus características son las siguientes:

Método: herida.

Dificultad: 14

Daño mínimo: C

Daño máximo: M

que surgen del interior causados por la **Fiebre de los bosques** () 20) Just no ha podido frenar el avance de la enfermedad y no sabe qué más hacer, toda su magia no ha resultado. Si algún personaje jugador se ofrece a tratar a la mujer no aceptará por orgullo, pero puede ser persuadido, ya que ama a su esposa. Quizá si le proponen no decir a nadie que han sido ellos, puedan hacerle cambiar de opinión.

La mujer se encuentra postrada en un lecho en el suelo, rodeada de toda clase de objetos mágicos y con un fuerte olor corporal a causa de la falta de higiene y los sudores.

Los que estén heridos recibirán también los cuidados de Just, que entonará un cántico y usará algunos de los objetos de su cabaña, luego sacará unos botes de cristal con una oscura y maloliente sustancia en su interior y se la pondrá encima de cada herida. Esto aliviará el dolor y ayudará a la cicatrización, por lo que acelerará al doble la cura natural de ellas.

Poco más pueden hacer en el primitivo asentamiento. Les despedirán y Just les entregará dos frascos con el extraño “empasto” con cuatro dosis por frasco (pág. 54). También le dará a cada uno un amuleto para que les proteja durante el camino de malos espíritus y mala suerte, otorgando el aspecto temporal Buena suerte que podrán invocar a su antojo (pág. 54).

Si ayudaron a su esposa estará profundamente agradecido aunque intentará que no se sepa que él no pudo ayudarla. Desde entonces serán bien recibidos siempre en Sein.

La noche

Y como todo viaje tiene imprevistos, este no iba a ser una excepción, y la noche les sorprenderá en el camino si se han entretenido lo suficiente con los anteriores encuentros.

La carretera ahora está plagada de escombros y restos de lo que alguna vez fue civilización, por lo que deben ir más lentos a medida que se acercan a su objetivo.



En el horizonte comienza a distinguirse el siniestro perfil de los edificios de Ciudad con las últimas luces del día, insuficiente para ver nada más que no sea su misteriosa presencia.

Es un momento impactante para ellos. Solo uno de ellos viajó con anterioridad allí, pero el impacto es tremendo para todos, aunque con especial intensidad para Cross, que no guarda buen recuerdo de su estancia. Toda su vida han estado escuchando historias de este lugar. Si quieres dar un toque lírico al momento puedes leerles lo siguiente:

Ante vosotros se alza la siniestra silueta de Ciudad, recibiendo las últimas luces del día. Habéis crecido escuchando leyendas sobre este lugar. De aquí surgió lo que destruyó la civilización antigua, cuando los hombres dominaban el cielo, el mar y la tierra. Aquí tuvo su origen y se extendió al resto del mundo, acabando con todo lo que ahora veis abandonado y perdido para siempre.

Mil peligros desconocidos acechan allí, y nadie sabe qué clase de demonios habitan sus ruinas, aullando obscenidades en la noche y buscando presas para las más sangrientas torturas. Ahora su presencia comienza a inquietaros profundamente, os dais cuenta de que esto va en serio y de que os dirigís ALLÍ para profanar sus secretos y despertar a sus habitantes.

Esa noche dormirán inquietos. Tendrán sueños desagradables que no podrán recordar con claridad al día siguiente, pero que incluyen una oscura presencia observándoles desde Ciudad.

Cross Michigan tendrá una pesadilla especialmente vívida. En ella se encuentra en una gran plaza en cuyo centro hay un agujero que parece llamarle. Algo oscuro y peligroso habita allí, pero es donde debe ir. Cuando se acerca puede ver cientos de ojos blancos que le observan...

...pero él sabe que son ojos ciegos. Deberá superar una prueba de Voluntad 12 o recibirá el aspecto temporal Fatigado durante todo el día.

EL ÚLTIMO PUENTE

Finalmente el grupo llega al último obstáculo. Como una broma del destino, o como si la misma Ciudad no quisiera dejarles entrar, una última prueba les espera en el camino. Un último intento para que no alcancen su destino...¡o lo alcancen antes de lo que imaginan!

A mitad de la jornada siguiente llegarán a un puente de los tiempos antiguos. Un puente que cruza un inmenso cañón de 300 metros de anchura y con un pequeño riachuelo en su fondo, a unos cien metros más abajo. Es de hormigón y metal y muchas de sus partes están caídas o rotas. Dos grandes columnas grises arqueadas lo sujetan a las paredes del cañón. Sobre él se elevan dos arcos ojivales que una vez fueron blancos, uno de los cuales está parcialmente derruido y sus restos están sobre el asfalto que deben cruzar para seguir el camino. El asfalto en sí está agrietado y con grandes agujeros, cadáveres de vehículos que han ido aumentando durante el trayecto, están aquí amontonados, y algunos en posiciones que dan a entender que hubo una colisión múltiple en el puente.

Como Director de Juego debes hacer ver al jugador que interpreta a Cross que no puede recordar este puente de cuando viajara

hace años a Ciudad. Por mucho que lo intente no sabe por donde pasaron, pero está claro que por aquí no fue. No recuerda ningún cañón como este, y por su tamaño, debería hacerlo. Parece extenderse por todo el paisaje de un lado a otro, haciendo difícil que dieran un rodeo tan grande para llegar a Ciudad.

Cruzar no es demasiado difícil...si vas a pie. Pero el grupo debe pasar con un vehículo, lo cual es bastante más complicado por la cantidad de obstáculos que salpican el lugar:

los agujeros del pavimento pueden tornarse peligrosos, y a través de algunos es posible contemplar las entrañas del puente y el fondo del cañón. Una caída sería fatal.

No les ayudes a idear la forma de cruzar, déjales que sean ingeniosos y acepta todas las soluciones que te parezcan razonables.

Aquí tienes algunas ideas para posibles acciones que tome el grupo:

- ✳ Si quieren limpiar la carretera de restos les llevará el resto del día despejar un camino para el coche, eso sin contar con el arco derruido que yace a doscientos metros de ellos sobre el puente y al que puede que no hayan prestado la debida atención en un principio (👁 15). Puede servirles para cruzar con pruebas de 🧠 15.
- ✳ Para cruzar la montaña de escombros de unos dos metros que bloquea por completo el paso tendrán que ser más ingeniosos. Una posible solución sería intentar utilizar las bandejas metálicas del equipamiento para buscar un punto por donde el coche pueda subir hasta la cima de la montaña de cascotes. El gancho podría servir de ayuda para ello también.
- ✳ Otra solución sería despejar el trozo bloqueado por el arco, pero después de estar horas moviendo piedras enormes estarán agotados y puedes imponerles un aspecto temporal como Fatigado. Además, los restos del arco son grandes y parecen pesar demasiado para moverlos lo suficiente.
- ✳ Existen varios agujeros en el asfalto, unos más peligrosos que otros, pero entre ellos destaca uno, que atraviesa todo el puente y por el que se puede ver el fondo del cañón. Una vez más pueden usar las bandejas para que el coche cruce sobre él, aunque deberán conducir cuidadosamente (👁 15) para que el vehículo no se salga de las vías. De ocurrir esto, todavía podrán tratar de rescatar el coche que está peligrosamente cerca de caer al vacío con la cuerda y el gancho, haciendo pruebas de 🧠 20, hasta que tengan éxito o fallen por más de 5. Si ocurre esto último u obtienen una pifia no habrá nada que hacer y el coche caerá a través del agujero, arrastrando al conductor con él si este no supera una prueba de Reflejos 15. Puedes incluir alguna escena al límite y arriesgada para salvar al conductor, que puede quedar colgando de la cuerda y el gancho que sujetaban al coche (si se les ocurrió usarla, claro) mientras esta cruje y el vehículo se balancea debajo de él antes de que la cuerda se rompa o arrastre a lo que estuviera enganchada también al agujero. Será necesaria una prueba de 🧠 15, para poder subir por la cuerda a tiempo.

Si el grupo pierde el vehículo por alguna causa, no te preocupes y hazlo desaparecer. Más adelante tienen la oportunidad de conseguir otro si se arriesgan lo suficiente.



El derrumbamiento

En cualquier momento después de llegar al puente puedes introducir esta pequeña escena. La acción comienza con una ligera vibración que hace estremecerse al puente por el que están cruzando los personajes jugadores en ese momento, agudizando sus sentidos. La vibración aumenta progresivamente y comienza a levantarse una columna gigantista de humo en el interior de Ciudad, para luego ser arrastrada por el viento. Después, todo vuelve a la calma.

Una prueba 15 revelará que el perfil de Ciudad ha cambiado: ahora falta uno de los edificios más altos. El rumor disminuye y desaparece mientras todo parece volver a la normalidad.

Ciudad

Tras cruzar el puente, solo queda entrar por fin en territorio desconocido. Según avancen comenzarán a cruzar zonas que antaño formaban parte del casco urbano. Abandonadas y en diferentes estados ruinosos, casas, calles y edificios van aumentando poco a poco a su paso. La carretera está extrañamente despejada de otros vehículos ahora, invadida por vegetación que ha crecido salvaje durante décadas.

Al adentrarse en Ciudad, el lugar de sus pesadillas, lo primero de lo que se percatan los personajes jugadores es el enorme silencio que se extiende por todas partes. Probablemente ellos nunca han estado en un lugar tan sigiloso. Ciudad es un lugar desconocido y misterioso para casi todos ellos, por lo que cualquier ruido les pondrá los pelos de punta, cada esquina esconderá cosas nunca vistas. Están en el corazón de la bestia, el lugar de las leyendas, así que

aprovecha para inquietarles a cada paso: ruidos, susurros, animales, derrumbamientos, y cuando quieras causar mayor impacto: el silencio. Un silencio absoluto, una atmósfera de muerte total, donde no hay nadie vivo en kilómetros a la redonda (que ellos sepan) y que simboliza un mundo que ya no existe, que fue de grandes logros y que se derrumbó para yacer cadáver. Un cadáver que ahora los personajes jugadores están profanando.

De nuevo la conducción debe ser cuidadosa. En ocasiones deberán apearse para cortar o arrancar pequeños arbustos o árboles que impiden el paso, pero en general si eligen vías amplias podrán viajar sin problemas.

Las calles están agrietadas y pobladas por especies vegetales que se han dado prisa en recuperar el terreno que antaño les quitaron. Hay calles enteras desaparecidas, dejando espacio a un nuevo bosque que se abre paso en ellas con rapidez, y ese bosque está habitado por diferentes animales que sobreviven más fácilmente aquí que en el exterior. Agujeros se abren al subsuelo, dejando al descubierto vías subterráneas de agua que en ocasiones llegan hasta la superficie, creando ríos que pueden ser realmente caudalosos y engañosamente profundos. El sistema de alcantarillado hace mucho que dejó de cumplir su función y las aguas subterráneas lo han anegado por completo en su mayor parte. Caminar por algunas calles puede convertirse en una caída a ese submundo oscuro al ceder el asfalto bajo los pies.

Muchos edificios se han deteriorado hasta tal punto que andar por dentro de ellos supone un peligro de derrumbe. Los revestimientos del exterior y el interior cayeron hace mucho, y la estructura interna de acero, hormigón y ladrillo quedó al descubierto. Apenas queda rastro de muebles y utensilios. Los muebles orgánicos desaparecieron y los restos metálicos de los demás quedan esparcidos





por las viviendas. Si se es lo suficientemente osado se pueden encontrar cosas de utilidad, pero a riesgo de la propia vida. En su mayor parte, los edificios son esqueletos invadidos por la naturaleza. En los pisos más altos se han instalado aves que han hecho de ellos su nuevo imperio, sin humanos que las expulsen o limiten su número con venenos o cables de alta tensión.

El ecosistema que se ha creado en Ciudad es variado, dando una clara idea de que la vida se abre paso sea como sea y que el hombre antiguo trataba de poner barreras a lo imposible. Viendo la fuerza con la que ha irrumpido allí, no es de extrañar que la civilización desapareciera por sus propias obras, intentando imponerse a la naturaleza en vez de lograr convivir con ella.

Ahora deben buscar aquello que necesitan para Última, las piezas para el motor de extracción de agua. Para ello solo cuentan con unas imprecisas indicaciones de Artus basadas en visiones de trance durante el sueño: Una gran plaza con una antigua fuente, allí es donde deben dirigirse.

El problema es que no tienen ni idea de cómo orientarse en Ciudad, y es más grande de lo que nunca hubieran imaginado, así que tendrán que echarle valor y comenzar a buscar a ciegas.

ESCENAS DE CIUDAD

Proponemos una serie de encuentros para que los vayáis desarrollando en el orden que prefieras. No es necesario jugarlos todos, pero, como comprobarás, algunos están pensados para hacer avanzar la trama. Si ves que el grupo está demasiado castigado o perdido, elimina o modifica cualquiera de ellos para que todo marche y los jugadores no se frustren. Recuerda que tienen que sentir que todo está a punto de acabar mal, pero no morir a la primera de cambio.

LOS DESTERRADOS

Las siguientes escenas están ligadas entre sí y transcurren en orden cronológico. Sirven para poner en contacto al grupo con la banda de incursores que habita en esta zona, y les brindará la posibilidad de ganar unos aliados muy valiosos cuando tengan que salir de Ciudad más adelante.

La emboscada

Dentro de la ciudad hay instalada una comunidad de incursores que recibe el nombre de los Desterrados. Desde aquí se abastecen, se preparan y realizan incursiones en los asentamientos de los alrededores. Disponen de varios vehículos operativos y llevan años causando el terror con sus ataques en kilómetros a la redonda.

Viven en una zona de Ciudad que han reconstruido para hacerla habitable y ocupan un par de edificios del casco urbano, lo suficientemente interior para ocultarse pero no lo bastante para llamar la atención de lo que habita más adentro. Sus fuerzas actualmente constan de treinta y dos incursores, cuatro coches modificados y 6 motocicletas. También disponen de una gran cantidad de armas de fuego y munición que han rescatado del interior en diferentes incursiones. A esto se suman las fuerzas que han salido hacia Última y que deberían tardar poco en volver.

Su organización es una especie de tiranía impuesta por su actual líder, **Max Lok**, una imponente masa de músculos al que le falta un ojo y que cubre con un parche metálico atornillado al cráneo. Su brazo derecho ha sido sustituido por uno mecánico acabado en una tremenda garra que nadie quiere ver en acción. Su cuerpo está recorrido por cientos de cicatrices de todos los tamaños, algunas autoinfligidas, y es una auténtica máquina del mal. Algunos de los Desterrados le obedecen por miedo y porque no han conocido otra forma de vida. Los disidentes o los desertores suelen acabar despedazados por el brazo mecánico de Max.

Logró el poder tras acabar con el anterior líder de la banda en un duelo, y desde que llegó al poder los ataques a los asentamientos que conocen se han multiplicado, haciendo que algunos incluso lleguen a desaparecer.

El grupo que atacó Última procedía de aquí, y todavía no ha regresado. Max, que no acudió al ataque porque estaba sufriendo una recaída de la enfermedad que padece fruto de su implante mecánico y que produce alteraciones de la personalidad y fuertes dolores en el miembro desaparecido (amén de unas infecciones de caballo), se está comenzando a impacientar, y planea enviar un pequeño grupo de exploradores para saber qué ha pasado, y castigarlos severamente si resulta que han optado por desertar. El único vehículo que disponía de una radio para comunicarse era el que persiguió al grupo de personajes jugadores cuando salían del asentamiento, por lo que el grupo de ataque quedó incomunicado.

Cuando el grupo de personajes jugadores llega a la ciudad, tardarán poco en ser detectados por los vigías que Max ha apostado para esperar el regreso de los demás. Normalmente no hay vigías, ya que nadie en su sano juicio se adentraría aquí, pero esta vez Max los ha diseminado por el perímetro por si la ausencia de noticias significa un inminente ataque. Los personajes que estén atentos a su alrededor, y deberían ser todos, pueden darse cuenta de las señales que limitan el territorio de los Desterrados, como cuerpos sin vida colgando en algunos cruces y bastos tótems levantados con restos de chatarra y piezas sobrantes que delimitan el terreno que controlan y que sirven tanto para advertir a los de fuera como para que los propios incursores no se adentren más de lo necesario en Ciudad.

Los vigilantes están apostados en edificios, por lo que resultan prácticamente imposibles de detectar para alguien que no esté acostumbrado a moverse por zonas urbanas. Aún así, pruebas exitosas de  20 (15 para los que conozcan Ciudad, como Cross Michigan) podrían dar pistas leves como restos de comida reciente en la zona donde el vigía se oculta, un reflejo extraño que sale de un edificio, un pequeño desprendimiento cuando todo está quieto... Lo que hagan con esta información y lo que suponga para ellos se deja a su interpretación.

De cualquier modo, en cuanto la presencia de los personajes jugadores sea detectada, el vigía lo comunicará a la base con un *walkie-talkie*, e inmediatamente se disponen los preparativos para su recibimiento.

El grupo, después de avanzar un tiempo por dentro del territorio de la banda, será rodeado y emboscado. Para el grupo incursor no supone dificultad, dado su conocimiento del terreno, así que bloquearán la ruta que siguen y les llevarán a un callejón sin salida,



donde una docena de hombres, incluyendo a Max, les rodearán y obligarán a ser sus “invitados”.

Inmediatamente los conducirán a la base. Si disponían de vehículo, éste también será trasladado por uno de los incursores, mientras ellos son llevados en una camioneta destapada vigilados por dos hombres armados con escopetas.

La base de los Desterrados

Una vez allí son encerrados en un vacío sótano polvoriento, donde serán interrogados brutalmente acerca de su procedencia, sus intenciones y su número después de haber sido despojados de todo lo que se pareciera remotamente a un arma.

Obviamente la versión oficial será muy difícil de creer para Max, que no concibe que alguien sea tan imbécil como para jugarse la vida de esa manera por nadie que no sea uno mismo, así que su enfado irá en aumento si no escucha lo que él cree que es la verdad, que no es otra que el grupo forma parte de una avanzadilla que planea atacar su base después de haber sabido donde se encontraba esta de boca del grupo que mandó a Última, obviamente derrotado y capturado. Así que cualquier cosa que no sea esta declaración se convertirá en más torturas por parte de Max y sus lacayos. Y con la prótesis mecánica del líder, la tortura adquiere un nuevo significado.

Obviamente, muertos no le sirven de nada, pero no dudará en mutilarlos alegremente si sus declaraciones no se amoldan a lo que él espera. Si alguno de los personajes jugadores es mutilado asígnele

un daño de C por la herida y la pérdida de sangre, además de la secuela correspondiente (ver pag. 52).

Pronto quedará claro que Max es un sanguinario que disfruta enormemente con el dolor ajeno, aunque poco podrán hacer al respecto.

Durante las sesiones de interrogatorio, algunos de los que acompañan a Max llegarán a la conclusión de que los muchachos dicen la verdad, y los personajes jugadores lo irán notando a lo largo de las interminables horas. En un momento dado, uno de ellos se acerca a Max y sugiere que quizá estén siendo sinceros. Éste responde a esto propinando un brutal golpe en la cabeza al desdichado atrevido con su garra mecánica, lo que resulta en la rotura automática del cuello y fractura de cráneo, cayendo inerte al suelo de inmediato. Ordena retirar al “inútil saco de mierda” y continuará con lo suyo.

RECUERDOS

Durante los interrogatorios, la mente de Cross se disparará, y de pronto la cara de Max le resulta muy familiar: se trata de uno de los incursores que estaban en la emboscada que acabó con la vida de su grupo de Recolectores, pero entonces tenía los dos brazos todavía, aunque ya era un maldito asesino que disfrutaba con la carnicería.

Este recuerdo puede jugarse como un *flashback*, en el que el jugador que interpreta a Cross podrá jugar la escena, aunque su desenlace estará determinado de antemano. Recordará como ese incursor saltó sobre el coche estrellado en el que viajaba, degolló



al conductor (el tío de Cross), mientras una espantosa sonrisa se mostraba en su rostro. Después saltó a por el copiloto, su padre, pero Cross quedó inconsciente en ese momento y apenas recordará nada más.

