



Nº47 DIC 85

**NUY**

**120**  
PTAS

UNA NUEVA AVENTURA PARA NUESTRO ÚLTIMO VERANO

# EL NUEVO



**ENRIC MURADAY**



# NUESTRO ÚLTIMO VERANO

**Escrito por**  
Enric Muraday

**Ilustrado por**  
Andrés Sáez "*Marlock*"

**Diseñado y maquetado por**  
Eneko Palencia

**Revisado por**  
Eneko Menica, Eneko Palencia  
y Manu *HipsterPG*

*grapas & mapas*

<http://grapasymapas.com>

El texto recogido en este juego se considera Open Game Content bajo la licencia OGL 1.0a de Wizards of the Coast (página 11). El arte, estilo de la maquetación y el termino Nuestro Último Verano, se considera Product Identity, y queda bajo licencia Creative Commons Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



— A ver, silencio, que tengo algo importante que anunciar. ¡Silencio he dicho! — grita la **profesora Clara**, tutora de la clase de los personajes mientras intenta poner orden en el aula. — Mañana se incorpora, durante dos semanas, un nuevo alumno a esta clase. Se llama **León** y asistirá a nuestro colegio mientras dure un trabajo que sus padres han venido a realizar en la central hidroeléctrica. León tiene síndrome de Down — este último dato hace que un murmullo se expanda por el aula. — ¿No nos acordamos de que he pedido silencio? Compartirá con nosotros muchas de las clases y no quiero que lo tratéis diferente, porque no lo es.

Así empezará la aventura para los personajes, en una semana donde el equipo mixto de baloncesto del colegio, del que ellos forman parte, competirá contra el equipo del colegio privado de la ciudad vecina.

Pero la llegada de León hará que el partido pase a ser la menor preocupación de los personajes.

# LA BIENVENIDA DE LOS COLLADO

Es martes y, como anunció la profesora Clara, será el propio director del colegio quien introduzca a León a sus nuevos compañeros. Éste viste pantalones cortos y una camiseta blanca con el logo de los “G.I. Joe” que le va un poco apretada debido a su constitución, ligeramente rolliza. Lleva unas gafas de pasta negra que se recoloca constantemente sobre el puente. Se le ve incómodo durante la presentación y Clara, advirtiéndolo el nerviosismo del chico, corta al director e invita a León a sentarse en uno de los pupitres.

La curiosidad que despierta León entre los alumnos, y puede que también entre los personajes, hace que el inicio de la clase se demore un poco. Finalmente, Clara consigue que la clase se centre en el temario mientras León se pone a trabajar en un cuaderno de deberes propio.

En la primera pausa entre clases, Clara abandona el aula y algunos de los alumnos también se ausentan para ir al lavabo. En el aula solo quedan León, los personajes y **los detestables hermanos Collado** (Roberto y Carlos), los cuales siempre han estado enemistados con la pandilla.

Serán estos los que les den su particular “bienvenida” a León, utilizando sus bolis BIC como canutos para dispararle pequeñas bolas de papel mientras empiezan a mofarse de él, imitando su forma de hablar o llegando incluso a utilizar el término despectivo “mongolo”.

Serán los jugadores quienes decidan cómo actuar, teniendo el Director que establecer qué habilidad o habilidades entran en juego para resolver la acción, aunque si la cosa se va de madre la aparición de la profesora Clara acabará con cualquier disputa.

Independientemente del resultado de las tiradas, esta escena tiene un solo objetivo: señalar a León quiénes pueden ser sus amigos y quiénes sus enemigos. Si alguno o varios de los miembros de la pandilla han tenido un protagonismo especial en esta escena, el Director deberá anotar este dato para tenerlo en cuenta más adelante.

No hace falta decir que los hermanos Collado se la jurarán tanto a la pandilla como a León, siendo este último su blanco preferido.



## CÓMO INTERPRETAR A LÉON

El tema de esta aventura gira alrededor de la crueldad gratuita que a veces los chicos pueden ejercer, centrándose en una figura como la de León que, debido a su síndrome de Down y los constantes viajes de sus padres, tiene una limitación social mucho más acentuada que la asociada a la clase de personaje **Bicho raro**.