Volviendo al presente, esa noche se quedarán encerrados con dos guardas que estarán apostados en la puerta por la parte de fuera. Los que necesiten cuidados médicos los recibirán por parte de un sanador que tienen, pero se limitará a cerrar las heridas abiertas y a cortar las hemorragias, por lo que no recuperarán salud por estas curas más allá de la curación natural. Les darán restos de la cena, básicamente unos cuantos huesos roídos y agua sucia.

Si tienen ánimos para prestar atención a su alrededor, escucharán sin dificultad la conversación de los guardas al otro lado de la puerta, **Baldin** y **Ruko**. Están consternados por el comportamiento de Max, que cada vez se comporta de manera más violenta. Uno de ellos dice que hay muchos que ya no quieren seguir así, y que se está empezando a reclamar un cambio de liderazgo en la banda, pero nadie se atreve a desafiar a Max.

El otro le da la razón y comenta que antes de llegar Max, se limitaban a buscarse la vida, y las incursiones en zonas pobladas estaban reducidas a buscar material o comida que no encontraran de otra forma. Matar solo se hacía cuando no quedaba más remedio, para defenderse o para demostrar que iban en serio. Ahora parece que sea obligada la violencia en los cada vez más frecuentes (e innecesarios en muchos casos) ataques a poblaciones.

Tratos ocultos

La única forma que tienen de escapar a una muerte segura cuando se cansen de ellos es lograr trabar amistad con alguno de los guardas que pasan prácticamente todo el día allí. Dependiendo de la versión que dieran a Max, este puede estar más o menos tiempo sin aparecer por el lugar. Si le dicen que realmente se prepara un ataque inminente, estará todo el día siguiente haciendo los preparativos para la defensa, y les dejará tranquilos.

En un principio los guardas se mostrarán secos y serios, pero si insisten y saben llevar la situación lograrán ponerlos de su parte. Ellos estaban presentes en los interrogatorios y saben que no mienten.

Ruko estuvo también presente en el ataque que acabó con el grupo de Cross hace años (ver Recuerdos, pág. 27), y cuando tenga ocasión de verle de nuevo, el muchacho le recordará. Si Cross menciona el hecho, el guarda también le recordará rápidamente y una expresión de sorpresa iluminará su rostro. Se le ha ocurrido una idea, y saldrá corriendo, dejando a su compañero anonadado.

Por la noche, cuando todo esté en silencio, la puerta del sótano prisión se abrirá. Dos figuras bajarán las escaleras; una de ellas es Ruko. Tras él baja un hombre con el pelo y la barba gris. En la mano izquierda le faltan dos dedos, aunque se desenvuelve con soltura.

Se presenta como *Lex*, el hombre que va a liderar la revuelta contra Max. Hablarán con Cross y el resto del grupo y les propondrán un trato. A cambio de liberarlos deberán conducirlos al almacén de armas que el grupo de Recolectores encontró hace años. Con esas armas podrán derrotar a Max y alzarse con el poder en la banda.

Si los personajes jugadores saben negociar, podrán convencerles también de que se olviden de Última si derrotan a Max y su facción. En cambio, si no se muestran muy conformes con la negociación, Lex les advertirá de que es la única manera de que salgan vivos de allí. Max está cada vez más intranquilo y todos saben lo poco que le duran los prisioneros.

Si llegan a un acuerdo, esa misma noche atenderán sus heridas. El sanador regresará y esta vez aplicará todos sus conocimientos para recuperar lo máximo a los personajes y sacarlos de allí. En principio nadie mencionará el equipo de los personajes, pero si estos lo recuerdan Baldin irá a recogerlo y traerlo.

Una vez fuera, deberán andar con mucho cuidado, pues hay vigías por todas partes. Guiados por Lex, Ruko y Baldin, sortearán los puestos de guardia y saldrán del perímetro vigilado. Puedes realizar pruebas ocultas de  15 aunque ten en cuenta que es de noche y que son guiados por tres hombres que saben por dónde es mejor caminar, por lo que tendrán un aspecto implícito de ventaja que podrán aprovechar a su favor.

En caso de ser descubiertos, Baldin les hará una señal para que sigan, quedando él atrás para distraer al guardia mientras los demás se escabullen.

Buscando las armas

Ahora que han dejado atrás el territorio incursor deberán darse prisa. Disponen de poco tiempo antes de que amanezca y todo sea descubierto. Eso sin contar con que no se hayan enterado aún por cualquier motivo.

Lex espera que Cross les guíe hasta el depósito, pero el problema es que Cross no ha estado en esta parte de la ciudad nunca, por lo que no tiene referencias para saber en qué dirección marchar. Con una prueba de  15 logrará que Lex le ayude a ubicarse mediante diferentes puntos de referencia del entorno, ya que el depósito no se encuentra muy lejos del territorio de los incursores de Max.

Una vez encaminados no tardarán mucho en llegar. Ciudad permanece silenciosa a su alrededor, como observándoles. El paisaje que ven los que nunca han estado antes allí es alienígena para ellos: calles y calles llenas de restos de vehículos, edificios enormes y vacíos que languidecen lentamente, escombros de paredes caídas y de edificios desaparecidos, máquinas indescifrables oxidadas... todo lo que antes formaba parte del día a día de la gente ahora es algo incomprensible y extraño a los ojos de la nueva humanidad.

El depósito de armas se encuentra en los bajos de una antigua armería. El edificio donde se encuentra se ha venido abajo sobre sí mismo, quedando en pie las primeras tres plantas, pero repletas de los restos de los pisos superiores, por lo que la entrada, que se hace a través de la antigua tienda, es bastante angosta y peligrosa.

Han pasado varios años, por lo que habrá que despejar el camino al sótano, que es donde se encontraba el depósito. Hará falta trabajar en equipo para despejar la zona lo más rápido posible, por lo que unas pruebas de  15 se harán indispensables.

Una vez despejado el camino, una oscura entrada hacia las entrañas del edificio se abrirá ante ellos. Deberán usar algún tipo de iluminación si quieren bajar sin peligro y buscar algo.



Lógicamente los movimientos de piedras y ladrillos harán que la estructura tenga tendencia a ceder. Realiza tiradas cada asalto que estén retirando escombros: un 1 en el dado provocará un pequeño derrumbe sobre ellos, causándoles un verdadero problema. Si esto ocurre, selecciona un personaje al azar de los que se encuentren en el sótano. Ese personaje deberá realizar una prueba de Reflejos 15. Si falla, sufrirá C de daño. Si supera la prueba de Reflejos, reduce el daño que sufriría a m.

El sótano aparece inundado por unos veinte centímetros de agua sucia que se ha ido filtrando de una corriente cercana. Cuando Cross visitó el lugar, aparecía húmedo pero sin la cantidad actual de agua. Las paredes son grises y están agrietadas en muchas partes, viéndose claramente las filtraciones de agua. Parece que al lugar no le queda mucho tiempo, pero eso los personajes jugadores no lo saben.

LAS PRESENCIAS

En el agua habita una pequeña familia de insectos gigantes que no se mostrarán muy conformes con la intrusión en su territorio, por lo que atacarán a todo aquel que entre en ella. Lucharán hasta la muerte, ya que no tienen otro refugio, y se sienten amenazados (pág. 41).

Allí pueden descubrir un impresionante alijo de armas colocado en estanterías metálicas sujetas a las paredes y en varias mesas. Hay rifles, escopetas, pistolas, munición a raudales y accesorios para las armas, como pistolas, cartucheras, pies para los rifles y miras telescópicas. Todo esto alcanzaría un altísimo valor en el mercado, por no mencionar el hecho de que una población con acceso a todas estas armas antiguas estaría mucho más segura de los ataques.

Los accesorios de origen orgánico, como las pistolas, cartucheras, etc. Están podridos y se desharán en cuanto se toquen. La munición tiene un porcentaje de posibilidades de no funcionar, lo que en términos de juego implica que existe un aspecto implícito de deteriorado que se puede activar, pero los personajes jugadores no lo sabrán hasta que se dispare el arma.

Lex abrirá los ojos como platos al ver el botín. No imaginaba que pudiera haber en tal cantidad y esto colma sus mejores expectativas. Se abalanzará sobre los estantes mirando todas las armas y comprobando su estado. Ahora que sabe donde está este lugar regresará con más hombres y vehículos para cargarlo todo e iniciar su golpe de poder en la banda.

Un trato es un trato, y desde ese momento los prisioneros dejan de serlo. Podrán coger el equipo que necesiten, pues hay de sobra, y seguir su camino. Si conservaban su vehículo cuando fueron capturados, Lex les propone que cuando regresen de su búsqueda se acerquen a la base. Si todo ha marchado bien, podrán recuperar su vehículo o hacerse con uno para regresar a Última, siempre a cambio de algo interesante que encuentren en su viaje. Un vehículo es demasiado valioso como para darlo sin más.

Si Lex no ha tenido problemas con ellos y les ve de confianza, les ofrecerá unirse a él en el golpe al bando de Max. Unos cuantos brazos más nunca vienen mal y siempre está el argumento de que les conviene que Lex gane esta batalla. Queda a elección de los

personajes jugadores, pero deben recordar que Última les está esperando, y que sin agua poco tiempo más podrán sobrevivir.

En caso de unirse a Lex les espera una batalla despiadada donde no se harán prisioneros. Los detalles los dejamos a tu discreción, pero no será agradable de presenciar.

Escenas adicionales

Las escenas presentadas a continuación pueden jugarse en cualquier momento y en cualquier orden, son ejemplos de las muchas posibilidades que tienen de interactuar con el entorno. Añade las que creas convenientes y pienses que resultan atractivas para la partida.

DE TIENDAS

Seamos francos, el grupo está solo en una ciudad arrasada. Bien, vale, todo está derruido y destrozado, la ciudad es una sombra de lo que fue hace décadas pero, ¿acaso no se puede extraer nada de provecho de ella? En absoluto. Ciudad ofrece tesoros inimaginables a los osados que se atrevan a adentrarse entre sus muros y sus ruinas. Los Recolectores son un ejemplo de esto, se ganan la vida comerciando con artículos del Mundo Antiguo que no se pueden encontrar en ninguna otra parte. Y es un negocio que ofrece grandes posibilidades de riqueza, aunque de una mortalidad elevada. Muchos son los que han entrado para no salir más, ignorándose su destino para el resto de los días.

En cualquier momento el grupo puede dedicarse a explorar las ruinas. De hecho están rodeados de cosas nuevas y desconocidas, por lo que sentirán una gran curiosidad. Si jugaron la escena de la emboscada y la posterior fuga harían bien en encontrar algo con lo que recuperar el vehículo que les llevará de vuelta a Última a tiempo, además de poder encontrar algo que les sirva a ellos mismos para enriquecerse o ganar status.

Puede ser cualquier cosa la que encuentren: una antigua joyería con brillante oro esperando a ser recuperado, una ferretería con multitud de herramientas y accesorios para las reparaciones de maquinaria antigua, una tienda de armas con la mercancía desparramada por el suelo o cualquier cosa que se te ocurra.

Pero no va a ser tan fácil como entrar, coger lo que uno ve por el suelo y seguir su camino. Existen multitud de peligros, el principal de los cuales sigue siendo la naturaleza. Muchas especies se han adaptado a la marcha del ser humano de las ciudades, y ahora es su territorio. Los gatos salvajes son los dueños por excelencia de las calles, y por el día suelen dormir en sitios oscuros y frescos para salir de noche a cazar. Hay multitud de serpientes entre los escombros, deslizándose sigilosas y atacando cuando menos se las espera, camufladas con el entorno. Colonias de ratas, aunque reducido su número al desaparecer su principal fuente de sustento, los desperdicios humanos, siguen pululando por los bajos de los edificios, royendo sus entrañas.

Y no solo existen peligros animales. Como ya se ha dicho, los derrumbes, los agujeros indetectables y la decadente ruina que les



rodea ofrecen por sí misma multitud de posibilidades de que la cosa vaya mal.

Atráelos con algo que sepan que quieren o necesiten. Entonces ofréceles un desafío cuando vayan a por ello. Quizá el osado que entró a la tienda de joyas queda aislado por venirse el techo abajo, o dos de ellos caen al piso inferior al explorar una oficina y tienen que ser rescatados. A lo mejor una manada de algo que prefiere no ser molestado surge de pronto y se enfrenta a ellos, o quizá encuentren algo que nadie haya visto con anterioridad. Estos pequeños encuentros son pequeñas aventuras en sí mismos y pueden animar el viaje de los muchachos “de pueblo”.

SEÑALES

A medida que se adentren más y más en el interior, se irán percatando de cosas que antes no estaban por la ciudad. Comienza dejando que escuchen extraños sonidos que surgen de las entrañas del suelo, como aullidos gorjeantes que desaparecen antes de precisar su origen, manchas en el suelo o las paredes que podrían ser de sangre, y que si se examinan se sabrá que no son en exceso antiguas, restos de huesos de animalillos cerca de algún agujero o cloaca o extrañas construcciones hechas con montones de piedras apiladas que pueden tener algunos “adornos” tales como cráneos humanos, restos de tela y cosas así.

Se están introduciendo en un nuevo territorio. El ocupado por los moradores, perturbados descendientes de los que quedaron en las ciudades, mutados de forma terrible.

Escenas de trama

Finalmente, estas escenas tienen relación directa con la búsqueda del grupo, por lo que deben ser jugadas tal y como aparecen aquí.

LA FUENTE

Finalmente el grupo llega a su objetivo. Ante ellos se abre una amplia plaza, aunque oculta por la cantidad de vegetación que la cubre. Este es el lugar que buscaban.

Entre los árboles y enredaderas se adivina el perfil de una antigua fuente, coronada por una estatua verduzca con forma humana. Se trata de una mujer con un cántaro, en acción de vaciarlo en la fuente a sus pies. Aquellos que vieron este sitio en sueños lo reconocerán inmediatamente, aunque no es tal y como lo recuerdan, algo dentro de ellos les dice que es aquí.

No hay ningún agujero bajo la estatua ni en la fuente ni por los alrededores, así que parece que el sueño de Artus no era exacto del todo. Ahora su objetivo es encontrar las piezas que necesitan para Última, y no parece que estén por allí cerca.

Cuando se acerquen para examinar la fuente o la estatua más de cerca el suelo cederá bajo sus pies con un crujido estremecedor. Los árboles y matorrales caen hacia el agujero que se abre de improviso, tragándose la fuente, la estatua y sus alrededores.

Diles que realicen una prueba de Reflejos 15 para lograr agarrarse a algo que les impida caer por el agujero. Aquellos que no la superen se precipitarán tres metros bajo tierra, junto con toneladas de vegetación, roca y tierra y sufrirán daño m (La tierra que cae con ellos reduce el golpe, de hecho pueden utilizarla como un aspecto implícito).

El suelo ha cedido para dejar al descubierto un tramo del antíguísimo alcantarillado. Poco a poco, el polvo se irá posando y revelará el túnel que viaja por debajo de la ciudad. Artus puede recordar que en su sueño lo que buscaban estaba bajo tierra, así que se tendrán que arriesgar a internarse en la oscuridad.

BAJO TIERRA

El grupo desaparece en las entrañas de la ciudad, heridos, temerosos y hacía una meta incierta. Corren más peligro que nunca, es el momento más crucial de su viaje y en sus hombros recae la responsabilidad de la supervivencia de su comunidad. Van a pasar los momentos más difíciles de sus vidas cuando se encuentren con la extraña civilización que ha sobrevivido aquí abajo y de los que muy pocos tienen conocimiento: Los moradores.

Las cloacas ahora son el hogar de multitud de criaturas que han encontrado en este submundo su hábitat. Kilómetros de túneles frescos y húmedos han hecho proliferar cosas como hongos, algunos de los cuales despiden una leve fosforescencia verde, mohos, y las raíces de los árboles que se extienden por arriba han llegado hasta aquí, colgando y convirtiendo tramos enteros en junglas de raíces que deberán cortar si quieren seguir avanzando.

Pero no hay solamente un reino vegetal aquí, también es el hogar de animales salvajes y de cosas aún más peligrosas. Durante el camino pueden encontrarse con nidos de ratas, cucarachas, gatos, etc. En las zonas cubiertas de agua, que son muchas, existen peces ciegos que han prosperado aquí abajo alimentándose de desechos y de larvas de los insectos que se multiplican en las aguas, y cangrejos de río que se han adaptado.

El túnel está completamente a oscuras, por lo que los personajes jugadores deberán llevar alguna fuente de luz propia si quieren ver algo y no perderse en el entramado de callejones y cruces. Pronto tendrán claro que sin ayuda u orientación no van a poder hacer mucho más que dar vueltas bajo tierra por cloacas apestosas y peligrosas.

Pero rápidamente van a cambiar las cosas: Déjales que vaguen sin rumbo durante un tiempo. Cuando consideres que están lo suficientemente desesperados diles que escuchan un rugido monstruo que viene tras ellos. Algo está avanzando por su mismo camino, y parece muy, muy grande.

El grupo fue detectado poco después de penetrar en el submundo, y ahora les han tendido una trampa. En efecto, los moradores pasan el día bajo tierra, ya que se han acostumbrado a vivir aquí desde que recuerdan. Aunque pueden salir a la luz del día, viven abajo, donde han adaptado los túneles para su provecho y donde están más seguros.

A lo largo del tiempo han domesticado a algunas criaturas, y han logrado mutar a otras para labores defensivas, como es el caso.



Un **tritador** conducido por dos moradores les persigue. No es una buena idea quedarse y enfrentarse con una bestia semejante (consulta estadísticas si tu grupo decide suicidarse en masa), así que lo más sensato sería huir, que es lo que quieren los moradores (pág. 42).

Perseguidos y a ciegas serán llevados hasta un callejón sin salida. Un túnel bloqueado por escombros aparece ante ellos. Detrás, el triturador se acerca, amenazante. Pueden ver las cadenas que lo atan, pero no a quien conduce a la gran criatura.

Cuando parece que su fin está próximo bajo los dientes del monstruoso ser, una red cae sobre ellos, atrapándoles.

Lo último que ven es a un humanoide de forma alargada descender del techo, coger algo de su espalda y soplárselo encima, dejándoles inconscientes si no superan una prueba de Fortaleza 20. Dicha sustancia es Polvo Tóxico de los Moradores (pág. 54).

SUBMUNDO PERDIDO

El grupo es trasladado a una prisión dentro de la ciudad de los moradores. De nuevo son hechos prisioneros, pero ahora sus captores son mucho más peligrosos.

Los personajes jugadores se despiertan en un lugar tenuemente iluminado. Cuando sus ojos se acostumbran a la penumbra pueden ver que están en una habitación llena de restos de maquinaria rota. Cables, engranajes y viejos muebles metálicos están esparcidos por el suelo. La leve luz proviene de una bombilla que cuelga del techo, parpadeando. Una vieja puerta metálica permanece cerrada en un extremo del cuarto. El olor que impregna el ambiente es muy fuerte, como animal. En ese momento los personajes jugadores se

dan cuenta de que les han despojado de todo su equipo, dejándolos solamente con la ropa que llevan puesta.

La puerta está cerrada, por supuesto. La maquinaria del cuarto está destrozada y ya no puede destinarse a ningún uso. Los cables están quemados y rotos. Parece que este sitio es una especie de vertedero.

Si se investigan más a fondo los restos, prueba de **15**, se puede llegar a la conclusión de que la mayoría de maquinaria que está aquí ha dejado de funcionar por su antigüedad. Marcas en el resto dan a entender que ha sido el mal uso de ella la que ha forzado su rotura, quizá llevándola más allá de sus límites o manejándola sin saber bien como debe hacerse.