La interpretación de León ha de tener un objetivo muy claro: el levantar las simpatías y la complicidad de los miembros de la pandilla hacia él. Las personas con síndrome de Down son extremadamente sinceras y sin filtros, lo que puede desencadenar alguna escena divertida, aunque el papel de León en esta historia dista mucho de ser un simple recurso humorístico.

Una vez León consigue confiar en la gente se muestra extremadamente dicharachero, curioso y generoso. Ha pasado varias temporadas en los EEUU debido al trabajo de sus padres, ingenieros de una multinacional norteamericana. Allí se enamoró apasionadamente de los robots protagonistas de la serie Transformers, teniendo una nutrida colección tanto de figuras como de cómics.

A continuación listamos una serie de frases que se pueden poner en boca de León y que permiten transmitir una idea de su carácter, sobre todo una vez se sienta a gusto con los miembros de la pandilla.

— *Mis padres me llamaron León porque dicen que soy tan valiente como el rey de la selva.*

— *Mi padre me construirá en un futuro un robot. Es ingeniero.*

— *Yo he estado en América y allí mis padres me regalaron estas figuras de los Transformers. Son los robots más chulos del mundo mundial.*

— *Los Autobots son los Transformers buenos y se convierten en coches y camiones, aunque los Decepticons también son chulos, pero muy malos.*

— *Mi Transformer favorito es Optimus Prime. ¡Es el más molón de todos!*

— *¿Queréis jugar conmigo durante el patio? Podríamos interpretar batallas de robots. Yo os puedo dejar mis figuras, menos esta que es mi favorita.*

— *¡¡Uaaalaa, es la base secreta más chula que he visto nunca!!*

Un último detalle: León posee una capacidad telequinética muy poderosa que no controla. Este poder se desencadena de forma involuntaria en situaciones de estrés o miedo, aunque alguna vez también en situaciones donde León desea ayudar a alguien (como se verá en el siguiente capítulo). Él mismo desconoce que posee este don y sus efectos los atribuye a unos "amigos invisibles" que a veces le ayudan.

# LA DERROTA DE LOS AUTOBOTS

---

Los alumnos que forman parte del equipo mixto de baloncesto que va a participar en el partido, entre los que se encuentran los personajes, son liberados de sus clases del miércoles para poder entrenar bajo la supervisión del **Sr. Jiménez**, el profesor de gimnasia.

Existe cierta rivalidad con el centro de enseñanza privado, y la dirección del colegio de los personajes quiere conseguir los mejores resultados posibles. León también es liberado de sus clases y se le invita a asistir al entrenamiento, aunque pedirá verlo desde el banquillo, a lo que el profesor de gimnasia no pondrá ninguna objeción.

Mientras los chicos de la pandilla se encuentran en el vestuario masculino cambiándose para el entrenamiento, el profesor preguntará sobre el paradero de los Collado, que también forman parte del equipo. Justo en ese momento los hermanos entrarán apresuradamente al vestuario, disimulando unas risas. Una prueba de **Al Loro 11+** permitirá a los personajes percatarse de que los Collado les lanzan alguna que otra mirada cargada de sorna mientras murmuran y sonríen entre sí.

No podrán indagar mucho más, ya que el profesor de gimnasia les ordenará que salgan al patio para empezar el entrenamiento. Allí la pandilla encontrará a León sentado en uno de los banquillos, zampándose tranquilamente su almuerzo. Si le preguntan sobre si esta bien, León les confirmará que así es.