Mientras están investigando, la puerta se abre repentinamente, anunciada solamente por un chirrido espantoso. Por ella entran dos criaturas humanoides de alargadas extremidades y piel blanca y herida. Detrás de ellas, ocupando el hueco de la puerta queda una tercera, enorme, que mira a los personajes jugadores con odio feroz mientras su musculosa anatomía tiembla de tensión. Ahora están cara a cara con los moradores, los habitantes originales de las ciudades. Los nativos descendientes directos de aquellos que desafiaron su destino negándose a marchar. Viendo su aspecto queda claro que fueron maldecidos por los dioses.

Los humanoides que han entrado son altos, de unos dos metros y diez centímetros, de andar encorvado y de extremidades largas que les sirven para trepar y sortear obstáculos. Su piel es extremadamente pálida y llena de bultos y quistes. Sus rostros son horribles: dos ojos inyectados en sangre observan desde el fondo de las cuencas, y una boca ancha muestra una dentadura sucia y deforme. Puñados





de pelo crecen aleatoriamente por el cráneo. Si no se movieran parecerían cadáveres a medio descomponer.

El morador que los dejó inconscientes no llevaba aparentemente ropa alguna, estos llevan raídas ropas que apenas merecen ser llamadas así.

El mastodonte de la puerta es una masa de músculos, más alto que sus compañeros, completamente albino y de ojos rojos que miran con odio. Sus manos están deformes y muestran dos dedos fusionados en uno solo, lo que le deja con cuatro por mano. Lleva el torso al descubierto, mostrando también los bultos y granos que tienen sus compañeros. No deja de temblar y parece que va a embestir de un momento a otro.

Los recién llegados les dirán con gestos y gruñidos guturales que salgan. Una prueba de Intelecto 10 les recordará los ruidos y aullidos que escucharon en la superficie a medida que se acercaban a la fuente, dándose cuenta que procedían de estas criaturas.

Si los personajes jugadores ponen pegas o se muestran violentos, señalarán al humanoide de la puerta y harán gestos de golpear y de hacer daño. La bestia jadeará, expectante.

Custodiados en todo momento por el trío y con la bestia a sus espaldas, les llevarán por húmedos pasadizos que forman parte del entramado de túneles de las cloacas. Están iluminados con tenues luces como en el cuarto que les mantenía prisioneros, así que parece que las criaturas no pueden ver en la oscuridad.

Durante el trayecto se cruzarán con algunos moradores más, que pararán a observarles. Algunos emiten unos gorjeos que podrían ser risas, e incluso llegan a escupirles o arrojarles basura. Que decir tiene que cualquier intento de ataque será brutalmente reprimido.

EL FOSO

El grupo ha sido hecho prisionero, y es conducido a un destino que puede ser fatídico para ellos. Al menos, así lo esperan los moradores. El foso es un lugar de violencia y muerte. Pocos son los que sobreviven a sus brutales peleas, para gozo de los cientos de espectadores que acuden a sus combates.

El trayecto que deben recorrer los personajes jugadores no resulta muy largo. Tras varios cruces y recovecos, el túnel acaba en una reja metálica con cerradura. Uno de los moradores se acerca a ella e introduce una llave que porta en sus pantalones. Cuando se abre, indica a los personajes que entren. Una vez dentro, cerrará la puerta por fuera y los tres moradores se alejarán, perdiéndose de vista al doblar una esquina. El grupo permanece a solas. El camino sigue en línea recta, y si se deciden a recorrerlo, irán escuchando una algarabía que va en aumento a medida que se acercan a su origen. Una luz más clara les indica el final del camino, ya que el túnel acaba por fin. Pero lo peor no ha llegado.

La claridad les ciega al salir del túnel. El sonido se les hace insoportable, y tardan unos segundos en darse cuenta de que están al aire libre, en una especie de rambla bajo el nivel del suelo, iluminada por focos situados en los extremos de altas estructuras metálicas. Más allá se adivina el cielo estrellado de la noche. En las paredes norte y sur de esa vía, inclinadas, se han amontonado decenas de moradores que son los causantes del horrible ruido.

Parece que la presencia de los personajes jugadores los ha excitado sobremanera, y rugen de satisfacción al verlos. En los lados este y oeste la rambla está cortada por toscas paredes de escombros de hasta tres metros de altura, con unas grandes compuertas metálicas en medio de cada pared. En el centro de la rambla, tapando un pequeño canal central lleno de agua que va de este a oeste se eleva una estructura piramidal hecha con cubos de hormigón. En su cima, a unos diez metros, se alza una extraña estatua construida con restos de chatarra.

Están en el foso de combates de los moradores. Aquí acuden a divertirse presenciando luchas a muerte entre esclavos, prisioneros o bestias. Esta noche los invitados son los personajes, y les esperan unas pruebas realmente duras.

Las paredes de escombros a ambos lados han sido puestas para bloquear el paso natural del agua, que normalmente llena la rambla. Con un rudimentario sistema de compuertas, se puede detener el flujo de agua durante unas horas como si fuera una presa. Cuando el espectáculo acaba, se abren de nuevo, liberando el torrente de agua, que recupera el caudal en pocos minutos y limpia de cadáveres y escombros la pista. La estructura piramidal es entonces sumergida por la corriente, quedando solo la estatua sobre las aguas.

Una estatua corona la estructura de hormigón, y representa a una deidad moradora; una extraña figura humanoide hecha con restos que parece surgir de un montón de chatarra y piezas. Aquí se encuentran las partes que necesitan para la bomba de extracción de Última, pero todavía no lo saben. Si alguien se dedica a observar la estatua con detalle, permítele una prueba de  15. Si la consigue, verá entre las demás piezas, varias que podrían ser lo que van buscando, pero al estar en el interior no son accesibles.

La estatua tiene una base bastante inestable. Si alguien llega a ella y la toca, lo notará. Así mismo la estructura de la figura está llena de salientes puntiagudos y peligrosos si se tratara de escalar o se arrojará encima de alguien.

La dificultad para arrojar la estatua es una prueba de  15, y para escalarla sería necesaria una prueba de  20 para evitar los salientes puntiagudos, recibiendo daño si no se consigue. Si resultara derribada, la estatua se desharía en un montón de chatarra, dejando multitud de piezas que podrían usarse como armas a tu discreción, aparte de dejar accesibles las que el grupo necesita.

En un palco separado de las gradas se encuentra un morador algo diferente del resto, su líder. Su piel es oscura, y porta un manto que le cubre desde los hombros, dejando al descubierto su torso deforme. En la cabeza porta a modo de corona una gran pieza metálica llena de púas. Si es observado durante mucho tiempo, extraños mareos afectarán al observador, que se esfumarán en cuanto se deje de observar.

Junto al líder morador están los que fueron carceleros de los personajes hasta hace unos momentos. Cuando los personajes entren en el recinto, hará una señal y la multitud rugirá de placer.

El montículo piramidal tiene seis niveles de un metro y medio cada uno, y para escalar cada nivel es necesaria una prueba de  12. En el primer nivel hay cuatro posibles armas: una cañería, un

cubo, la tapa del cubo y un martillo, en el tercero dos: una red y una lanza, y en el quinto solamente una: un machete.

El combate en la pirámide es peligroso. Cada vez que un personaje sufra daño deberá tirar Reflejos 12 para evitar caer un nivel y sufrir más daño (m). Cuando se lucha a diferentes niveles, aquel que combata en la posición elevada tendrá un aspecto temporal a su favor mientras al atacar a personas en niveles inferiores. De igual forma quién combate desde una posición inferior tiene un aspecto temporal en su contra. Es imposible luchar en cuerpo a cuerpo a más de un nivel de distancia.

La velada se compone de varios combates. Como no se espera que sobrevivan demasiado, les irán echando cosas cada vez más duras hasta que perezcan. Pero como no todas las noches hay un grupo de extranjeros en la ciudad, les medirán poco a poco.

1. Los gladiadores

El primer encuentro servirá para ver cuán poderosos pueden llegar a ser los extranjeros. Un grupo de **gladiadores** surgirá de una puerta enfrentada a la de los personajes jugadores, armados y listos para la batalla. Habrá uno por cada jugador (pág. 43).

Los personajes jugadores, desarmados, deberán reaccionar rápido si no quieren tener clara desventaja. En el montículo central hay dispersos por sus niveles varios utensilios tales como cañerías, cubos de basura, herramientas y armas blancas que pueden servir para armarse. Lógicamente los gladiadores saben esto y correrán rápidamente hacia ellos para quitarles la posibilidad de coger armas.

Los gladiadores lucharán hasta la muerte. No se rendirán y tampoco mostrarán clemencia. Están aquí para ganar, es su única oportunidad para salir vivos. Además, comparten el odio que sienten los merodeadores por todo lo que viene de fuera.

El público apoya a sus gladiadores, y si resultan derrotados no se mostrarán muy contentos, arrojando piedras y otros objetos al terreno.

Cuando derroten a sus enemigos tendrán unos instantes de descanso. Pero pronto se abrirá otra puerta a unos metros de la primera...

2. Las bestias

De la segunda puerta surgen varias bestias salvajes. Concretamente un felino de las praderas con pinta famélica y dos leonas. Las bestias están hambrientas, y se lanzarán a por el grupo inmediatamente. Las leonas atacarán, y el felino quedará atrás, vigilante. No atacará a menos que se dirijan a él directamente (pág. 41).

Las leonas tratarán de rodearles y atacarán al mismo tiempo. Si los ataques a objetivos diferentes no tienen efecto, atacarán las dos al mismo. Si algún personaje jugador está herido o limitado de algún modo, irán directamente a por él.

Si logran acabar con alguno, comenzarán a pelearse por devorarlo, dando a los demás una oportunidad de reagruparse o atacar.

Si logran acabar con ellos, la multitud rugirá indignada. No esperan que unos extranjeros duren tanto en el circo.

3. El monstruo

Un rato después de derrotar a las bestias, bajo una lluvia de objetos arrojados por la multitud, se abrirá la tercera puerta. Los moradores callarán de golpe, respetuosos. Durante unos segundos no ocurre nada, pero entonces un rugido grave surge del interior, todo el público enmudece y las miradas se clavan en la entrada.

Una mole impresionante sale de la puerta lentamente, babeante y húmeda. Es una bestia cuadrúpeda parecía a la que os persiguió en el túnel antes de ser capturados. Su cuerpo está cubierto con trozos de metal y pinchos que parecen estar clavados en su cuerpo. La temblorosa bestia, de varios metros de altura, mira a su alrededor a las gradas y a vosotros, entonces vuelve a rugir en vuestra dirección antes de comenzar una carga que el público vuelve a apoyar fervientemente. Comienza entonces el combate más duro y peligroso de las vidas de los personajes, los cuales es muy probable que a estas alturas estén heridos o debilitados, por lo que no les vendría mal usar la cabeza en vez de tratar de vencer al monstruo cuerpo a cuerpo.

El monstruo cargará hacia el objetivo que tenga más cerca, para derribarlo. Luego pasará al siguiente y así hasta que no quede ninguno en pie. Cuando no haya más presas en pie se concentrará en atacar a los objetivos caídos, devorándolos.

La pirámide es un buen refugio para las embestidas del monstruo y desde arriba también se puede atacar con algo de ventaja. El monstruo atacará a cualquiera que vea allí, cargando hacia la estructura, que se tambaleará. La estatua de su cúspide se balanceará peligrosamente con los empujones de la criatura, y podría caer en cualquier momento. Si se logra hacerla caer en la dirección correcta, las numerosas aristas que tiene perforarán la carne del monstruo, inmovilizándolo e hiriéndole de gravedad. Una vez así, será mucho más fácil acabar con él.

No es difícil lograr esto, una vez en movimiento, la estatua se puede empujar más hasta que su base se quiebre y caiga por su propio peso (❧ 12). Al caer, el golpe la desmontará parcialmente, dejando al descubierto las piezas que el grupo necesita para volver a Última, haciendo que el don de Artus se active y las reconozca. Ante la muerte de la criatura todos los moradores se quedan en silencio. Los personajes jugadores notarán la sorpresa en sus rostros, ya que nadie ha conseguido vencer al monstruo. Pero el silencio dura poco, siendo sustituido por un rugido de protesta tan alto y fuerte que a los personajes jugadores les comenzará a doler la cabeza. El clamor se transforma rápidamente en una palabra que repiten sin cesar: "¡Ákula, ákula, ákula!". Un profundo rechinar resuena a un lado, y comenzáis a ver como la compuerta del lado oeste comienza a abrirse, dejando entrar un torrente de agua que comienza a llenar toda la rambla.

Poco podrán hacer ante el caudal de agua que va subiendo. La puerta del lado este se abre también, haciendo que la inundación salga por ella y devolviendo al río su curso normal. Todos serán arrastrados y subirse a la pirámide no servirá, ya que es cubierta por el agua.

Si intentan nadar contra corriente exígeles pruebas de ❧ 20, si no lo consiguen seguirán el curso y saldrán por la compuerta este,





alejándose del lugar a gran velocidad y esperemos, con las piezas en su poder.

¿Y SI NO LO CONSIGUEN?

Cabe la posibilidad de que no puedan hacerse con las piezas que necesitan y que las pierdan para siempre en la riada que arrasará todo el lugar. Bien, esto es grave, ya que Última no podrá sobrevivir sin agua. Si esto sucede, el grupo a partir de ese punto solo tiene que preocuparse por sobrevivir. Lo que hagan o a donde se dirijan a partir de entonces no queda cubierto por este libro, pero puede convertirse en una campaña de nómadas que buscan su nuevo lugar en el mundo. Y es un mundo más grande que nunca.

La corriente baja a gran velocidad, y los personajes jugadores corren un riesgo alto de morir ahogados, pero tienen una oportunidad. Varias decenas de metros más abajo una estructura metálica que antes formó parte de un puente se ha venido abajo, dejando al alcance de la mano varias vigas metálicas a las que agarrarse.

Una prueba de  15, hará posible el milagro de no perecer ahogado en la riada, y aquellos que no lo consigan seguirán siendo arrastrados, comenzando a ahogarse hasta lograr ponerse a salvo o perecer víctimas del cansancio. A lo largo de las orillas del canal ha crecido multitud de vegetación a la que es posible agarrarse también con una prueba de  15.

Cada asalto que pase, avanzarán 20 metros, lo que puede dar lugar a que el grupo acabe disperso si no logran salir rápido.

El largo camino a casa

El grupo ha logrado su objetivo, han sobrevivido y ahora tienen que regresar cuanto antes, ya que han perdido una cantidad de tiempo intolerable con las pequeñas “distracciones” que han sufrido. El tiempo se acaba para Última.

Poco después de que logren ponerse a salvo en tierra firme, podrán escuchar una sirena sonar río arriba, suena durante unos minutos y luego silencio...

Por suerte, el río que les ha arrastrado es el mismo que pasa cerca de la guarida de los Desterrados, por lo que si caen en ello, pueden tratar de llegar allí y conseguir un vehículo como les prometió Lex, siempre y cuando haya tenido éxito con su ataque hacia Max.

LA PERSECUCIÓN DE LOS MORADORES

Si consideras necesario hacer el viaje de tus personajes jugadores todavía más miserable, añade el factor de la persecución a su huida de la ciudad. Los moradores no estarán muy contentos con lo ocurrido, de hecho estarán tremendamente rabiosos por que unos extranjeros hayan superado todas las pruebas y destruido la estatua de su deidad, por lo que en cuanto se organicen, saldrán en su busca.

Se organizarán varios grupos que saldrán tras ellos siguiéndoles el rastro a través de las orillas del río para comprobar si se ahogaron o lograron escapar a su destino. A menos que se hayan preocupado

por ocultarlo muy bien, los moradores serán capaces de detectarlos en cuanto hayan salido del agua, pudiendo ir tras ellos a partir de ese momento.

Un encuentro con un grupo de búsqueda podría servir para asustarles todavía más y hacerles notar que no pueden parar ni un momento.

El grupo de búsqueda estará formado por tres o cuatro moradores, dos de los cuales serán rastreadores y los demás, cazadores (pág. 43) No suponen un serio riesgo para el grupo, pero en cuanto los detecten uno de los rastreadores huirá corriendo a buscar refuerzos, y en poco tiempo, una turba furiosa estará tras ellos. Además, es muy posible que estén heridos y agotados, por lo que una vez más sus posibilidades de supervivencia aumentarán más si huyen que si sostienen un enfrentamiento prolongado.

En cualquier caso, la persecución irá aminorando a medida que se alejen de su territorio, cesando cuando lo abandonen o cuando llegue el día, lo que ocurra antes. El amanecer tardará en aparecer dos horas desde el momento en que salgan del río.

Vuelta al campamento

La revuelta de Lex y los suyos no se ha hecho esperar. En el tiempo en que los personajes jugadores han estado prisioneros los rebeldes se han organizado y han dado un golpe de estado, pero a un alto precio. La lucha ha sido muy sangrienta, y el mismo Lex ha sido gravemente herido. Ahora agoniza, y morirá en pocas horas si nada lo remedia. El chamán murió también en el ataque y no hay nadie que tenga conocimientos o posea el saber para sanar al nuevo líder.

La banda ha sido diezmada, y apenas quedan una docena de hombres que están en su mayoría heridos y agotados. Venció el bando de Lex y mataron a casi todos sus antiguos compañeros, pero Max logró huir con un puñado de seguidores, aunque herido, y ahora los vencedores tienen que reorganizarse y volver a la normalidad cuanto antes. Eso con el temor del regreso de Max en busca de venganza.

El panorama cuando los personajes alcancen el lugar será dantesco, hay humo elevándose de algunos edificios, nuevos agujeros donde antes no los había y restos de algunos vehículos que cayeron en el enfrentamiento. Tres hombres están recogiendo los cadáveres y amontonándolos en una pila, ya que ellos son los menos heridos para hacer el trabajo. Cuando detecten la presencia de los personajes jugadores desenfundarán las armas y dispararán primero antes de preguntar, pero estarán cansados y su puntería no será muy buena (Considera que tienen un aspecto de *Mala puntería*). Después de eso vendrán las preguntas y tendrán que convencerlos de que no son espías de Max merodeando por la zona (alguna prueba de  15 acompañada de una buena interpretación) Los hombres de Lex están tan agotados que quieren que todo acabe cuanto antes y no estarán especialmente suspicaces con las explicaciones que se les den.

Cuando se aclare quiénes son y lo que quieren, les llevarán a un edificio de la zona, donde reposa Lex y dos hombres de confianza. Si preguntan por Ruko les dirán que cayó en la batalla.

Lex está febril y semiconsciente. Tiene una horrible herida en el costado que apenas es contenida por el improvisado vendaje.

Se la hizo Max con su terrible brazo mecánico, y le aplastó parte de las costillas.

Tardará en reconocerlos, pero se alegrará de verles cuando lo haga. Les preguntará si encontraron lo que buscaban y si todos han sobrevivido. A veces delirará cuando hable con ellos, reviviendo la lucha y gritando órdenes a sus hombres.

Si los personajes jugadores no lo dicen, será uno de los hombres que guardan su lecho el que les pregunte si pueden hacer algo por él. Estarían muy agradecidos.

En caso de acceder y poder aplicarle algún remedio que alivie o suprima su dolor, Lex les dará las gracias y les ofrecerá un vehículo "para que salgan de tan horrible lugar". Después de eso, poco harán quedándose allí. Les darán las gracias por la ayuda prestada y les dejarán provisiones para su viaje, ya que ahora tienen de sobra. Se despedirán y volverán a sus tristes tareas.

En caso de preguntarles sobre la mejor ruta de salida, les indicarán que ellos salían por un túnel subterráneo que pasa por el cañón y sale varios kilómetros al oeste, a una vieja carretera. Era la única manera de poder salir con varios vehículos sin perder un tiempo excesivo. Les pueden indicar la ruta si lo desean, uno de ellos les acompañará.

Con el nuevo vehículo en su poder y las piezas tan necesitadas, podrán poner rumbo al hogar por el camino que deseen. El que ya conocen o el recién descubierto.