El profesor Jiménez dará comienzo al entrenamiento con unos ejercicios de tiro. En este punto el Director tendrá que recuperar la lista de los personajes que tuvieron más protagonismo en el enfrentamiento con los Collado de en la anterior escena. Cada uno de ellos dispondrá de un "continue" gratis para el ejercicio (y solamente para este ejercicio), sin que el Director les dé ninguna explicación al respecto. Esto representa las ganas de León de ayudar a sus nuevos amigos, utilizando sus poderes (inconscientemente) para afinar la puntería en sus tiros a canasta. Cada vez que se utilice un "continue" el balón acabará entrando en la canasta, incluso en tiros totalmente desafortunados, dejando entre los presentes una sensación de incredulidad. Cada uno de los alumnos realizará tres tiros en carrera, uno desde la línea de triple (**DES 15+**), otro desde la zona de 2 puntos (**DES 13+**) y finalmente uno desde la línea de tiros libres (**DES 11+**). Los que consigan mejor puntuación saldrán de titulares iniciales en el partido del jueves.

En cambio, los Collado tendrán una racha de tiros bastante bochornosa...

Una vez vuelvan a la clase, León se encontrará con una desagradable sorpresa sobre su pupitre. Varias de sus figuritas han sido desmontadas y vueltas a montar caóticamente: cabezas y extremidades en cuerpos que no se corresponden, brazos ocupando el lugar de piernas, etc...

Si los personajes culpan a los Collado (los cuales bromea sobre la situación) estos les desafiarán a demostrarlo, autoproclamándose inocentes (aunque evidentemente no lo son). La profesora Clara detendrá la discusión y simplemente dirá: "el gracioso o graciosos que hayan hecho esto me avergüenzan". En ese momento sonará la campana de las 17:00 y las clases se darán por finalizadas.



Si los personajes acuden a ver cómo está León lo encontrarán muy apenado, contemplando sus robots. “No los puedo arreglar” dirá. Si algún personaje se ofrece a montarlos de nuevo tendrá que pasar una prueba de **Manitas** 13+ para conseguirlo sin romper ninguno de los componentes. Si la prueba se supera con éxito León pasará de la tristeza a la euforia, abrazando incluso al personaje que haya montado sus robots.

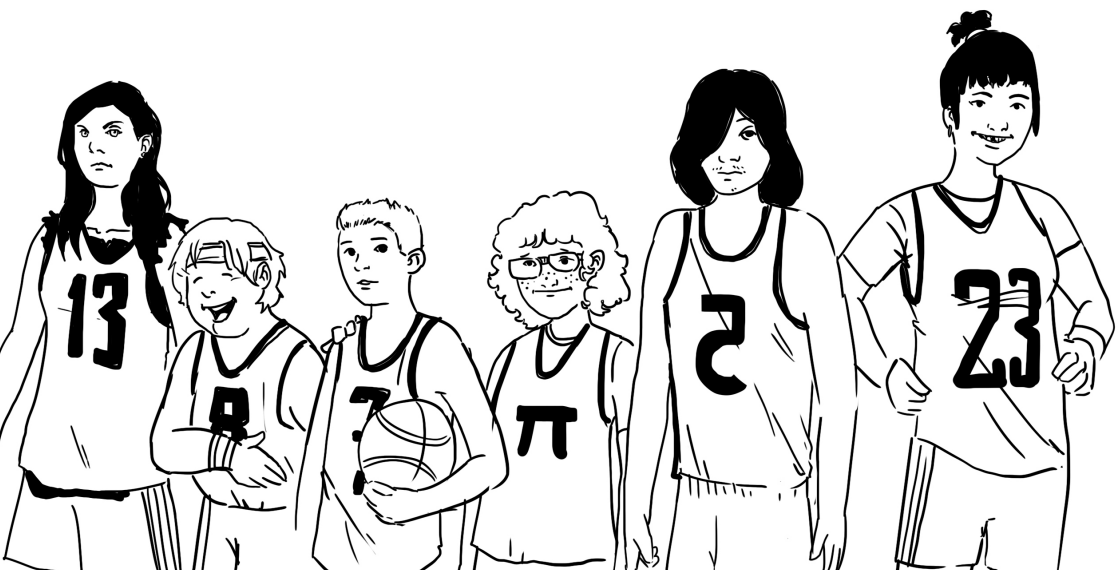
Al salir de clase, un tumulto de alumnos a las puertas del colegio llamará la atención de la pandilla. Los personajes encontrarán a los hermanos Collado en el centro de la escena. Estos, con las manos en la cabeza, no dejan de mirar sus (hasta ahora) flamantes bicicletas. Estas han aparecido totalmente dobladas por la mitad, como si unas bisagras a la altura de los pedales hubiesen permitido plegarlas. Una prueba de **Empollón** 11+ dejará claro que es imposible doblarlas a no ser que se aplique una fuerza sobrehumana o el uso de alguna máquina. León dibujará una sonrisa en su cara al contemplar lo ocurrido.

## LA MASCOTA

Llega el jueves, el día del partido, y los alumnos son convocados a las 7:30 en el colegio. Allí, un par de autocares les llevarán al pueblo vecino, donde se disputará el partido aprovechando las instalaciones deportivas del colegio privado.

Cada uno de los autocares lleva a un par de clases completas, estando nuestra pandilla junta en uno de ellos. El trayecto es corto, apenas 30 minutos por la carretera comarcal. A su llegada, el colegio privado dejará alucinados a los alumnos de Laguna Alta: paredes sin desconchados, ventanas de aluminio y no de madera, patio asfaltado... y lo más impresionante de todo, su cancha de baloncesto con gradas incluidas.

El partido se jugará a las 11:00, por lo que los alumnos de ambos equipos tienen tiempo de almorzar y de realizar una sesión de calentamiento. Aunque el partido es amistoso, un ambiente de expectación y nerviosismo se ha apoderado de todo el mundo. A las 10:50 el profesor Jiménez dará sus últimas indicaciones y el partido empezará puntualmente.





Mecánicamente, el partido se desarrollará de la siguiente manera:

- Cada uno de los equipos dispondrá de 10 pruebas de **Destreza** que simularán sus tiros a canasta. Los jugadores deberán decidir en equipo qué número de pruebas realizará cada uno de ellos. Esto representará el tipo de juego que han decidido llevar a cabo en la pista como equipo: buscando al mejor lanzador, repartiendo el juego en pista, etc...
- Cada jugador decidirá qué tipo de prueba realizará: triple (**DES 15+**), tiro de 2 puntos (**DES 13+**) o tiro libre (**DES 11+**). Los jugadores podrán decidir utilizar "continues" como en cualquier prueba normal, pero esta vez no dispondrán de los "continues" gratis por parte de León (ver la causa más abajo).
- El Director decidirá también a su antojo qué tipos de pruebas adicionales realizarán.
- Finalmente se sumarán todos los puntos conseguidos por ambos equipos, y quien haya conseguido la puntuación mayor habrá ganado el partido (para los dos equipos suma 30 puntos adicionales al resultado final, representando las jugadas de los demás jugadores de los equipos).

La alegría de unos y la desilusión de otros se harán presentes en la cancha cuando suene la bocina del final del encuentro. Queda en manos del Director la gestión de la escena, pero valdrá la pena recurrir a los tópicos de banderas al viento, celebraciones en medio de la pista, manteo del mejor jugador, etc.

En medio del griterío, los personajes se darán cuenta de que León no se encuentra entre el público. En cambio, les llamará la atención ver a Chema, el compañero de clase al que se le asignó la tarea de enfundarse el disfraz de la mascota del colegio, un koala de grandes orejas, vestido de calle.

Si le preguntan sobre cómo es que no está enfundado en el traje, Chema les dirá que los hermanos Collado le abordaron en el vestuario y le dijeron que *"los profes habían decidido en el último momento cambiar de mascota"*. Si los personajes se huelen la tostada, deberán dirigirse a los vestuarios para confirmar sus temores.

León se encuentra atrapado, literalmente, en el traje. Los hermanos Collado le obligaron a ponérselo, grapando sus diferentes elementos entre sí, por lo que León no puede sacárselo solo. No contentos con ello añadieron un nivel más de crueldad: cuando los personajes ayuden a León a quitarse la cabeza de la mascota, verán que su rostro ha sido pintado imitando las facciones de la mascota.