Si prefieren volver por donde vinieron, durante el viaje de vuelta pasarán más o menos por las mismas zonas, por lo que volverán a encontrar las mismas dificultades, como el puente en mal estado y el tener que idear un plan para atravesarlo con el coche. Puedes repetir los encuentros en las mismas zonas (siempre que tengan sentido) o idear nuevos encuentros con la información de la que ya dispones.

Si eligen ir por el túnel, un incursor que se presenta como **Serpiente** les acompañará. Serpiente tiene el pelo largo, pero tiene una cicatriz que le cubre una mitad del cráneo donde no crece pelo. Irá armado con un par de pistolas y equipado con un cinto de munición y un cuchillo.

Durante el camino va indicándoles por donde dirigirse, y estará muy atento a su alrededor todo el tiempo, por si ve señales del grupo de Max.

El viaje es tranquilo y sin incidencias. Tras una hora aproximadamente llegarán a la entrada de un gran túnel oscuro del que no se ve el final. Serpiente se baja aquí y regresará a pie. Les dirá que el camino está despejado, ya que todos los escombros y vehículos fueron apartados cuando comenzaron sus incursiones, por lo que es mejor que vayan por el centro de la carretera. Un par de kilómetros adelante el túnel es interrumpido por el cañón, por lo que saldrán al aire libre el tiempo que tardan en atravesar su anchura antes de volver a entrar en el túnel de nuevo. Una vez allí, serán un par de kilómetros más hasta que el túnel acaba y saldrán a un sistema de carreteras antiguo. Para ir a Última deberán tomar la primera bifurcación, y luego salir de la carretera en dirección a las montañas, atravesando las llanuras. El resto es cosa de ellos. Sin más les deseará suerte y volverá a su asentamiento.

Las indicaciones son precisas y no tendrán muchas dificultades en encontrar la salida que les indicó. Durante el trayecto podrán comprobar efectivamente que los vehículos y demás obstáculos tales como piedras desprendidas del techo han sido apartadas para permitir el paso de varios vehículos por el centro del asfalto. Por el túnel tendrán que iluminarse de alguna manera. El vehículo tiene luces, así que no tendrán problema en esto.

Cuando lleguen al cañón, comprobarán que se encuentran en su fondo, y arriba en la lejanía se ve una franja de cielo azul. El túnel continúa enfrente.

Dependiendo de la velocidad a la que crucen el espacio abierto, podrán ver varios vehículos en uno de los lados, y algunas tiendas de tela cerca. Se trata de la banda de Max que se han apostado aquí a curarse las heridas y a tender una emboscada si los chicos de Lex pensaban salir de la ciudad.

Los personajes serán detectados y otro coche saldrá tras ellos, aunque solo dos ocupantes van en él, el resto no puede presentar batalla. Creen que son guerreros de Lex, y están dispuestos a acabar con ellos a toda costa.

Van armados con un rifle de repetición y un par de granadas que usarán si llegan lo suficientemente cerca para meterlas dentro del vehículo enemigo (pág. 51).

Hay que tener en cuenta que la persecución se producirá dentro del túnel, por lo que habrá que prestar especial atención a los obstáculos, ya que una colisión a alta velocidad puede resultar más dañina que un balazo. Las maniobras peligrosas deberían reducirse al mínimo para no tener más problemas de los debidos a la persecución.

Si sobreviven, llegarán sin más incidentes al final del segundo túnel. Saldrán al aire libre de la llanura y por unos segundos deberán entornar los ojos por el impacto del sol. Están en la misma carretera, ahora más despejada, y el asfalto parece en mejor estado que en el interior de Ciudad. Ahora es cuestión de regresar lo más rápido posible a Última y reparar la bomba de extracción para poder volver a la normalidad.

La bifurcación anunciada por Serpiente no tarda en aparecer, y tras tomarla y descender por ella, estarán ya en la llanura. En el horizonte se pueden ver las Montañas de Piedra en cuyas faldas, Última les espera.

Recta fatal

La orientación general no supone un problema, ya que la cadena de montañas donde está Última se perfila en el horizonte. La cuestión más peliaguda es orientarse directamente hacia el asentamiento, ya que un desvío ahora puede convertirse en decenas de kilómetros al llegar a las montañas. Pueden tratar de cruzar la llanura hacia el sudoeste para alcanzar la carretera original que les llevo hasta la ciudad.

Sea como sea, las llanuras son una extensión prácticamente desolada, con algunos arbustos aquí y allá. Quedarse aquí tirado sin recursos significaría una alta probabilidad de perecer por deshidratación, ya que las temperaturas son bastante altas de día.





Pocas criaturas viven en esta desolación; pero entre ellas, destaca una. Una bestia terrible que forma parte de las leyendas más fantásticas. Poca gente cree en ella realmente, porque de existir sería una bestia realmente terrorífica, pero los personajes jugadores pronto van a saber lo real que puede llegar a ser:

Durante el viaje, alguien notará algo extraño ante ellos. A lo lejos, apenas visible, se levanta una estela de tierra que viaja de sur a norte a gran velocidad. Una prueba de Intelecto 15 o de su  de conducción también a 15 revelará que se mueve demasiado rápido para ser un vehículo terrestre.

Cuando lo observan, parece cambiar de dirección, y la estela comienza a moverse hacia ellos. Mientras el pánico se apodera del grupo, el Corredor llega ante ellos, y se detiene a unos cincuenta metros. Es una bestia de aspecto felino de unos tres metros de altura, totalmente musculosa y que les mira respirando tan fuerte que levanta pequeñas nubes de tierra. Sus mandíbulas podrían partir un hombre por la mitad sin esfuerzo. Cualquiera que conozca las historias que se les cuenta a los niños para que no se alejen mucho del asentamiento ( 10) podrá reconocer en la bestia al Corredor de las Llanuras, un monstruo sanguinario que es responsable de la pérdida de decenas de caravanas según sus supervivientes. Olisqueará en su dirección, lanzará un rugido enfadado y saldrá a la carrera, dejando tras de sí una nueva estela que se pierde rápidamente.

Parece que han sobrevivido y que van a tener una nueva historia para contar.

ENCUENTROS EN LAS LLANURAS

Puedes animar el viaje de vuelta con algún que otro encuentro. Las llanuras son un lugar desolado y sobre todo misterioso. No se sabe con exactitud qué clase de vida puede haber aquí, de haber alguna, así que cualquier cosa es posible. Ten en cuenta no obstante el nivel de salud del grupo de personajes jugadores al enfrentarles a combates. También deben tener en mente los personajes jugadores que quedarse sin vehículo aquí equivale a una muerte casi segura, por lo que tampoco deberían entretenerse más de la cuenta o correr más riesgos de los necesarios para llegar hasta su objetivo. Es muy posible que lleven demasiado retraso a estas alturas del viaje.

Última oportunidad

Finalmente el grupo llegará al asentamiento, pero lo que les espera a su llegada no es nada agradable.

Mientras han estado fuera se han producido profundos cambios. Para empezar, cuando el grupo abandonó Última, estaban siendo atacados por los Desterrados de Max y no fue fácil deshacerse de ellos. Tras el ataque el padre Sam, con la ayuda de sus adeptos, se rebeló contra el poder establecido y dio un golpe de Estado para hacer las cosas a su modo. Para empeorar las cosas, la ausencia de agua ha hecho que la deshidratación comience a cobrarse más víctimas, dejando Última al borde del desastre para cuando lleguen los personajes.



CRONOLOGÍA

La siguiente cronología de los acontecimientos te servirá para controlar el estado de las cosas en el momento en el que el grupo regrese. Lógicamente su regreso alterará estos acontecimientos según las decisiones y acciones que tomen. No dudes en alterarla si crees que es lo mejor, porque quieras aprovechar las ideas presentadas a continuación o porque no quieras ofrecer una excesiva dificultad al grupo. Puedes alterar la línea cronológica pero mantén la lógica de los acontecimientos: cuantos más días hayan pasado, más gente habrá muerto por deshidratación y más desesperados estarán todos, alterando sus comportamientos.

Día 1: Los Desterrados atacan Última, el grupo abandona el lugar rumbo a la ciudad.

Día 2: El ataque ha sido rechazado con éxito y los incursos son completamente derrotados gracias a una arriesgada maniobra de rodeo ideada por Tomás, pero entre las bajas hay 12 nativos incluyendo al vigilante.
El Padre Sam se reúne con sus seguidores y les convence de la necesidad de tomar el control. Total de muertos hasta el momento: 12.

Día 3: Comienza el golpe para derrocar al gobierno de Última.
Veinticinco fanáticos a las ordenes de Sam toman la residencia de la familia Hidalgo y obligan a Izan a deponer su gobierno y entregar armas a los fanáticos.
El Padre Sam encierra a todos sus enemigos, incluyendo a Izan y al viejo tecnochamán, todavía convaleciente.
Mueren 8 personas en los enfrentamientos.
La primera víctima de la deshidratación es un anciano que vivía solo.
Total de muertos hasta el momento: 21.

Día 4: El padre Sam, autoproclamado Páter Sumo por la gracia del único Dios, comienza una purga con la excusa de que los pecadores han sido los responsables de la situación actual.
Las detenciones se multiplican y sus seguidores improvisan juicios para condenar a aquellos que no siguen el nuevo régimen.
Mueren 14 personas ejecutadas en el paredón.
Repson es mantenido vivo por si regresa el grupo enviado a Ciudad, pero el tecnochamán está cada vez más débil.
3 Personas mueren a causa de la falta de agua.
Total de muertos hasta el momento: 38.

Día 5: Un grupo de vecinos rebeldes, opuestos al régimen teocrático del ahora Sumo Páter Sam se reúnen clandestinamente para decidir un plan de acción. Son descubiertos y se produce un nuevo enfrentamiento entre las dos fuerzas. Mueren 12 rebeldes y 4 fanáticos. Muchos rebeldes huyen del asentamiento a las montañas.
4 personas mueren por la falta de agua.
Comienza a escasear cualquier clase de bebida en Última.
Los bandos quedan definidos.
Fuerzas rebeldes: 34 personas que huyen a la montaña con lo puesto.
Fuerzas fanáticas: 51 personas que guardan el asentamiento, la mayoría armadas.
El resto de habitantes de Última tratan de continuar sus vidas lo mejor posible pese a sus opiniones sobre lo que está ocurriendo.
Total de muertos hasta el momento: 58.

Día 6: Comienzan los juicios contra personalidades del asentamiento, presididos por el mismo Páter y un tribunal de fanáticos.
Izan, junto a toda su familia es condenado a la hoguera.
Repson también es condenado, ya que se da por muertos al grupo enviado a Ciudad y el tecnochamán es una amenaza para el nuevo régimen teocrático.
Las ejecuciones (purgas) se acuerdan para la jornada siguiente.
12 personas, tres por cada fanático muerto, son ejecutadas en el paredón. Los rebeldes escuchan los disparos desde su escondite.
12 personas mueren por falta de agua.
Envenenamientos por la ingesta de productos tóxicos para tratar de saciar la sed producen 8 muertes más.
Total de muertos hasta el momento: 90.

Día 7: Comienzan las ejecuciones en la hoguera con el amanecer.
El pequeño grupo de rebeldes ataca desesperadamente para tratar de impedirlo, surgiendo de la montaña por sorpresa.
En la confusión de la batalla una de las hogueras se propaga a una construcción cercana. Última comienza a arder. Desesperados, rebeldes y fanáticos intentan frenar el avance del fuego, pero la ausencia de agua lo hace imposible.
Comienza el éxodo de Última en dos grupos ante la imposibilidad de salvarla: seguidores del Sumo Páter y rebeldes comienzan a salir en dos caravanas que se dirigen a destinos inciertos.
Se producen a lo largo del día 37 muertes por combates, quemaduras y falta de agua.
Los bandos quedan diezmos: quedan 12 rebeldes y 26 fanáticos.
Total de muertes hasta el momento: 127.

Día 8: Última queda abandonada.
Los muertos se pudren bajo el sol y reina el silencio.



¿CUÁNDO REGRESAN?

Es importante que sepas con exactitud cuando regresan los personajes jugadores a Última, ya que de ello dependen el resto de acontecimientos que se generen en la historia. Durante el viaje habrán invertido al menos dos días en la ida y otros dos en la vuelta, y los acontecimientos dentro de la ciudad posiblemente les hayan llevado uno o dos días más, por lo que es muy improbable que regresen antes del sexto día desde su partida.

Partiendo de eso, puedes hacerte una idea clara de cómo estarán las cosas a su vuelta. En esta aventura se parte de la premisa de que el grupo regresará a tiempo para tratar de hacer algo antes de que las hogueras comiencen a arder y se desencadene la catástrofe, pero los hechos ocurridos durante el viaje pueden haber retrasado todavía más su vuelta, haciendo que el escenario sea más duro de lo esperado.

Decisiones desesperadas

A su regreso, las cosas serán muy diferentes a como las dejaron al marchar. Un nuevo orden se ha impuesto por la fuerza y dos bandos luchan a muerte para destruirse mutuamente. Según se acerquen, uno de los guardas les avisará, dando el aviso. El primer síntoma de que algo raro está sucediendo será que no les abrirán la puerta inmediatamente, sino que les darán el alto y les interrogarán desde la torre. No es normal esta actitud, ya que deberían recibirlos con los brazos abiertos, pero lo ocurrido ha hecho que los fanáticos no tomen ninguna decisión sin consultar antes con su líder, encantado con su nuevo papel autoimpuesto.

Tras la espera, finalmente les abrirán las puertas y entrarán al asentamiento. Una prueba de  15 revelará la poca actividad que se ve por las calles, y la amplia presencia de hombres armados en ellas.

Les conducirán hasta la casa de Izan, donde el Páter Sam les estará esperando, acompañado de un hombre armado a cada lado. Les dará la bienvenida de forma cordial, dando gracias a Dios por escuchar sus plegarias y protegerles durante el viaje. Dicho esto les invitará a pasar a la casa, siempre acompañados por sus guardaespaldas armados. Allí pasarán a una sala redecorada a toda prisa con motivos religiosos. No hay rastro de los antiguos habitantes.

Una vez allí les servirá un vaso de agua a cada uno y les pedirá que le cuenten lo ocurrido durante el viaje. Si ellos quieren escuchar qué ha pasado en Última durante su ausencia, el Padre Sam (ahora Sumo Páter Sam les recordará) les contará su versión de la historia, que incluye visiones divinas, herejes y pecadores y la salvación gracias a su toma del poder para cumplir la palabra del Único Dios. La prueba de que está haciendo lo que debe es el regreso del grupo con las piezas que salvarán el asentamiento del olvido. Un milagro, sin duda.

Durante la charla mencionará a los pecadores aliados con el Maligno que han tratado de impedir su misión. Dirá que la justicia divina ha sido grande porque han sido expulsados del asentamiento y ahora moran en el bosque, ocultos como las bestias que son.

Pocas dudas les quedarán a los personajes de que Sam cree completamente lo que dice. Su discurso se irá radicalizando progresivamente, pero le ofrecerá al grupo la posibilidad de unirse a él en

esta nueva época de esplendor para Última. Da por hecho que el grupo aceptará su ofrecimiento, tomándose con mucha sorpresa su posible negación.

No obstante, será amable y les permitirá deliberar en privado su decisión, saliendo del cuarto. En realidad preparará a sus hombres por si la respuesta no le agrada. De ser así, Sam mostrará su disgusto y les mandará detener. Un hombre por cada personaje jugador entrará en el cuarto, todos armados, y tratarán de llevarles a prisión hasta que se decida su destino, difícil salir de esa situación, aunque la ventana parece sin vigilancia ahora...

RESUCITANDO LA MÁQUINA

El objetivo final de toda la historia es la reparación y vuelta a poner en marcha de la bomba de extracción, y tarde o temprano esto ocurrirá si el grupo ha sobrevivido a todo lo que le hayas echado.

Lograrlo tampoco será fácil. Hay que poseer grandes conocimientos en tecnología antigua y las herramientas necesarias para manejar las piezas que han traído. Si el tecnochamán ha fallecido lo tendrán muy difícil, pero no será imposible. Artus tendrá que poner toda su concentración y poder en ello.

Con Repson será más fácil. Aunque personalmente no pueda ayudar por su convalecencia, dará instrucciones precisas a su aprendiz y a los demás para llevar a buen término el ritual.

En él, el tecnochamán deberá comunicarse con el espíritu de la máquina y entrar en comunión con ella, solo así podrá reparar por completo la bomba, colocando las piezas correctamente e integrándolas en el “alma” del conjunto.

Existen varios caminos que los personajes jugadores pueden tomar para frenar lo que está ocurriendo en el asentamiento. Presentamos las más probables y como puedes enfocarlas para resolverlas de una u otra forma.

Unirse al Padre Sam

Según están las cosas, unirse al bando dominante no es ninguna tontería. Pueden decidir qué es lo mejor para su futuro inmediato y lo que les reportará menos problemas. Lo malo será acostumbrarse a vivir en una teocracia dictatorial a partir de entonces, sobre todo si alguno de los personajes no se llevaba demasiado bien con Sam anteriormente.

Si eligen este curso de acción sigue la cronología haciendo partícipes a los personajes jugadores de los acontecimientos. Cuando comiencen a ver morir a gente que ha crecido con ellos y se vean obligados a luchar contra sus antiguos vecinos puede que piensen que la elección hecha no ha sido la mejor. Una vez destruidos los últimos reductos del bando rebelde, el asentamiento podrá volver a la normalidad con el nuevo gobierno impuesto por el Sumo Páter Sam.

Quizá esa normalidad sea algo temporal, y el demente sacerdote vaya poco a poco a más, imponiendo su visión del mundo y restringiendo más y más las libertades para evitar que las almas a su cargo vayan por el mal camino. Esa es una historia que no contemplamos en este libro y dejamos que la desarrolles con los elementos que hemos puesto a tu disposición.

Unirse a los rebeldes

Desde el exterior, Sam aparenta estar loco. Eso y los últimos acontecimientos pueden hacer decidir que lo mejor para todos es que salgan de allí cuanto antes y traten de unirse a los rebeldes escondidos en las montañas. Lo primero que tendrán que lograr es escapar de Última, cosa que no será nada fácil en cuanto se dé la orden de su captura. Después de eso tendrán que llegar al bosque y encontrar a los rebeldes ocultos por toda la montaña. Una vez encontrados tendrán que convencerles de que no son enviados por el asentamiento para avisar de su escondite, y cuando les convenzan tendrán que adaptarse a una nueva vida en un entorno de naturaleza salvaje, en contraste con el asentamiento aislado al que podían volver si las cosas pintaban mal en otro tiempo. Si llegan antes del último ataque a Última, podrán ayudar con la estrategia y participar del mismo, aunque estarán en el bando inferior, tanto en armamento (muchos apenas consiguieron escapar con lo puesto), como en número por lo que la estrategia y planificación del ataque será primordial.

Mantenerse neutrales

Otra opción puede ser que no quieran involucrarse en la guerra civil que se ha desatado en Última y decidan hacer su propio camino. Poco podemos decir si escogen esta vía, porque pueden decidir cualquier curso de acción. Ten en mente la línea de acontecimientos y se consecuente con las acciones del grupo que puedan alterarla. Eso sí, si deciden no aliarse con nadie, cada encuentro será un desafío de supervivencia. Nadie confiará en ellos.

No obstante quizá quieran intentar unir de nuevo a los dos bandos. Después de todo, lo que ha provocado este enfrentamiento es la falta de agua (y el fanatismo de algunos), y ese problema puede quedar fácilmente solucionado ahora que traen las piezas necesarias para arreglar la bomba de extracción.

Es una situación delicada, porque el Páter Sam no está dispuesto a renunciar al poder ahora que se ha hecho con él, y los rebeldes huidos no regresarán a Última a menos que se deponga el actual gobierno. Los personajes jugadores pueden intentar planificar algún tipo de estrategia para arreglar el desastre, pero a menos que sea un plan realmente brillante, se verá abocado al fracaso. Ningún bando quiere dar su brazo a torcer, y en el caso de Sam, los acontecimientos han superado lo admisible por su cordura.