A pesar de que los personajes le ayuden a limpiarse la cara, le animen, e incluso tomen alguna acción contra los Collado, León se irá a casa visiblemente afectado. Más de lo que los personajes se puedan imaginar.

# LEÓN LIBERADO

---

Es viernes, último día de clase de la semana. Dos coches de policía, apostados a la entrada del colegio, harán intuir a los personajes que algo grave ha pasado. Los primeros rumores entre los alumnos apuntan a que alguien ha desaparecido. Una vez lleguen al aula, la profesora Clara confirmará lo escuchado en los pasillos: León y los Collado desaparecieron anoche de su casa.

Clara pedirá a todos los alumnos que si saben alguna cosa se la digan, ya que *“Esos chicos podrían encontrarse en peligro o haber sufrido algún tipo de daño. Esto no es una broma”*.

En ese momento el director del colegio entrará a la clase acompañado de un guardia civil. El director susurrará algo a la profesora Clara y esta mirará a los personajes para, seguidamente, llamarles uno por uno. Les pedirá que acompañen al director a su despacho y que no se preocupen, que “sólo quieren haceros unas preguntas”.

Una vez en el despacho el director les explicará que, efectivamente, el cabo Colón sólo quiere hacerles unas preguntas. El cabo, que se mostrará amigable con el grupo, preguntará a los personajes qué relación tenían tanto con León como con los Collado. Una vez escuche lo que estos tengan que decir, compartirá con ellos la información de la que dispone la Guardia Civil sobre la desaparición de los tres muchachos:

- Unas extrañas marcas han aparecido tanto cerca de la casa de León como de los Collado. Estas se han encontrado en zonas de la calle no asfaltadas. Parecen huellas de algo muy grande.
- En ambos lugares algunos testigos juran haber escuchado ruidos metálicos.
- La única pista que hace pensar a la Guardia Civil de que se trata de una escapada, al menos por parte de León, es una nota que su madre ha encontrado en su cuaderno de deberes y que dice *“Los autobots han venido a buscarme porque me quieren proteger. Me voy con ellos a su base”*.

En este punto es básico recordar uno de los preceptos básicos de NUV: “Los personajes deberían solucionar sus problemas sin ayuda de los adultos, utilizando su ingenio y con el apoyo de su pandilla. Acudir a los mayores debería ser sólo como última opción.” Es por ello que a partir de aquí se espera que los personajes tengan la suficiente iniciativa para ir en busca de sus compañeros desaparecidos.

Si acuden tanto a casa de León como a la de los Collado podrán ver que, efectivamente, hay zonas de tierra que aparecen compactadas, como si algo de mucho peso hubiese pasado por encima. Una prueba de **Sabiduría** 11+ les hará notar que las marcas, de forma rectangular, no son continuas, sino que aparecen a intervalos regulares, como las marcas que dejaría una persona al caminar. El problema es el tamaño de estas huellas rectangulares: cada una de ellas es tan grande como una mesa.

La nota que ha dejado León es la pista más sólida que tienen para averiguar el paradero de los desaparecidos. Durante su relación con León los personajes han de haber acabado sabiendo que los autobots son robots que se transforman en coches. Si buscan “la base de los autobots” es muy posible que acaben pensando en lugares donde se puedan encontrar vehículos, como concesionarios, talleres...o el desguace de coches que se encuentra a las afueras de la ciudad.

“Desguaces Ontario” es el desguace de coches de la provincia, el sitio al que llegan desde vehículos siniestrados de todo tipo a aquellos que han sido jubilados por sus propietarios. Decenas de pilas de coches amontonados dibujan el paisaje del desguace.

De repente, una de las pilas empezará a moverse. O más bien una parte de ella. Desde la distancia los personajes ver a una especie de robot alzarse. Éste, un Frankenstein nacido a partir de multitud de piezas de coche y de unos 4 metros de alto, se adentrará en el desguace, perdiéndose a la vista de la pandilla a causa de la valla metálica que rodea el recinto.