Una posible solución sería detener a la cabeza visible del bando fanático. Una vez eliminado el mayor incitador del golpe de estado, los ánimos se irán calmando y será posible retornar a la paz. Algunas reuniones bien llevadas con sus mayores seguidores pueden desembocar en la entrega de armas y en el fin de los enfrentamientos. Incluso podrán ser detenidos y juzgados si así se decide.

Todo esto, por supuesto, exige altas dosis de interpretación y varias pruebas de  con dificultades que deberás fijar según como fluya la conversación, pero probablemente entre 15 y 20.

¡En prisión!

Puede que el grupo no haya podido librarse del enfado del Sumo Páter y acaben con sus huesos en prisión, junto con demás dete-

nidos del asentamiento. De ser así, lo tendrán muy difícil. Si se han producido los juicios, no tardarán en ser los siguientes; si no, se incluirán en el grupo que vaya a ser juzgado y condenado a la hoguera.

Vigilando las celdas se encuentran un par de hombres fieles a Sam. Las amenazas y desprecios les harán ser más decididos acerca de “los pecadores” y su merecido final, pero si les hablan con lógica y diplomacia, puede que logren ponerlos de su parte y convencerles para que les ayuden en la fuga. Después de todo aquí todo el mundo se conoce y aunque sean seguidores del antiguo sacerdote, siguen siendo personas normales abocadas a una situación desagradable. El cómo puedan ayudar en la fuga queda en tus manos.

Quizá puedas introducir una interesante escena de interpretación entre los carceleros y el grupo, con algún prisionero superado por lo ocurrido y perdiendo los nervios, haciendo la situación más tensa.

Últimas palabras

A partir de las premisas y opciones de escenario que te hemos dado puedes desarrollar el final de tu historia. Como has comprobado, cualquier alternativa implica dolor y muchas dificultades pero el mundo de **Postapocalyptica** es así, un mundo que intenta abrirse paso nuevamente imponiéndose a todos los peligros sea como sea.

Si el grupo consigue que Última sobreviva y sus gentes puedan volver a tener esperanza y un futuro, se convertirán en leyendas vivas. Las futuras generaciones los venerarán como los salvadores de su asentamiento y su historia será recordada por siempre. Mientras vivan, serán respetados y tendrán un lugar privilegiado dentro del asentamiento. Con los años su hazaña se extenderá y viajeros recorrerán las carreteras para escuchar su historia y otros para pedirles consejos sobre cómo sobrevivir en Ciudad como ellos lo hicieron y qué horrores allí acechan. Última se tornará popular, y verá como aumenta su población con gentes atraídas por la leyenda del asentamiento superviviente, nuevos acuerdos comerciales y rutas se crearán y el mundo futuro tendrá un importante punto en los nuevos mapas: Última, ciudad de la esperanza.

POSTDESASTRE

No te limites a jugar este libro, expándelo. Te hemos presentado el esquema básico del mundo posdesastre en el que se desarrolla la historia, pero más que nunca el mundo es un lugar vasto, desconocido y plagado de oportunidades y peligros.

Haz de **Postapocalyptica** tu mundo, y adáptalo a tu visión catastrofista del mañana.

Derribar para construir

PARTE TERCERA

ALIADOS Y ENEMIGOS

Criaturas

CANES ENFERMOS

Los canes están enfermos y debilitados a causa del hambre, por lo que no son un desafío importante a menos que tengamos en cuenta la posibilidad de resultar infectado por la extraña enfermedad que les afecta.

Características: Fortaleza (Portar enfermedades) 5, Reflejos (Correr tras su presa) 5, Voluntad (Impulsivos) 1, Intelecto 0.

Habilidades: 🐾 Alcanzar a su presa 4, 🗡️ Derribar y morder 4, 🕵️ Rastrear con el olfato 6.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 5, Daño m+2, Defensa 14.

Enfermedad: La enfermedad de los canes se trata en términos de reglas como un veneno que se transmite a través de su mordisco. Tarda un día en hacer efecto.

Método: Mordisco

Dificultad: 12

Daño mínimo: m

Daño máximo: C

Consejos de uso: Los canes están terriblemente afectados tanto por su enfermedad como por el hambre por lo que combatirán de manera desesperada aunque no dudarán en huir si ven morir a algunos de sus compañeros. Si los personajes jugadores les atacan con armas de fuego, los canes no se atreverán a acercarse mucho a ellos y preferirán mantenerse entre la vegetación esperando encontrar otra presa más amistosa.

CORREDOR DE LAS LLANURAS

Es una bestia de aspecto felino de unos tres metros de altura, totalmente musculosa y que les mira respirando tan fuerte que levanta pequeñas nubes de tierra. Sus mandíbulas podrían partir un hombre por la mitad sin esfuerzo.

Características: Fortaleza (Huesudo) 4, Reflejos (El felino más veloz de las Llanuras) 7, Voluntad (Sobrevivir) 1, Intelecto 0.

Habilidades: 🐾 Correr 4, 🗡️ Garrazo certero 4, 🐼 Camuflaje natural 6, 🕵️ Vigilar a sus víctimas 4

Combate: Aguante 4, Iniciativa 7, Daño m+2, Defensa 16.

Consejos de uso: En principio, los personajes jugadores no tendrían porque combatir con el Corredor, ya que este se marchará tras olfatearlos dejándoles lo suficientemente asustados como para no querer saber nada más de él. Aunque es posible, que algún disparo al Corredor ya sea por miedo, seguridad o simplemente ganas de cazar a la criatura, desemboquen en un combate realmente peliagudo contra este gran felino. En caso de entablar combate, el Corredor no dudará en salir corriendo a por los personajes para poder atacarles con sus garras y mordisco. Si los personajes jugadores se las apañan para causarle algún daño, el Corredor se retirará, ya que es relativamente poco resistente al daño, sobre todo si

no ha podido llegar al cuerpo a cuerpo. A partir de ahí, la criatura utilizará su velocidad y su capacidad para el camuflaje para seguir de lejos a los personajes desde la seguridad de la hierba alta e intentará volver a atacarles más adelante, donde pueda emboscarles sin tanto peligro, probablemente de noche para aprovechar su infravisión. Si los personajes jugadores consiguen que no se acerque a ellos durante tres o cuatro intentos, el Corredor desistirá y marchará a buscar otras presas.

INSECTOS GIGANTES

Utiliza el número de insectos que te parezca apropiado.

Los insectos gigantes suelen habitar entornos húmedos como pozos, alcantarillas, y demás. Cuando atacan suelen morder a sus presas hasta que consiguen reducirla debido a su número.

Características: Fortaleza (Grandes como ratas) 2, Reflejos (Rápidos en el agua) 4, Voluntad (Trabajar en equipo) 1, Intelecto 0.

Habilidades: 🐾 Coordinar sus esfuerzos 4, 🗡️ Morder 2, 🐼 Sorprender 2, 🕵️ Sentir presas incluso en la oscuridad 4.

Combate: Aguante 2, Iniciativa 4, Daño 1, Defensa 13.

Consejos de uso: El combate con los insectos gigantes es probablemente el menos peligroso de todos. Los insectos poseen una escasa capacidad de ataque, causando solamente 1 punto de daño con cada ataque, y además debido a su tamaño tampoco resisten demasiado. La clave para hacer este entretenido y a la vez peligroso radica en el número de insectos. Intenta que tus jugadores sientan el agobio que experimentarán sus personajes al verse rodeados de unos bichos gigantes que les atacan una y otra vez pese a morir a montones. Una buena idea puede ser comenzar el combate contra unos pocos insectos y a medida que avancen los asaltos que más bichos comiencen a emerger del agua y a unirse a la refriega, al más puro estilo marabunta. Esto te permite regular el daño que sufren tus personajes jugadores y bajar o subir la dificultad del combate según las circunstancias lo requieran.

LEONES

Características: Fortaleza (Depredadores naturales) 8, Reflejos (Moverse en terreno abierto) 6, Voluntad (La supervivencia de la manada) 1, Intelecto 0.

Habilidades: 🐾 Abalanzarse 4, 🗡️ Con garras y dientes 6, 🐼 Observar sin ser visto 6, 🕵️ Encontrar comida 3.

Combate: Aguante 8, Iniciativa 17, Daño m+3, Defensa 17.

Consejos de uso: Como indica la aventura, durante el combate con las bestias salvajes, el León mantendrá la distancia con los personajes jugadores, observándoles atentamente, mientras las leonas intentan llevarse algo de carne a la boca. Puedes utilizar al león para regular la dificultad de este combate en función de lo heridos que estén los personajes, déjalos atrás si crees que los personajes jugadores ya lo tienen su-



ficientemente difícil contra las dos leonas, o haz que ataque ansiosamente tras unos asaltos de espera si crees que el combate está siendo demasiado fácil. Un león famélico tampoco va a esperar demasiado para comer, especialmente si comienza a saltar la sangre.

Gracias a su alta habilidad de  y a su velocidad incrementada, las bestias deberían de poder subir por la pirámide lejos de los personajes jugadores para tener ganada la altura y una vez allí poder cargar contra ellos. Una vez en combate, apresarán a su objetivo, para luego empezar a “saborear a su presa”.

TRITURADOR

Características: Fortaleza (Enorme) 14, Reflejos (Él marca el ritmo) 3, Voluntad (Inalterable) 1, Intelecto 0.

Habilidades:  Arrollar por donde pasa 8,  Morder y triturar 6,  Olfato agudo 5.

Combate: Aguante 14, Iniciativa 3, Daño C+M+4, Defensa 16.

Consejos de uso: Quedarse a combatir (o intentarlo) contra el triturador es, tal y como se describe en la aventura es un suicidio por parte del grupo. No solo por la potencia de destrucción del Triturador, sino también por el hecho de combatir en túneles estrechos en los que la criatura puede abarcar prácticamente todo el ancho del túnel. Esto debería quedar claro para los personajes, que para sobrevivir deberían optar por alejarse lo máximo posible de la criatura.

TRITURADOR DE GUERRA

Características: Fortaleza (Pinchos y púas por todo el cuerpo) 15, Reflejos (Está hambriento) 4, Voluntad (Indomable) 2, Intelecto 0.

Habilidades:  Arrollar por donde pasa 8,  Morder y triturar 6,  Olfato agudo 5.

Combate: Aguante 16, Iniciativa 4, Daño C+M+4, Defensa 17, Reducción de daño (Coraza natural) 4.

Consejos de uso: El Triturador de Guerra es muy probablemente la criatura más peligrosa que van a encontrar los personajes jugadores en toda la aventura y para colmo no pueden huir de ella. Además, estarán mal equipados y a estas alturas heridos o algo peor. Todo parece indicar que el Triturador dará cuenta de los personajes jugadores uno a uno y la partida terminará de manera abrupta. Como Director de Juego debemos intentar que esto no ocurra, pero sin echar a perder la atmósfera dura y desesperante de la escena. Está claro que la solución de este combate pasa por utilizar la cabeza y combatir a la criatura desde la relativa seguridad de la pirámide. Si esto no ocurre y tus personajes jugadores deciden combatir de manera directa a la criatura, déjales que lo intenten. Debido a la reducción de daño de la criatura, es probable que no consigan nada más allá de unos pequeños rasguños, mientras que la bestia tendrá tiempo a quitarse a los personajes jugadores de encima y comprobar el terreno antes de intentar cazarles.

Si finalmente los personajes jugadores tratan de refugiarse en la pirámide, la bestia intentará subir algún nivel para darles caza, pero su coraza de pinchos le resta gran parte de su agilidad y tendrá graves problemas para subir. Es probable que consiga subir algún piso, pero no tardará mucho en caer haciéndose su correspondiente daño por la caída. Finalmente, la bestia la tomará a golpes con la pirámide, con la esperanza de hacer bajas a sus presas. En cualquier caso, si tus personajes jugadores han llegado a este combate en un estado óptimo de salud y con pocas dificultades, quizás sea un buen momento para que vean que la realidad es mucho más peligrosa y que no todos tienen porque sobrevivir a un encuentro de este calibre.

Humanoídes

CHOK

Chok es un hombre de unos treinta años, de piel tostada por el sol y cubierto únicamente por un taparrabos de tela gris. Porta una lanza hecha con una vieja cañería de metal a la que han insertado una punta de piedra en un extremo.

Características: Fortaleza (Salud de hierro) 7, Reflejos (Manos hábiles) 3, Voluntad (Todo por la familia) 3, Intelecto (Aprende haciendo) 3.

Habilidades:  Huir de los depredadores 4,  Matar de un golpe 4,  Hacerse entender 5,  Encontrar cosas útiles 6,  Ganar con los trueques 3,  El Mundo Exterior 7,  Nómada 6.

Combate: Aguante 8, Iniciativa 4, Daño +2/+1, Defensa 12.

Armas: Lanza improvisada M+2.

Protección: Ropas de cuero RD 2.

Consejos de uso: Chok no tiene nada con lo que defenderse o atacar más allá de su improvisada lanza la cual probablemente no dure demasiado antes de desmoronarse. Aunque en el encuentro entre los personajes jugadores y Chok lo importante será el dialogo entre ellos es posible que alguna circunstancia acabe con un inevitable combate. En ese caso, Chok cargará al jugador que le parezca el más débil, con la esperanza de reducir lo más rápido posible su inferioridad numérica. Si no lo consigue pronto, Chok tratará de huir lo más rápido posible de ellos atravesando la maleza y confiando en su notable capacidad para avanzar entre los obstáculos.

MORADORES

Morador típico

Estas características representan al Morador básico, sin ningún tipo de añadido. Puedes utilizarla para representar a moradores genéricos o como base para crear tus propios moradores.



Son una verdadera civilización, y como tal cada individuo es único, que en este caso y junto a las mutaciones que cada uno puede presentar es más cierto que nunca. Por tanto cada individuo tiene su personalidad, aunque como pautas generales casi todos coinciden en odiar a los humanos del exterior, usándolos para su diversión o incluso alimento. Suelen emboscarlos siempre que tienen ocasión y es difícil entenderse con ellos, y no solo por su idioma incomprensible.

En sus encuentros con ellos, serán hoscos, violentos y desconfiados, como una tribu indígena que nunca ha tenido contacto con el hombre extranjero pero en este caso, partiendo de un odio cultural.

Características: Fortaleza (Monstruoso) 4, Reflejos (Rápido) 4, Voluntad (Superviviente) 3, Intelecto (Práctico) 3.

Habilidades: 🐾 Moverse rápidamente 4, 🗡️ Luchar con sus congéneres 4, 🗣️ Discutir 3, 👁️ Detectar peligros 4, 🎭 Engañar 3, 🏘️ Ciudad 5, 🏠 Morador 7.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 5, Daño +2/+1, Defensa 13

Armas: Arma cuerpo a cuerpo M+2

Consejos de uso: Los moradores se han criado en un ambiente hostil y reaccionan con intimidación siempre que creen que pueden superar a sus adversarios, sea en fuerza o número. Sin embargo, cuando las cosas se tuercen prefieren escapar y salvar su vida, incluso a costa de sus compañeros.

Gladiador

Bien armados con armaduras de cuero y metal y armas cons- truidas con trozos reciclados que se asemejan a lanzas o mazas, los Gladiadores son moradores entrenados y curtidos en nume- rosos combates. No entregarán fácilmente sus vidas.

Características: Fortaleza (Monstruoso) 5, Reflejos (Golpear primero) 5, Voluntad (Sin miedo) 4, Intelecto (Imaginativo en combate) 3.

Habilidades: 🏃 Retirada rápida 5, 🗡️ Luchar contra todo tipo de criaturas 7, 🗣️ Gritos de ánimo 2, 👁️ Saber de dónde viene el golpe 4, 🎭 Fintar 3, 🏘️ Ciudad 3, 🏠 Morador 3, 🥋 Gladiador 5.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 6, Daño +3/+1, Defensa 17

Armas: Arma cuerpo a cuerpo M+3.

Protección: Armadura de cuero y metal RD 3.

Consejos de uso: Los gladiadores son similares a los morado- res genéricos, pero no conocen el miedo. Si la bravuconada no les sirve, optarán por la violencia más extrema. No temen a la muerte.

Rastreador

Los Rastreadores son los moradores más lamentables que se conocen. Están mucho más cerca de los animales que de cualquier resto humano que quedase en ellos. Suelen andar sobre las cuatro extremidades, reptando mientras olfatean y

siguen a su presa, sin llevar ningún tipo de arma a parte de sus dientes ni ropa de ningún tipo. Suelen ser tratados por los demás moradores como bestias de presa y normalmente son sujetados por otros moradores mediante correas, como si de perros se tratase. Aunque ni por asomo son menos peligrosos.

Características: Fortaleza (Monstruoso) 5, Reflejos (Ágil) 4, Vo- luntad (Inasequible al desaliento) 2, Intelecto (Primario) 1.

Habilidades: 🏃 Correr con manos y piernas 3, 🗡️ Cazar 3, 🗣️ Gruñir 3, 👁️ Olfatear 4, 🎭 Engañar 3, 🏘️ Ciudad 1, 🏠 Morador 1, 🐾 Rastreador 5.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 4, Daño +2/+0, Defensa 12.

Armas: Ataque sin armas m+2.

Consejos de uso: Los rastreadores son moradores mucho más primarios que sus congéneres. Se comportarán como anima- les entrenados, aunque si los moradores que los controlan desaparecen, optarán por actuar por su cuenta, atacando a los más débiles y huyendo de los más fuertes, según evolu- cione la situación.

Cazador

Estos moradores son expertos en la caza y poseen un domi- nio considerable de los entornos salvajes. Su piel se ha tornado de un color verde oscuro que les otorga cierto camuflaje entre la vegetación y sus ojos se han adaptado a ver perfectamente en la oscuridad. Suelen ir armados con rudimentarios arcos y flechas.

Características: Fortaleza (Monstruoso) 4, Reflejos (Esperar el momento preciso) 4, Voluntad (Realista) 4, intelecto (Im- pulsivo) 3

Habilidades: 🏃 Correr tras su presa 3, 🗡️ Disparar flechas 6, 🗣️ Presumir de sus piezas 2, 👁️ Ver en la oscuridad 3, 🎭 Camuflaje natural 4, 🏘️ Ciudad 4, 🏠 Morador 3, 🏠 Cazador 3.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 5, Daño +2/+1, Defensa 15.

Armas: Arco y flechas M+2.

Protección: Ropas de cuero RD 1.

Consejos de uso: Los cazadores han aprendido que pasar desa- percibido es la clave para sobrevivir. Intentan utilizar distrac- ciones a su favor (incluyendo otros moradores) para después atacar con su arco a sus presas. Si se ven obligados a luchar de manera directa lo harán, pero buscarán cualquier ocasión para volver a actuar desde las sombras.

Como crear tus propios moradores

En este libro se muestran una serie de moradores que apa- recen durante la aventura, pero no son los únicos tipos que existen de estas repulsivas criaturas. Por eso hemos pensado que una buena idea sería dar algunos pequeños consejos de cómo crear tus propios moradores, y así añadir algo de diver- sión adicional a la campaña.



Para crear un morador, te recomendamos que utilices la plantilla de “Morador” que aparece justo arriba como base para tu nueva criatura. Esta plantilla da una idea aproximada de cómo sería un morador sin apenas mutaciones ni cambios. Siéntete libre de aumentarle o disminuirle cualquier característica si crees que se adecua más a lo que buscas, pero recuerda siempre que si se te va la mano, tus personajes jugadores podrían llegar a pasarlo realmente mal, o incluso a morir!

Además, puedes añadir una habilidad al morador para reflejar algún tipo de mutación. La mutación sustituye a la Característica adecuada cuando es apropiado, por ejemplo un personaje con el rasgo Membranas puede usar Membranas +  en lugar de Reflejos +  para nadar. Si el morador debe usar su habilidad para hacer algo excepcional (como volar durante un periodo prolongado) esto debería requerir el gasto de un punto dramático.

Aquí tienes algunas sugerencias:

- ✱ **Alas:** La criatura posee alas. Sin esfuerzo puede planear, pero volar durante un periodo prolongado requerirá el gasto de un punto dramático. Es capaz de volar a 6 metros por salto.
- ✱ **Garras:** Posee un par de afiladas garras, con las que puede atacar. Cuando ataca con esta habilidad, el personaje hace daño C en lugar de m. Esto no requiere el gasto de un punto dramático, pero sí usos diferentes de la habilidad, como romper la pared para agarrarse en una caída.
- ✱ **Acuático/Membranas:** La criatura es capaz de respirar debajo del agua y está habituado a moverse por ella.. Su velocidad de natación es de 9 metros.
- ✱ **Miembro adicional:** La criatura tiene uno o varios miembros adicionales, que puede utilizar en tiradas de  apropiadas.
- ✱ **Vista ciega:** El morador puede percibir su entorno sin necesidad de ver, de hecho puede que ni siquiera tenga ojos.

INCURSORES

Secuaces

Los incursores que perseguirán a los personajes jugadores en sus vehículos mientras escapan de Última. Armados con ballestas, rifles o pistolas.

Características: Fortaleza (En forma) 3, Reflejos (Reaccionar de forma inesperada) 4, Voluntad (Alto concepto de sí mismos) 3, Intelecto (Aprovecharse de los demás) 4.

Habilidades:  Viajar durante horas 3,  Disparos de advertencia 3,  Gritar advertencias 3,  Identificar cosas de valor 2,  Engañar a sus víctimas 2,  El Mundo Exterior 4,  Incurzor 4.

Combate: Aguante 4, Iniciativa 5, Daño +1/+0, Defensa 12.

Armas: Ballesta (M), Escopeta (C+M) o Pistola (m+M).

Protección: Chaqueta de cuero RD 1.

Consejos de uso: A pesar de que poco pueden hacer los incursores para detener el grupo, harán todo cuanto esté en sus manos para acabar con ellos, o por lo menos dañar el coche. Mientras que el incursor de la ballesta tratará de disparar a los personajes jugadores a sabiendas de que su ballesta poco puede hacer contra el coche, el hombre de la pistola y del rifle tratarán de dar tanto al coche como a sus ocupantes. Decide al azar si el incursor que lleva la pistola dispara al coche o trata de herir a alguno de sus ocupantes. Si la cosa se pone difícil para los personajes jugadores, puedes hacer que algunos incursores no disparen porque se han quedado sin munición.

Incursores de Max

Un par de incursores armados con rifles y granadas perseguirán a los personajes jugadores durante su retorno a Última.

Características: Fortaleza (En buena forma) 4, Reflejos (Buena puntería) 4, Voluntad (Tranquilidad de veteranos) 4, Intelecto (táctica) 3.

Habilidades:  Entrenamiento paramilitar 3,  Dar en el blanco 3,  Amenazar 5,  Encontrar puntos débiles 4,  Mentir deliberadamente 3,  El Mundo Exterior 5,  Incurzor 5.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 5, Daño +1/+0, Defensa 12.

Armas: Rifle (C+M), Granada (m+C+M, posible daño adicional por la explosión, ver pág. 53).

Protección: Chaqueta de cuero RD 1.

Consejos de uso: Los Incursores de Max utilizarán su Rifle de repetición para asustar a los ocupantes del vehículo y evitar que estos les disparen a ellos. Una vez que consigan acercarse lo suficiente lanzarán las granadas de fósforo y se alejarán para evitar cualquier posible daño en la explosión. Si los incursores son incapaces de acercarse lo suficiente, dispararán contra el vehículo hasta quedarse sin munición (o vérselas muy mal) y volverán al campamento.

Max

Además de portar su brazo mecánico, Max lleva una pistola que ha aprendido a disparar con su mano izquierda y una chaqueta reforzada que le protege de golpes menores.

Características: Fortaleza (Descomunal) 7, Reflejos (Ágil para su tamaño) 3, Voluntad (Despiadado) 4, Intelecto (Justito) 2.

Habilidades:  Usar su músculo 5,  Brazo mecánico 5,  Negociar 2,  Prestar atención 2,  Engañar 5,  El Mundo Exterior 5,  Líder 5,  Incurzor 6

Combate: Aguante 9, Iniciativa 4, Daño +3/+1, Defensa 13

Armas: Brazo mecánico (C+3), Pistola (m+M+1).

Protección: Chaqueta reforzada RD 2.

Consejos de uso: Max es un ser descomunal que disfruta utilizando su garra para acabar con sus enemigos. No utilizará su

pistola salvo que sea inevitable y siempre preferirá acercarse al enemigo y despedazarlo en combate cuerpo a cuerpo con su garra, aunque eso le cueste algún daño innecesario. Max tampoco es estúpido y tratará de refugiarse en una cobertura con su pistola para obligar a sus enemigos a acercarse a él. Sin embargo, su garra es bastante ruidosa y por tanto Max tiene siempre un aspecto implícito de Ruidoso.

HABITANTES GENÉRICOS DE ÚLTIMA

Cazador

Estos habitantes de Última son los encargados de salir a cazar por los alrededores. Normalmente portan armas algo rudimentarias, con las que han aprendido a cazar animales de una manera muy efectiva.

Características: Fortaleza (Hombros anchos) 3, Reflejos (Instintivo) 4, Voluntad (Espíritu de manada) 3, Intelecto (Poner trampas) 3.

Habilidades: 🎯 Cargar con sus presas 3, ⚔️ Atacar en equipo 3, 🗨️ Compartir historias junto a la hoguera 2, 🔍 Encontrar rastros 4, 🐭 Ocultarse con el entorno 4, 📺 Última 2, 🏹 Cazador 4

Combate: Aguante 4, Iniciativa 5, Daño +1/+0, Defensa 12

Armas: Arma cuerpo a cuerpo M+L.

Protección: Ropa reforzada (RD: 1)

Consejos de uso: Los cazadores de Última han aprendido que pasar desapercibido es la clave para sobrevivir. Intentan utilizar distracciones a su favor para después atacar con su arco a sus presas. Si se ven obligados a luchar de manera directa lo harán, pero tratando de apoyarse en sus compañeros para volver a recuperar su ocultación.

Fanático

A las órdenes del padre Sam, consiguen hacerse con el control de Última y especialmente con sus armas. La gran mayoría están armados con armas de fuego.

Características: Fortaleza (Flagelarse) 4, Reflejos (Reflexivo) 3, Voluntad (Lo que diga el líder) 2, Intelecto (Educado) 3.

Habilidades: 🎯 Resistir castigo físico 4, ⚔️ Defenderse de los herejes 3, 🗨️ Debatir sobre religión 4, 🔍 Visión holística 3, 🐭 Fingir comprensión 3, 📺 Última 4, 🏹 Fanático religioso 3.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 4, Daño +1/+0, Defensa 11.

Armas: Revólver m+M.

Consejos de uso: El padre Sam se ha rodeado de fanáticos que harán todo lo que les diga. Si les pide que luchen hasta la muerte lo harán, pues piensan que es la vía de la salvación. Si padre Sam no está presente, harán lo que les ha enseñado: desconfiar de los que no pertenecen al grupo, disparar a los herejes y buscar su consejo tan pronto como sea posible.

Rebelde

Un grupo organizado que trata de combatir al Padre Sam. Huyeron de Última con lo puesto, y apenas unos pocos poseen armas de fuego. El resto se defiende como puede con las armas que tiene.

Características: Fortaleza (Superviviente) 3, Reflejos (Salvar la vida) 5, Voluntad (Librepensador) 3, Intelecto (Vida urbana) 3.

Habilidades: 🏃 Correr 4, ⚔️ Defenderse 2, 🗨️ Discutir sobre prioridades 2, 🔍 Encontrar cosas útiles 2, 🐭 Ocultarse 4, 🌍 El mundo exterior 1, 🏠 Ciudadano de Última 5.

Combate: Aguante 4, Iniciativa 6, Daño +1/+0, Defensa 12.

Armas: Arma improvisada (C+1), Unos pocos también revólver (m+M).

Consejos de uso: Desesperados por cómo se han torcido las cosas en Última, los rebeldes desconfiarán de todos los que parezcan simpatizar con el Padre Sam. Son de gatillo fácil, y una vez la vía de las palabra se tuerza solamente negociarán si se encuentran en desventaja.

APÉNDICE

SISTEMA HITOS



Aunque se ofrecen 5 personajes pregenerados y listos para jugar, es posible que quieras que tus jugadores se creen sus propios personajes.

Los jugadores tienen **16 puntos para repartir entre las 4 características**, que deberán tener una frase o palabra adecuada, y **35 puntos a repartir entre habilidades**. Estas son libres, pero acuérdate de que tengan habilidades que al menos representen su Percepción, su Forma Física, su Interacción Social, su Combate, su Subterfugio, su Cultura y su Profesión. También tendrán **cuatro hitos** (eventos importantes que hayan marcado su vida) y una complicación. Es importante también que los personajes tengan un concepto, que describa brevemente lo que son. Todos ellos contarán con **5 puntos de Drama**.

Si lo prefieres, puedes hacerlos más o menos poderosos, permitiendo que tengan un número mayor o menor de puntos en características y habilidades.

También será preciso calcular la Iniciativa, Puntos de Resistencia y Bonificación al daño de los personajes, que se detallan más adelante, en la página 48.

Rasgos de los personajes

Los personajes son los protagonistas de la historia y el elemento fundamental en los juegos de rol. Están constituidos por una serie de puntuaciones y aspectos que nos dicen como son, en que destacan y cuáles son sus puntos débiles.

CARACTERÍSTICAS

Las características son las capacidades primarias del personaje que nos dicen cómo es. Son cuatro, dos físicas y dos mentales. Cada una engloba realmente un buen número de cualidades distintas, pero en aras de la abstracción vamos a considerar cada una como un todo uniforme, asignando una única puntuación a cada característica:

- ✱ **Fortaleza:** representa la fuerza, el aguante, la resistencia. Los personajes con mayor fortaleza serán habitualmente más grandes y duros que el resto, más peligrosos cuando luchan sin armas y más difíciles de tumbar.
- ✱ **Reflejos:** es la rapidez de reacción, la coordinación y también la habilidad manual. Los personajes con mayores reflejos reaccionan antes, tienen movimientos más precisos y mejor equilibrio.
- ✱ **Intelecto:** refleja la inteligencia del personaje, su capacidad de razonamiento, pero también su astucia y su capacidad de memoria. Los personajes con un intelecto superior aprenden más rápido y adquieren conocimientos más fácilmente. También la percepción depende del Intelecto.
- ✱ **Voluntad:** esta característica se refiere presencia, el porte del personaje, su autoconfianza y seguridad, y también su tesón y aplomo. Los personajes con una gran voluntad resultan magné-

uticos para los demás y son capaces de resistir grandes presiones físicas y mentales.

Cada característica tiene un rasgo descriptivo, una frase o palabra que ilustre como se ve tu personaje debido a su puntuación en la característica. Este sirve para describir al personaje y dar una imagen de sus características sin aludir a los valores numéricos, para insuflarle vida más allá de las estadísticas de juego. Además, cada rasgo actúa como un aspecto.

Hitos

Los hitos nos dicen cosas de la vida del personaje y nos ayudan a entender cómo ha llegado a ser quien es. Cada hito es una frase descriptiva sobre el personaje que representa un momento en su historia. No se trata de cualidades positivas o negativas, sino que son momentos que definen cómo es el personaje y que pueden tanto beneficiarle como perjudicarlo, dependiendo de la ocasión. Los hitos son un tipo de aspectos.

HABILIDADES

Las habilidades representan las cosas que tú personaje sabe hacer así como sus conocimientos. Cada habilidad es un aspecto que puede ser activado durante el juego.

A continuación encontrarás la descripción de cada una de las habilidades básicas, cada cual se asocia con un símbolo. Durante la aventura el Director de Juego encontrará estos símbolos para saber qué tipo de habilidad pedir en cada caso. Por ejemplo si aparece  se trata de una tirada de la habilidad de interacción. Aunque esto no significa que no se pueda emplear alguna otra si el Director de Juego lo considera apropiado.

- ✱ **Forma física:** Correr, saltar, trepar, nadar o aguantar la respiración son acciones a las que un héroe tiene que enfrentarse tarde o temprano. Esta habilidad representa precisamente las condiciones atléticas del personaje. Se utilizará para cualquier situación física exija buena forma, aguante, velocidad o fuerza, y que no requiera entrenamiento marcial (para eso está la habilidad de combate).
- ✱ **Combate:** El mundo es peligroso y el personaje necesitará una habilidad para atacar y defenderse. En principio, una única habilidad sirve para reflejar todo el entrenamiento marcial del personaje en armas cuerpo a cuerpo, a distancia y lucha sin armas, pero puedes escoger habilidades diferenciadas si quieres hacer énfasis en los distintos dominios del personaje, disponiendo así de varios aspectos diferentes para activar durante un combate.
- ✱ **Interacción:** Tratar con otros personajes es parte fundamental de un juego de rol. Aunque la interpretación resolverá la mayoría de las situaciones, todo personaje necesitará una habilidad que nos indique lo bien que se desenvuelve en las situaciones sociales, la fuerza de su carácter, el magnetismo de su personalidad o su capacidad de manipulación. En resumen, la misma frase, dicha por dos personajes diferentes puede



obtener un efecto completamente opuesto. Esto será especialmente útil para determinar el impacto del personaje sobre antagonistas y secundarios. Si quieres, puedes hacer énfasis en las capacidades sociales del personaje, adquiriendo distintas habilidades de interacción.

Percepción: Continuamente suceden cosas a nuestro alrededor y tenemos que estar preparados para darnos cuenta de ellas. El personaje necesitará una habilidad que le sirva para detectar los cambios en su entorno, darse cuenta de las intenciones de otros, buscar objetos escondidos o evitar las emboscadas. Como siempre, puedes escoger varias habilidades de percepción para diferenciar las capacidades del personaje y disponer de diferentes aspectos.

Subterfugio: La gente miente, se esconde, oculta cosas e intenta pasar desapercibida, etc. Los personajes a menudo querrán hacer estas y otras cosas similares y para ello necesitarán una habilidad de subterfugio. La habilidad podrá utilizarse para cualquier situación en la que el personaje intente ocultar sus intenciones o acciones así como transmitir información falsa que pueda pasar por veraz.

Cultura: Todos los personajes habrán recibido una educación más o menos básica, por lo que algo sabrán sobre geografía, ciencias, Historia y lo que ocurre por el mundo actualmente. Una habilidad de cultura da al personaje información sobre todos estos aspectos y le permite, entre otras muchas cosas, reconocer y ubicar un acento, identificar a una persona famosa, recordar la dirección de un bar de maleantes o conocer el medicamento habitual para el tratamiento de una enfermedad frecuente. La habilidad de cultura del personaje sólo puede utilizarse para conocimientos generales y no debe confundirse con la habilidad de profesión citada más adelante.

Profesión: Las habilidades anteriores reflejaban capacidades que todos los personajes poseen en mayor o menor grado: todo el mundo sabe, mejor o peor, relacionarse con los demás, defenderse o darse cuenta de lo que pasa en su entorno. Sin embargo, hay otras capacidades que están restringidas únicamente a los que han recibido una formación específica. De este modo,

dentro del término profesión están incluidas una serie de capacidades que reflejan los conocimientos específicos del personaje. Elige al menos una habilidad de profesión para tu personaje, personalizando su nombre como con cualquier otra habilidad, pero procura dejar claro con el Director de Juego los usos adecuados para la habilidad escogida.

DRAMA

El atributo de Drama da una medida relativa del nivel de poder del personaje manteniendo su equilibrio en la historia. Al comienzo de cada sesión de juego, un personaje tendrá tantos puntos dramáticos como su valor de Drama. Durante el juego, los jugadores pueden utilizar puntos dramáticos para influir en la historia o mejorar sus posibilidades de éxito en ciertas acciones, mientras que las complicaciones u otros aspectos adversos pueden proporcionar puntos dramáticos adicionales al personaje cuando aparezcan en la partida.

PUNTUACIONES DE COMBATE

Todos los personajes tienen unas puntuaciones de combate que utilizarán a lo largo del:

Aguante: La capacidad del personaje para soportar dolencias físicas. Es la suma de la característica Fortaleza y la mitad de la característica Voluntad.

Puntos de Resistencia: La cantidad de daño que puede soportar el personaje antes de morir. Un personaje tiene tanta Resistencia como su Aguante multiplicado por tres.

Defensa: Lo difícil que es golpear al personaje. La Defensa de un personaje es su Característica de Reflejos más su Habilidad de  o  (la que resulte más alta) más 5.

Iniciativa: Lo rápido que reacciona el personaje en momentos de tensión. Es la suma de la característica Reflejos y la mitad de la característica Intelecto.

Bonificaciones al daño: Un daño extra para los ataques basado en la forma física y pericia del personaje. Para los ataques cuerpo a cuerpo la Bonificación es la Fortaleza más el , dividido entre 4. Para los ataques a distancia es  dividido entre 4.

DIFICULTADES

Dificultad	Dif.	Rango	Descripción
Fácil	10	8-12	Una actividad sencilla para cualquiera.
Media	15	13-17	Un reto para alguien normal, pero algo sencillo para una persona entrenada.
Difícil	20	18-22	Hay que ser una eminencia en su campo o muy afortunado para conseguir algo así.
Muy difícil	25	23-27	La máxima dificultad para la gente corriente. Imposible para la mayoría, improbable para los mejores, pero el día a día de los héroes.
Extremadamente difícil	30	28-32	Complicado incluso para un héroe, una proeza que roza lo sobrehumano.
Casi imposible	35	33-37	Una heroicidad de entre un millón, el tipo de acción que queda en la memoria para siempre y solo los héroes más versados pueden conseguir algún día.

COMPLICACIONES

Las buenas historias se encuentran llenas de complicaciones personales y puede ser divertido que los jugadores inventen algunas para sus propios personajes. Cuando una Complicación causa un revés importante a un personaje, entonces se merece una compensación en forma de un Punto de Drama. El Director de Juego tiene la última palabra a la hora de considerar si una Complicación es excesiva (o irrelevante) en su historia.

Mecánica básica

El sistema Hitos utiliza una única mecánica para determinar la resolución de acciones. Para determinar si un personaje tiene éxito o no en una acción que lleve a cabo debe lanzarse 3 dados de 10 caras (3d10) y comprobar el resultado de la tirada. Si se ordenan los resultados de mayor o menor podemos clasificar los dados en dado menor ("m") para el que tiene el resultado más bajo, dado central ("C") para el dado intermedio y dado mayor ("M") para el dado con el resultado más alto. Lógicamente en ocasiones es posible que dos dados (o incluso los tres) tengan el mismo resultado, lo que implica que el dado central tendrá el mismo valor que uno de los otros dos.

Para realizar una tirada se lanzan los dados, se escoge el resultado del dado C y se añaden los rasgos apropiados (normalmente una característica y una habilidad). Ese será el resultado de la tirada. La suma final se compara con un número objetivo: la dificultad (Dif). Si el resultado de la tirada es igual o mayor que la dificultad la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje falla.

En ocasiones que describiremos más adelante, como durante el combate o mediante el uso de puntos dramáticos, será necesario tener en cuenta los otros dados.

TIRADAS ENFRENTADAS

Cuando se realizan acciones en las que varios personajes se oponen unos a otros, cada uno realiza sus tiradas y se compara con la tirada del otro personaje. Aquél que consigue el resultado más alto gana. Si el resultado de una tirada enfrentada es un empate y el resultado de la acción permite que se produzca un empate (por ejemplo, tablas en el ajedrez) entonces eso es precisamente lo que ocurre. En cambio, si la acción no lo permite vuelve a repetir las tiradas y utiliza el nuevo resultado para decidir quién gana.