Acceder al desguace no será difícil, ya que la puerta de entrada se encuentra totalmente abierta y sin nadie que impida el paso a la pandilla. La explicación a esto, y a otras muchas preguntas que puede tener la pandilla, la encontrarán en el centro del desguace.

Allí los personajes podrán ver, acurrucado en el esqueleto de un coche sin puertas, a León. Éste tiene los ojos en blanco y parece ajeno a todo lo que pasa a su alrededor. A varios metros de donde se encuentra León, los personajes verán a los Collado y al dueño del desguace encerrados en una destartada furgoneta. Las puertas han sido bloqueadas por varios cubos de coches prensados y las ventanas son tan pequeñas que no permiten que nadie pase por ellas. Y vigilando la zona, el robot.

## ROBOT CHATARRA

*“More than meets the eye... “ Transformers*

**Destreza:** 7

**PV:** No posee (ver a continuación).

**Ataques:** ninguno. El subconsciente de León no quiere herir a nadie, solo protegerse a sí mismo.

No existe una única forma de llevar a buen puerto el desenlace de esta aventura, siendo un ejercicio de improvisación que tendrá que girar alrededor de las buenas iniciativas que puedan plantear los jugadores y de la buena mano del Director en adoptarlas.

A continuación se detallan ciertos aspectos que el Director tendrá que tener en cuenta y que le ayudarán a gestionar la escena:

- Efectivamente, León es quien controla a la criatura metálica, aunque sería más correcto decir que es su subconsciente quien mueve los hilos. Zarandearle o gritarle no servirá para sacarle de su trance, pero ideas como utilizar el nombre de su robot favorito o incluso el grito de guerra de la pandilla (si se lo enseñaron anteriormente) puede hacer que la parte consciente de León empiece a reaccionar y emerger.
- La única forma de derrotar al robot es sacando a León de su trance. Con cada acción que ayude a León a tomar de nuevo el control, partes del cuerpo del robot se irán desprendiendo. Con León totalmente despierto (momento que ha de decidir el Director según las acciones de los personajes) la cohesión entre las partes del robot desaparecerá totalmente y volverá a ser un montón de chatarra inconexa.

- El robot en ningún momento atacará a los personajes de forma directa, pero intentará frustrar toda tentativa que tenga la pandilla de liberar a los Collado (el dueño del desguace es una víctima “colateral” de todo esto).
- Mover los cubos de chatarra que bloquean las puertas de la furgoneta donde se encuentran los prisioneros es tarea imposible para unos críos, a no ser que engañen al robot de alguna forma para que los aparte (pruebas de **Sabiduría** a una dificultad variable según la triquiñuela que propongan).
- El volumen de coches y chatarra que hay en la zona es enorme, lo que permite moverse y esconderse de la vista del robot fácilmente (pruebas de **Ninja** 11+).

Una vez despierto, y con la amenaza del robot anulada, León se mostrará muy desorientado y sin recuerdo alguno de lo sucedido. Si no han conseguido liberar a los prisioneros tendrán que acudir a las autoridades, que pondrán fin al cautiverio.

Los hermanos Collado no son tontos, y en ningún momento darán la versión real de lo sucedido por miedo a que los tomen por locos, mientras que el dueño del desguace solo conseguirá farfullar “*se acabó el negocio de los coches para mí*”. En cualquier caso, los adultos no creerán ninguna palabra sobre “robots”, llegando a enfadarse con los personajes si se mantienen en sus trece.

La última semana de León con los personajes será totalmente normal y sin incidentes. En su último día, León se acercará a los personajes para despedirse y agradecerles su amistad de la mejor forma que sabe: regalando a cada uno de los miembros de la pandilla uno de sus muñecos.

**FIN**

## 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; (c) "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 143 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 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Vieja Escuela Copyright 2016, Eneko Palencia y Eneko Menica.

Vieja Escuela: el juego de rol Copyright 2017, Javier García "cabohicks".

Nuestro Último Verano Copyright 2018, Eneko Palencia.

El Nuevo Copyright 2019, Enric Muraday.