TIRADAS DE ACCIÓN PROLONGADA

Cuando una acción requiere cierto tiempo para ser llevada a cabo, el Director de Juego debe determinar, además de la dificultad, el número de tiradas exitosas para completar la acción y cada cuanto tiempo de trabajo (turno, minuto, hora, etc.) es posible realizar una tirada.

ACCIONES CONJUNTAS

Trabajar en equipo no consiste únicamente en hacer intentos repetidos de la misma tarea, sino que implica coordinarse y tra-

bajar juntos para lograr tener éxito donde en solitario no habría posibilidad de salir airosos: en términos de juego esto supone una acción conjunta. El Director de Juego tiene la última palabra para decidir cuándo los personajes pueden colaborar para lograr su objetivo y cuándo no. Cada acción conjunta tendrá un coordinador, que será el personaje que lleva la voz cantante en la tarea correspondiente, el resto de colaboradores lo que hacen es proporcionar una bonificación a la tirada de acuerdo con la tabla siguiente.

Personas cooperando	Bonificación acumulada
Dos personas	+5
Tres personas	+9
Cuatro personas	+12
Cinco personas	+14
Seis personas	+15

En caso de que los colaboradores que superen al personaje en su puntuación de habilidad proporcionan un +1 adicional.

CRÍTICO Y PIFIA

Si durante una tirada se obtiene un doble o triple 10 el resultado es un **crítico**. Una tirada cuyo resultado es un crítico es un éxito automático independientemente de la dificultad de la tirada. Además el crítico puede ir acompañado de algún aspecto temporal, o algún beneficio adicional.

Por otro lado, si durante una tirada se obtiene un doble o triple 1 el resultado es una **pifia**. Una tirada cuyo resultado es una pifia es un fallo automático aunque se haya superado la dificultad de la tirada. Además una pifia puede ir acompañada de algún tipo de resultado catastrófico en la tirada o de una Secuela si el Director de Juego lo cree conveniente.

Aspectos

Existen cuatro tipos distintos de aspectos:

Aspectos propios: Todo aquello que describa al personaje y esté escrito en su ficha. Los Aspectos propios de cada personaje son: concepto, rasgos descriptivos, hitos, habilidades, complicación y cualquier aspecto temporal que tenga el personaje.

Aspectos ajenos: Son los aspectos propios de otros personajes, jugadores o no.

Aspectos de situación: No pertenecen a ningún personaje sino que pertenecen al entorno que los rodea. Estos aspectos pueden describir localizaciones, objetos, situaciones o cualquier otro elemento presente durante una escena.

Aspectos implícitos: No siempre todos los aspectos de la situación, de los objetos o de los personajes no jugadores, serán expre-



samente mencionados por el Director de Juego. Habrá veces en las que se podrá deducir claramente del propio concepto un aspecto utilizable. Siempre, claro, con el beneplácito del Director de Juego.

ACTIVAR ASPECTOS

Los aspectos pueden ser activados fundamentalmente con tres finalidades:

Afectar a una tirada positivamente: Gasta un Punto Dramático y repite cuantos dados quieras de la tirada. En esta nueva tirada los resultados dobles se suman y escoges el dado mayor o la suma de los dobles, lo que dé un resultado más alto. Ahora bien, ten en cuenta que un doble o triple 1 continúa siendo una pifa.

Afectar a una tirada negativamente: Obligas a un personaje a repetir tantos dados como quieras de su tirada. En esta nueva tirada considera negativo cualquier resultado doble o triple (dos seises equivaldrían a -6, tres cuatros equivaldrían a -4), escogiéndose el resultado del dado menor o el valor negativo si lo hubiera. La única excepción es que un doble o triple 10 continúa siendo un crítico. Si activas un aspecto de esta forma, das uno de tus Puntos Dramáticos al jugador afectado, aunque éste puede rechazar este efecto antes de repetir la tirada ofreciéndote a ti a su vez uno de sus Puntos Dramáticos, de forma que en vez de gastar un punto lo ganarías.

Introducir un elemento narrativo o dramático: Puedes activar un aspecto para introducir un elemento narrativo. Por ejemplo, conocer a alguien que puede ayudarte en una situación concreta, disponer de acceso a un lugar determinado, etc. Puedes hacer esto mismo para introducir un elemento que afecte negativamente a otro personaje. En ese caso, el Punto Dramático que gastas lo gana el personaje afectado, aunque éste puede rechazar tu elemento narrativo pagándote a ti a su vez un Punto Dramático.

Los personajes no jugadores no poseen puntuación de Drama, ni acumulan Puntos Dramáticos. Cualquier punto que ganen, lo gana el Director de Juego, y cualquier punto que gasten proviene del Director de Juego.

AGOTAR ASPECTOS

Si se desea activar un aspecto sin utilizar Puntos Dramáticos, o no se disponen de más puntos en la reserva, debe agotarse dicho aspecto. En ese caso, en lugar de utilizar Puntos Dramáticos para activarlo, el aspecto agotado no puede volver a ser utilizado por el jugador hasta pasado un cierto tiempo: la siguiente sesión de Juego o la siguiente historia, según la naturaleza del aspecto y el criterio del Director de Juego. Un aspecto agotado, en todo caso, sigue pudiendo ser activado por otros jugadores o por el Director de Juego en contra del personaje. Un jugador sólo puede agotar los aspectos de su personaje, nunca los de la situación o los de otros personajes.

ASPECTOS TEMPORALES

Durante el juego, los personajes pueden ganar aspectos temporales, normalmente como resultado de críticos o pifias en las tiradas.

Estos aspectos pueden prolongarse una escena (por ejemplo, con un doble 1 o doble 10 en una tirada) o una sesión (con un triple 1 o triple 10).

Combate

SECUENCIA DE COMBATE

La secuencia normal de desarrollo de un combate es la siguiente:

1. Cada combatiente comienza el enfrentamiento desprevenido. Un personaje desprevenido tiene un -2 a su defensa. Una vez que un combatiente actúa por primera vez deja de estar desprevenido. El Director de Juego determina que personajes son conscientes de la presencia de sus oponentes al comienzo del combate, los cuales cuentan con un asalto sorpresa antes de que comience el combate normal. Si ninguno o bien todos los combatientes comienzan el enfrentamiento siendo conscientes de sus oponentes, no existe el asalto sorpresa.
2. Todos los personajes participantes realizan una tirada de iniciativa para determinar el orden en el que actúan, de mayor a menor. En caso de empate, se realiza una nueva tirada para resolver el empate.
3. Durante su turno, el personaje puede llevar a cabo una acción o acciones que sean razonables para la duración del asalto (cinco o diez segundos).
4. Cuando todos han tenido un turno de acción el combatiente con el total de iniciativa más alto vuelve a actuar, y los pasos 3 y 4 se repiten hasta que el combate termina.

ATAQUE

Siempre que un personaje trata de impactar a otro mediante una agresión directa se usará una acción de ataque. Se realizan como una acción normal usando siempre Reflejos + ☠, pero la dificultad será el valor de defensa del personaje objetivo. La dificultad de atacar a una persona indefensa es 5, mientras que atacar a un blanco desprevenido pero que puede tratar de defenderse, penaliza en -2 a su defensa. Si un personaje opta por dedicar el asalto sólo a defenderse recibe un +4 a su defensa.

CRÍTICOS Y PIFIAS EN COMBATE

Un resultado de crítico siempre es éxito sin importar la defensa del objetivo y el aspecto Temporal al que da lugar será una Secuela temporal (ver página 52), cuya duración es la que corresponde al tipo de crítico que la ha provocado. Además, si el crítico es un doble 10, el objetivo recibe el doble de daño de lo normal. Si el crítico es un triple 10, triplica el daño producido por el ataque.

Un resultado de pifa en una tirada de ataque siempre es un fallo de resultados catastróficos y supone además la ganancia de un aspecto temporal negativo.



Categoría

Nivel de daño

Animales pequeños o enjambres de alimañas	Un punto de daño (1)*
Ataque sin armas	Resultado del dado menor (m)
Armas cuerpo a cuerpo ligeras (Cuchillos, nudilleras, táser)	Resultado del dado central (C)
Armas cuerpo a cuerpo (Espadas, hachas, bate de béisbol)	Resultado del dado mayor (M)
Armas de fuego pequeñas (Pistolas)	Suma del dado menor y el mayor (m+M)
Armas de fuego medias (Fusiles, subfusiles y escopetas)	Suma del dado central y el mayor (C+M)
Armas de fuego grandes (Lanzacohetes, ametralladoras, granadas)	Suma de los tres dados (m+C+M)

Daño

El daño de un ataque se calcula a partir de la propia tirada de ataque y no requiere de una nueva tirada. El daño sufrido por el blanco es la suma de uno o varios resultados de los dados de la tirada de ataque, según la categoría de arma utilizada tal como se indica en la tabla siguiente.

A discreción del Director de Juego, exponerse a daños más graves puede suponer la muerte directa del desafortunado personaje, aunque los Directores de Juego que deseen menor arbitrariedad pueden sencillamente partir del daño m+C+M de la tirada correspondiente y añadir tantos dados adicionales de daño directo como parezca apropiado.

Se puede activar un aspecto adecuado para afectar al daño de un ataque. Modifica el tipo de daño un nivel arriba o abajo, según si el aspecto se ha activado para beneficiar o perjudicar al atacante o a la víctima, y aplica el nuevo resultado.

BONIFICACIONES AL DAÑO

Además del daño según la categoría del arma, cada personaje suma una cantidad de daño al total que depende de su , y, en el caso de armas cuerpo a cuerpo, de su Fortaleza (ver página 48).

RESISTENCIA AL DAÑO

Algunos objetos y criaturas tienen un atributo de Resistencia al Daño (abreviado, RD). Resta la RD de cualquier resultado de daño que afecte al personaje.

Si por cualquier circunstancia un personaje lleva más de una armadura al mismo tiempo, sólo tendrá en cuenta el efecto de aquella que le dé un mayor valor de RD. En ningún caso se sumarán.

Protección	RD
Chaqueta gruesa o abrigo de cuero	1
Casco de Motorista	2
Armadura de Antidisturbios	4
Chaleco antibalas	8*
Traje de kevlar	10*

* Sólo frente a ataques balísticos, divide entre tres para otros tipos de daño.

PERSECUCIONES

Las persecuciones son una situación clásica en las escenas de acción. La persecución comienza en una de estas cuatro posibles distancias:

Corta: los personajes pueden tocarse o están a punto de hacerlo.

Media: los personajes están separados únicamente por una decena de pasos.

Larga: los personajes están separados bastante distancia, pero aún son capaces de verse.

Muy larga: los personajes han perdido contacto visual, pero la persecución todavía no ha terminado, ya que aún hay un rastro “caliente” que se puede seguir.

Durante la persecución, ambos personajes hacen una tirada enfrentada de reflejos + la habilidad adecuada (generalmente será de , pero podría ser otra, por ejemplo si es una persecución entre vehículos) cada cierto tiempo. Si gana el perseguidor, la distancia se reduce un nivel (la mínima distancia siempre será Corta). Si gana el perseguido, la distancia aumenta un nivel. Si la distancia pasa de Muy larga, entonces el perseguidor ha perdido el rastro y la persecución ha terminado. Un éxito crítico (o pifia) finaliza automáticamente la persecución, con un resultado favorable para el que haya obtenido el crítico, o desfavorable si el resultado era una pifia.

SALUD

El personaje dispone de dos atributos para representar su resistencia al daño: su aguante y su Resistencia.

Cada vez que un personaje es herido, compara el valor de daño sufrido con su aguante. Si es igual o superior al mismo, el personaje sufre daño masivo y debe hacer una tirada de aguante a dificultad 12. Si falla, pierde todos los puntos de Resistencia que le quedasen. Si el personaje pasa la tirada o si el daño sufrido era menor al aguante, el personaje pierde tantos puntos de Resistencia como el daño sufrido.

En función de los puntos de Resistencia perdidos, el personaje se encontrará en un cierto estado de salud:

Sano: el personaje ha perdido menos puntos de Resistencia que su puntuación de aguante y solo tiene contusiones leves o heridas poco profundas en el peor de los casos.

Herido: la pérdida de Resistencia del personaje es mayor o igual que su aguante, pero menos que el doble del mismo. Todas

las acciones del personaje así como su defensa tienen una penalización de -2.

Incapacitado: el personaje ha perdido tantos puntos de Resistencia como el doble de su aguante o más, pero menos que el triple de dicho atributo. El personaje sufre un -5 todas sus acciones así como su defensa tienen una penalización de -5.

Moribundo: el personaje ha perdido todos sus puntos de Resistencia y se encuentra con un pie en la tumba. El personaje cae incapacitado y no puede actuar, aunque puede estar consciente si el Director de Juego lo considera oportuno. Cada turno que esté moribundo, incluyendo el mismo en el que quedó en ese estado, debe hacer una tirada de aguante con dificultad 15. Si falla, el personaje muere inmediatamente. Si el resultado es un crítico, el personaje se estabiliza y ya no necesita seguir tirando a no ser que sufra daño de nuevo. Un personaje puede estabilizarse también activando un aspecto adecuado, o puede ser estabilizado por otro si éste tiene éxito en una tirada de Intellecto más  apropiada u otra habilidad similar, a dificultad 15.

SECUELAS

Un personaje que ha sufrido el estado moribundo y se recupera, nunca llega a hacerlo completamente. El daño sufrido le habrá dejado un doloroso e indeleble recuerdo en forma de Secuela permanente, que a todos los efectos es una nueva Complicación para el personaje que refleja los efectos permanentes sobre su salud que le ha provocado sufrir daños tan graves. El personaje puede sufrir una cojera, haber perdido un ojo, quedar desfigurado, perder toda la dentadura, sufrir dolores crónicos de espalda o simplemente tener una fea cicatriz. El jugador puede elegir su secuela, pero debe ser adecuada al tipo de daño que le dejó moribundo.

En principio, es recomendable que el personaje no acumule secuelas. Es preferible que un personaje que ya sufre una y recibe otra se centre en agravar la que tiene antes que acumular una nueva, siempre que sea posible. Date cuenta de que una secuela, como toda Complicación, es un mecanismo de ganancia de Puntos Dramáticos para el personaje, por lo que si el personaje elige una secuela irrelevante estará posiblemente cerrándose a esa ganancia.

Un personaje incapacitado adquiere una Secuela temporal, es decir, una Complicación pasajera que terminará desapareciendo. El personaje pierde su secuela temporal cuando recupera suficientes puntos de Resistencia para alcanzar el estado sano.

También puede recibirse una Secuela temporal como consecuencia de un ataque crítico. En este caso la duración depende del tipo de crítico que provocara el daño. Si fue un crítico de doble diez, durará una escena, mientras que si fue de triple diez durará hasta el final de la sesión de juego actual.

DROGAS CONTRA EL DOLOR

Determinados estados de salud física o mental llevan implícitas penalizaciones a todas las acciones del personaje y a su defensa. Estas penalizaciones son debidas al dolor y al malestar, en el caso físico, y al miedo, pánico y shock, en el caso mental. Por fortuna

para el personaje, existen drogas que mitigan o eliminan los efectos del dolor.

En términos de juego, vamos a distinguir simplemente entre drogas suaves o fuertes. Las primeras anulan dos puntos de la penalización del personaje, pero apenas tienen efectos secundarios. Las segundas anulan cinco puntos de la penalización, pero un personaje que las tome gana el aspecto temporal “Bajo el efecto de las drogas” u otro apropiado a la sustancia en concreto. En cualquiera de los dos casos, estos medicamentos tardan aproximadamente una hora en hacer efecto y actúan durante seis u ocho horas.

CAÍDAS

Una caída será habitualmente fruto de una de las dos siguientes circunstancias:

Una tirada fallada tratando de escalar o trepar. En este caso, utiliza los dados de la propia tirada fallida para determinar el daño.

Un ataque de un personaje que empuje o lance al personaje desde una posición elevada. En este caso, utiliza los dados de la tirada de ataque para determinar el daño y añade la BD cuerpo a cuerpo del atacante al daño sufrido.

El daño concreto dependerá de la altura de la caída, tal como indica la tabla siguiente.

Altura	Daño
3 metros	m
6 metros	C
9 metros	M
12 metros	m+M
15 metros	C+M
18+ metros	m+C+M

Activar un aspecto apropiado durante la caída puede reducir el efecto de la caída en 3m y producir, por tanto, un menor daño.

VENENOS

Cada veneno tiene una dificultad para ser resistido y dos valores de daño. El menor, corresponde al daño que se recibe si se tiene éxito en la tirada de resistencia, mientras que el mayor se aplica de fallar dicha tirada. Además, cada veneno tiene un tiempo de actuación determinado y su forma de exposición y algunos venenos pueden producir efectos adicionales como parálisis, temblores, etc. La tirada para resistir un veneno se realiza con el aguante del personaje.

Veneno	Método	Dif.	Daño	
			mín.	máx.
Arsénico	Ingerido	13	m	m+M
Veneno de víbora	Herida	11	m	M
Cicutia	Ingerido o Herida	4	C	C+M
Mercurio	Ingerido o Inhalado	10	m	C
Gas Sarín	Inhalado	14	C	m+C
Gas Mostaza	Inhalado	11	m	C

ASFIXIA

Un personaje desprovisto de aire comenzará a sufrir daño de manera casi instantánea. Un personaje puede resistir la respiración durante tantos turnos como el doble de su aguante, o como el cuádruple de su aguante si ha logrado coger aire antes. Cada turno adicional sin respirar, el personaje debe hacer una tirada de aguante a dificultad 10, con un +1 por cada tirada de este tipo después de la primera. Si falla, el personaje cae inconsciente y pierde todos sus puntos de Resistencia, pasando a estar Moribundo. Un personaje en estas circunstancias no puede estabilizarse mientras siga sin poder respirar.

FUEGO Y EXPLOSIONES

El fuego y las explosiones, que suelen ir acompañadas de fuego, comparten que su daño afecta a todos los personajes que se encuentren dentro de un área. En función de lo expuesto al peligro que esté el personaje, el director determina dos valores de daño. El daño completo, que representa que el personaje ha sido impactado de lleno y el daño parcial, que se utilizaría si elementos de cobertura, maniobras del personaje u otros factores le protegen parcialmente del daño, como por ejemplo rodar por el suelo o saltar en busca de cobertura, aunque estas acciones rara vez evitan el daño por completo. Por otro lado, el daño que sufrirán aquellos que estén en la zona más periférica de la explosión será como mucho el daño parcial, y en caso de tener cobertura podrían no sufrir daño, a criterio del Director de Juego.

Tamaño de la explosión	Daño parcial	Daño total
Bombona de butano	M	m+C+M
Coche bomba	m+M	m+C+M+1d
Explosión de una gasolinera	m+C+M	m+C+M+3d

En el caso del fuego, el daño inicial depende de lo expuesto que se encontrara el personaje a las llamas. Al igual que en las explosiones, el fuego tiene dos niveles de daño. El menor se aplica en caso de que se obtenga un éxito en la tirada para tratar de apagarse, mientras que el mayor se aplicará en caso de fracaso. Además, si se obtiene éxito, el nivel de daño de fuego que afecta al personaje se reducirá al inferior, por ejemplo pasando de una exposición mayor a una exposición media. Los niveles de daño por fuego se indican en la tabla siguiente. En caso de crítico, el fuego se extinguirá por completo, y en caso de pifia, el nivel de exposición aumentará al superior. El personaje podrá activar aspectos que tengan sentido, como “hay un sistema anti-incendios” o “hay un extintor” para eliminar por completo el fuego directamente.

Exposición al fuego	Daño mínimo	Daño máximo
Menos del 50% del cuerpo	1	C
Entre el 50 y el 75%	C	m+M
Más del 75% del cuerpo	m+M	m+C+M

CURACIÓN

Lo rápido que se curará un personaje depende del nivel de salud en el que se encuentre:

Sano: un personaje en este nivel recupera todos los puntos de Resistencia perdidos tras 8 horas de sueño reparador o un descanso equivalente.

Herido: un personaje herido realiza cada semana una tirada de aguante a dificultad 10. Si tiene éxito recupera tantos puntos de resistencia como el valor del dado central. Si activa un aspecto positivo u obtiene un resultado crítico, el personaje recuperará esa semana el dado mayor, mientras que un aspecto negativo haría que recuperara el dado menor. Con una pifia perdería una cantidad de Resistencia igual al dado mayor.

Incapacitado: Un personaje incapacitado hace cada semana una tirada de aguante a dificultad 15. Si tiene éxito, recupera una cantidad de puntos de Resistencia igual al resultado de su dado menor. Un aspecto positivo activado o un crítico en la tirada podrían hacer que recuperada el dado central, mientras que uno negativo haría que no recuperara nada. Una pifia tendría el mismo resultado que en el nivel herido.

Moribundo: un personaje moribundo como ya vimos anteriormente está a las puertas de la muerte y debe hacer cada turno una tirada dificultad 15 para mantenerse con vida, hasta que resulte estabilizado por un éxito crítico, la intervención de otro personaje o la activación de un aspecto adecuado.

Si el personaje no pasa el tiempo necesario descansando, que es al menos el 75% del tiempo indicado en su nivel de salud, su recuperación se produce como si su gravedad fuera un grado mayor. Un personaje incapacitado que continúe su actividad normal debe hacer la habitual tirada de aguante cada semana a dificultad 15. Si tiene éxito, no gana ni pierde puntos, pero si falla la tirada pierde tantos puntos de Resistencia como el dado central. Un aspecto positivo puede reducir esta pérdida al dado menor, mientras que uno negativo lo elevaría al dado mayor.

Un personaje puede recibir supervisión médica durante su recuperación. El personaje que le supervisa debe tener una habilidad apropiada y superar cada periodo que le atienda una tirada cuya dificultad depende de la gravedad del paciente: Fácil si está sano, dificultad media si está herido o si está incapacitado. Carecer de acceso a medicamento o al instrumental médico adecuado sería un aspecto negativo de la situación. Si el médico tiene éxito el personaje herido gana el aspecto temporal “Bajo supervisión médica” que puede activar o agotar durante su recuperación para obtener mejores resultados en sus tiradas.

Equipo y dispositivos

El sistema Hitos es un juego abstracto, así que no vamos a ofrecerte una lista de equipo con innumerables objetos y sus descripciones: puedes imaginar el tipo de objetos que hay disponibles en el mundo



de juego y, en términos de juego, los objetos hacen aquello para lo que fueron diseñados atendiendo al máximo al sentido común.

No se entra en disquisiciones sobre las particularidades de los objetos a menos que tenga una utilidad narrativa: en la vida real un revolver y una pistola pueden hacer daño diferente, pero igualmente una linterna grande y otra pequeña darán una cantidad de luz distinta y no vamos a entrar en distinciones a ese nivel, salvo que para la historia sea relevante. Cuando así sea, recurre a la regla de los Aspectos implícitos, ya que todas estas piezas de equipo estarán dotadas de ellos por definición. Por ejemplo, un coche deportivo es rápido, consume mucha gasolina y tiene un maletero pequeño, pero no hace falta enumerar estas cualidades, ya que están implícitas en el concepto coche deportivo.

Durante la historia narrada en este libro aparecen algunos elementos de equipo que detallamos a continuación:

Amuleto Protector de Just

Estos rudimentarios collares protegen contra la mala suerte y contra los malos espíritus a su portador. Cuando su portador lo lleva colgado a su cuello, recibe un aspecto temporal de Buena suerte que puede invocar en situaciones que el Director de Juego considere dramáticamente oportunas.

“Empasto” de Just

Esta sucia y maloliente sustancia tiene un sorprendente efecto sanador sobre las heridas. Media hora después de su aplicación, el personaje puede emplear un punto dramático para recuperar m+C puntos de resistencia.

Polvo tóxico de los Moradores

Este extraño polvo es producido por los moradores a partir de una mezcla de hierbas y hongos que crecen en los rincones más oscuros de su ciudad. Respirada, esta mezcla tiene un potente efecto somnífero.

Todos aquellos que respiren este polvo deberán realizar una prueba de Fortaleza 20 o quedarán inconscientes durante m horas. Si continúan respirándolo la dif aumentará en uno en asaltos posteriores debido a la alta saturación de la sustancia en sus pulmones.

Ungüentos Curativos de Madre Ana

Madre Ana entrega a los personajes jugadores cuatro frascos, cada uno contiene ungüento para cuatro dosis. Las propiedades curativas del ungüento hacen que el personaje pueda emplear un punto dramático para recuperar m+C puntos de resistencia transcurridos C minutos desde su aplicación.

Otras mecánicas

Aquí se describen otras reglas de juego del sistema que son útiles para esta ambientación en concreto.

SECUACES

Las reglas de secuaces están diseñadas fundamentalmente para que los secuaces sean un obstáculo para los héroes, pero nunca una amenaza. Se traduce en las siguientes reglas:

- ✱ Un secuaz nunca produce daño masivo a un héroe. Aunque el daño infligido sea mayor que el aguante del personaje, no es necesaria ninguna tirada para resistirlo.
- ✱ Un secuaz no puede producir un resultado crítico a un héroe: aunque el doble diez seguirá siendo un éxito automático, no habrá multiplicación del daño ni secuela como resultado del ataque.
- ✱ Un secuaz no puede matar a un héroe (excepto que se trate de una situación especialmente dramática y el jugador esté de acuerdo en que la muerte de su personaje de ese modo aporta emoción a la historia). Un personaje que queda moribundo debido al ataque de un secuaz se estabiliza automáticamente el turno siguiente sin necesidad de tirada, pasando a estar incapacitado.
- ✱ Un héroe puede ignorar todo el daño recibido del ataque de un secuaz, como si no hubiera tenido éxito, simplemente gastando un punto dramático, sin necesidad de activar aspecto alguno.
- ✱ Si un héroe inflige un daño superior al aguante de un secuaz, el secuaz queda inconsciente o, si el jugador lo desea, muerto.
- ✱ Si el resultado de una tirada de ataque de un héroe es igual o superior al doble de la defensa del secuaz, un segundo secuaz del mismo tipo puede ser afectado por el mismo ataque. Si el resultado es igual o superior al triple de la defensa, tres secuaces pueden ser afectados y así sucesivamente. Por ejemplo, el justiciero puede chocar las cabezas de dos secuaces para dejarlos KO, o realizar una patada giratoria que afecta a los tres matones que le rodeaban.

IMPLANTES TECNOLÓGICOS

Un personaje puede añadir uno o más implantes tecnológicos (ciberimplante) a su lista de habilidades. Un ciberimplante es una prótesis robótica que reemplaza una parte del cuerpo o un órgano. El implante sustituye al órgano o miembro correspondiente y cumple todas sus funciones básicas. Sin embargo, la puntuación de un ciberimplante reemplaza la puntuación de la característica en cualquier acción en la que se utilice: por ejemplo los reflejos al usar un brazo cibernético para dar un puñetazo y la fortaleza cuando se determina el daño golpeando con ese brazo; o el Intelecto cuando se utiliza un ciberojo para ver lo que ocurre a lo lejos. Además, los ciberimplantes pueden tener capacidades especiales asociadas a su tipo: un ciberojo puede tener termovisión y una ciberpierna puede tener un compartimento para armas, por ejemplo. No hace falta especificar las capacidades del implante al crearlo, pero siempre que se utilicen debe activarse el ciberimplante como un aspecto, gastando el punto de drama correspondiente o agotando el aspecto (para más información sobre el funcionamiento de los aspectos, ver página 49).

TECNOCHAMANISMO

El tecnochamanismo es lo más parecido a la “magia” dentro de Postapocalyptica. Sin embargo, este no es un entorno de alta fantasía donde todo tipo de maravillas pueden ocurrir, ni tampoco un mundo de juego con intrincadas listas de conjuros. El Director de Juego debe presentar el tecnochamanismo como algo misterioso, y negociar con el tecnochamán del grupo (si alguno desempeña ese papel) los efectos de sus poderes. Por ello, es recomendable que el jugador que interprete al tecnochamán lea esta sección.

Cómo crear un tecnochamán

Para que un personaje sea tecnochamán debe tener un hito relacionado con el Don del Relojero (el modo en que el personaje ha mostrado tener cualidades empáticas con las máquinas y la tecnología). Además, debe adquirir una habilidad de  que refleje sus aptitudes. Por ejemplo, Artus Frog tiene “Memoria ancestral”.

Tecnochamanismo

Durante el juego, el personaje tecnochamán puede utilizar su habilidad para realizar tiradas comunes relacionadas con la tecnología. Es como si tuviera una habilidad apropiada para tal fin (por ejemplo, mecánica) pero la forma de acceder al conocimiento es distinta. Sencillamente, “lo siente” en la máquina, mientras que un mecánico debería examinarla detalladamente. Esto es un efecto narrativo y no requiere reglas especiales para realizarse.

Sin embargo, en ocasiones el tecnochamán hará rituales, lo que en otras ambientaciones se llamarían “poderes” o “magia”. Para ello, deberá emplear un punto dramático y realizar una tirada de Voluntad +  de tecnochamán a dificultad variable según el ritual, aunque pueden existir modificadores circunstanciales. Una tirada exitosa implica que el ritual tiene éxito, mientras que si falla el ritual no surte efecto (o, en algunos casos, tiene efectos diferentes a lo esperado) y el punto dramático se pierde. Si el ritual provoca daño, éste será el resultado del dado m, aunque puede subirse la dificultad para incrementar el daño (por cada +2 a la dificultad el daño se incrementa en una categoría).

Después de un ritual el tecnochamán y el resto de participantes reciben el aspecto temporal exhausto por la fatiga provocada. Este aspecto desaparece después de un descanso prolongado (p.ej. una noche de sueño reparador).

Como su propio nombre indica, los rituales no son acciones instantáneas. Requieren que el tecnochamán dedique cierto tiempo a conectar con las máquinas, utilice algunos componentes (por ejemplo, trozos de chatarra, aceites, etc.) y realizar algún tipo de ceremonia, que le llevará al menos diez minutos (según las circunstancias y el tipo de ritual, el Director de Juego puede ajustar el tiempo según su criterio). En algunos rituales puede ser preciso que participen más personas como ayudantes, pero no es preciso que sean tecnochamanes siempre y cuando haya uno de estos liderando la ceremonia.

Rituales de Tecnochamanismo

Los siguientes rituales son ejemplos que el Director de Juego y los personajes jugadores tecnochamanes pueden utilizar como guía

para inventar los suyos propios. En cualquier caso, todo ritual está sujeto a la aprobación por parte del Director de Juego.

Para cada ritual se indica su nombre, la dificultad de la tirada, si es preciso realizar más de una tirada, la duración de la ceremonia para llevarlo a cabo, su efecto y las consecuencias de un fallo en la tirada.

Entender mecanismo (Dificultad 13)

Duración de la ceremonia: 40 minutos mínimo

Efecto: el ritual sitúa al tecnochamán en un trance que le pone en contacto con el espíritu que habita en el mecanismo objetivo. Al concluir el ritual, el tecnochamán obtiene conocimiento sobre el mecanismo. Esto permite al lanzador conocer el funcionamiento del mecanismo, pudiendo así activarlo, detenerlo o cualquier otro uso del mecanismo siempre y cuando este se encuentre en perfecto estado para funcionar. Esto también permite al tecnochamán explicar a otros como utilizar el mecanismo.

Los objetos especialmente voluminosos (por ejemplo, mayores que un coche) requerirán más tiempo para ser comprendidos, y si son especialmente complicados la dificultad también puede elevarse hasta un máximo de 20.

Fallo: El espíritu revela al tecnochamán información que parece correcta, pero en realidad no lo es del todo, lo que puede causar problemas al utilizar el mecanismo (se adquiere el aspecto temporal *información errónea*).

Conocer avería (Dificultad 14, dos tiradas exitosas)

Duración de la ceremonia: 60 minutos mínimo

Efecto: el ritual sitúa al tecnochamán en un trance que le pone en contacto con el espíritu que habita en el mecanismo objetivo. Al concluir el ritual, el tecnochamán conoce cuales son los problemas del mecanismo y como podría repararse. Esto puede ser desde unos simples arreglos (tirada de  apropiada) hasta la necesidad de realizar un ritual de reparación y de obtener unas piezas concretas para sustituirlas. También existe la posibilidad de que el espíritu del mecanismo haya marchado con el Gran Relojero, dejando el mecanismo más allá de cualquier reparación posible.

Los objetos especialmente voluminosos (por ejemplo, mayores que un coche) requerirán más tiempo para ser comprendidos, y si son especialmente complicados la dificultad también puede elevarse hasta un máximo de 20.

Si el tecnochamán ha utilizado antes el ritual “Entender mecanismo” este ritual precisa una única tirada exitosa para funcionar.

Fallo: el lanzador es incapaz de comprender cuales son los problemas del espíritu de la máquina y como repararlos.

Reparar avería (Dificultad 15, tres tiradas exitosas)

Duración de la ceremonia: 70 minutos mínimo

Efecto: este ritual permite al tecnochamán reparar un mecanismo averiado, siempre que conozca donde falla y tenga todas las piezas necesarias para su reparación. Para ello, necesitará un juego de he-





ramientas en buen estado y la colaboración de tres participantes en el ritual.

Mediante este ritual, el tecnochamán consigue reparar completamente el mecanismo mediante la comunicación con el espíritu de la máquina, para poder integrar todas sus nuevas piezas.

Los objetos especialmente voluminosos (por ejemplo, mayores que un coche) requerirán más tiempo para ser comprendidos, y si son especialmente complicados la dificultad también puede elevarse hasta un máximo de 20.

Si el tecnochamán ha utilizado antes el ritual “Entender mecanismo” o “Conocer avería” este ritual precisa dos tiradas exitosas para funcionar. Si ha utilizado los dos, precisa solamente una tirada exitosa para funcionar.

Fallo: el ritual falla, y el tecnochamán es incapaz de reparar el mecanismo. Es muy posible que las piezas que necesitaba se hayan dañado durante el proceso y hayan quedado inservibles.

Unirse a la Máquina (Dificultad 13)

Duración de la ceremonia: 40 minutos mínimo

Efecto: este ritual permite al lanzador fusionar una máquina con una criatura (normalmente un humano). Este ritual puede utilizarse para hacer reparaciones médicas, como injertar una chapa metálica en un cráneo fracturado, o sustituir un hueso roto por una pieza de metal, o para sustituir partes humanas por versiones mecánicas, como una garra en lugar de una mano. Lógicamente, se necesita tener piezas mecánicas apropiadas que sirvan como reemplazo y equipo médico básico para llevar a cabo la intervención.

En términos de juego, este ritual elimina una secuela física del personaje, como eliminar una cojera.

Fallo: si el ritual falla, la operación se complica o el espíritu de la máquina no desea ser fusionado al sujeto. La secuela que se pretendía curar se agrava, o se gana una nueva.

Fusionarse con la Máquina (Dificultad 18, 3 tiradas)

Duración de la ceremonia: 120 minutos mínimo

Efecto: este ritual es equivalente a Unirse a la Máquina, pero hace que el personaje adquiera una nueva habilidad relacionada con su

implante a nivel 1, empleando las reglas de implantes tecnológicos (ver pág. 54). Un personaje solamente puede aguantar un número de implantes en su cuerpo igual a la mitad de su puntuación de Voluntad (redondeando hacia arriba). El implante puede mejorarse como cualquier otra habilidad.

Fallo: si el ritual falla, el personaje adquiere una secuela apropiada.

CAMBIOS EN LOS RASGOS DE LOS PERSONAJES

Si quieres continuar jugando partidas en esta ambientación con los mismos personajes jugadores, es posible que quieras que sus rasgos de juego cambien para reflejar su evolución. Para ello, recomendamos que por regla general no otorgues nuevos puntos para el personaje, sino que se redistribuyan los que ya existen. Una buena idea para reflejar la maduración (y envejecimiento) es mover puntos de las características físicas (fortaleza y reflejos) a las mentales (voluntad e intelecto). Cuando hagas esto, piensa que la mayoría de la gente tampoco se vuelven unos genios por el simple devenir de los años, con mover un punto por cada varios años de tiempo de juego es suficiente. Esto se aplica también a las habilidades: disminuye las habilidades más físicas (las de atletismo, combate y quizás percepción) y aumenta en consonancia las mentales (por ejemplo cultura o las habilidades sociales). Como la profesión puede ser más física (por ejemplo, cazador) o más mental (por ejemplo, tecnochamán) actúa con ella según corresponda. Ya que las habilidades se pueden aprender (u olvidar) más rápidamente, mueve hasta dos puntos de habilidad por cada salto sustancial de tiempo.

Otra opción puede ser dejarles reducir su puntuación de drama en uno, que pueden canjear por 2 puntos de característica, 4 de habilidad, o 1 de característica y 2 de habilidad.

Por último, si quieres otorgar puntos a tus jugadores puedes hacerlo, pero ten en cuenta que sus capacidades para afrontar retos aumentarán sustancialmente, y que en caso de que incrementen sus habilidades no solamente se volverán más versátiles, sino que también tendrán un nuevo aspecto que invocar y agotar. Como regla general recomendamos moderar este tipo de avance a circunstancias excepcionales.



OPEN GAME LICENSE

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; © "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may

be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

OGL Horror, Copyright 2003, Mongoose Publishing Limited; Author Gareth Hanrahan.

El Tesoro de la Desesperanza, Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos.

NSd20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría.

Fudge 10th Anniversary Edition Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Jonathan Benn, Peter Bonney, Deirdre Brooks, Reimer Behrends, Don Bisdorf, Carl Cravens, Shawn Garrett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, J.M. "Thijs" Krijger, Sedge Lewis, Shawn Lockard, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikkelsen, Robb Neumann, Anthony Roberson, Andy Skinner, William Stoddard, Stephan Szabo, John Ughrin, Alex Weldon, Duke York, Dmitri Zagidulin

Fate (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) Copyright 2003 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue and Fred Hicks.

Spirit of the Century Copyright 2006 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera.

La Mirada del Centinela, Copyright 2012, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro y Pedro J. Ramos.

El Judío Errante, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Diego López.

Postapocalypica, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Frank Guerra.

POSTAPOCALYPTICA ÚLTIMA ESPERA

Imagina un mundo desierto, donde las ciudades yacen largo tiempo abandonadas por la humanidad y lo que queda de ésta las evita supersticiosamente mientras se refugia en los vastos yermos y en los rincones apartados de ese mundo.

Imagina que esa gente se ha vuelto temerosa ante el mundo que ha quedado, desconocido y peligroso. Animales salvajes, incursos, restos de la antigua tecnología, y sucesos todavía más extraños.

Deja de imaginar. Enfrentate al nuevo mundo.

Postapocalyptica: Última espera es una aventura para el sistema de juego **Hitos** ambientada en un futuro devastado. Los protagonistas son jóvenes miembros de la comunidad de Última que se ven obligados a salir al inhóspito mundo exterior en una carrera contrarreloj para salvar a sus seres queridos. Cuando el todo se pone en su contra, no les quedará otro remedio que madurar a pasos agigantados.

Frank Guerra autor de *El Maíz* y *Proceso Oscuro* nos presenta una obra de uno de sus géneros favoritos. En **Postapocalyptica: Última espera** encontrarás:

Una aventura completa para desarrollar a lo largo de varias sesiones de juego.

- * Cinco personajes pregenerados preparados para enfrentarse a un mundo hostil.
- * Todo el sistema de reglas que necesitarás para la partida, incluyendo el sistema de creación de personajes y las reglas de tecnochamanismo.
- * Extrañas criaturas con las que poblar el mundo de Postapocalyptica.
- * Sugerencias para desarrollar la ambientación a tu antojo.

Postapocalyptica. Odia el pasado, teme al futuro, lucha por el presente.

