

Un suplemento para...



El Superviviente Definitivo

Si hay una cosa segura, es que el mundo se ha ido a la mierda, así de sencillo, y ni toda la tecnología del mundo puede arreglarlo, así que lo mejor es deshacerse de ella y confiar solo en uno mismo y en el entrenamiento

Por suerte tú eres un superviviente, ya hayas sido entrenado por una persona de carne y hueso, por un viejo manual o por la jodida vida, tú eres uno de esos que llaman supervivientes definitivos...

CREANDO UN SUPERVIVIENTE DEFINITIVO

Para crear tu superviviente definitivo elige nombre, aspecto, características, movimientos, equipo y Bio.

NOMBRE

Bear, Calleja, Canterbury, Cody, Cuadra, Cuesta, Grylls, Dave, England, Frank, Hawke, Hugh, Jesús, Lundin, McManners, Mykel, Ruth, Salcedo...



ASPECTO

- Hombre, mujer, ambiguo o trans.
- Ropa militar, buena pero usada, hecha por sí mismo o reciclada de por ahí.
- Rostro curtido por el viento, sin afeitar, atractivo o inquietante.
- Mirada tranquila, heladora, perdida, cansada o sombría.
- Cuerpo atlético, extremadamente delgado, fibroso, bajo, activo.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto

- Frío +1, Duro +1, Seductor -1, Astuto +1, Bizarro +1
- Frío +1, Duro +0, Seductor +0, Astuto +1, Bizarro +0
- Frío +0, Duro +0, Seductor -1, Astuto +2, Bizarro +2
- Frío +1, Duro +1, Seductor +0, Astuto +0, Bizarro +1

MOVIMIENTO BÁSICOS

Recibes todos los movimientos básicos (ver libro básico, página 86).

MOVIMIENTOS DEL SUPERVIVIENTE DEFINITIVO

Elige 2:

Calma bajo presión: obtienes +1 a Frío (solo se puede coger una vez).

Terreno predilecto: Elige un tipo de terreno: urbano, montaña, pantano, desierto... el que sea (puedes elegir uno diferente cada vez que elijas este movimiento), tienes un +1 a todas las tiradas que realices en

dicho terreno y relacionadas con él (nada de intentar llevarte a la chica al bosque para tener más posibilidades de éxito con ella chaval).

¿Dónde se ha enganchado?: Cada vez que tires para tratar para evitar una caída desde gran altura (más de 5 metros) tira +Astuto. Si tienes éxito has alcanzado algún saliente que evita que te lesiones. Si fallas recibes el daño normal de la caída (según la altura, velocidad... habla con el MC sobre ello)... y un -1 a frío hasta que se recupere de las heridas... el ridículo duele...

Es por aquí: en una situación de viaje o persecución tira+astuto. Con un 10+ recibes 3 puntos. Con 7-9 recibes 1 punto. Gasta estos puntos para obtener una de las siguientes respuestas sobre la ruta a seguir:

- La ruta más corta (o la más larga)
- La ruta menos peligrosa (o la más peligrosa)
- La más transitada (o la menos)
- La más conocida (o la menos)

Si fallas... bueno el MC puede enviarte por la senda que prefiera...

Todo lo que corre, nada y vuela...: Mientras superes tiradas de Astuto eres capaz de pasar el día alimentándote sólo de lo que encuentras por ahí, sin gastar recursos. En buscar comida de esta manera tardas 1d6/2 horas. Con un 10+ recibes 3 puntos. Con 7-9 recibes 1 punto. Cada punto representa un día/persona de comida.

Si fallas tardas el doble de tiempo y no consigues nada. No puedes volver usar este movimiento hasta pasadas 24 horas.

EQUIPO

Tienes:

- Una mochila
- Una navaja/cuchillo de supervivencia (2-daño, mano, valiosa)
- Una cuerda unos 15 metros capaz de soportar el peso de dos personas.
- Baratijas por valor de 1-trueque
- Ropa que otorga 1-armadura contra daños causados por frío, calor, caídas (no protege contra puñetazos, balas, cuchillos...)

BIO

Todo el mundo presenta a sus personajes diciendo su nombre, aspecto y mentalidad. Toma tu turno. Anota el nombre de los demás personajes.

Volved a tomar turno para determinar la Bio. En tu turno, elige 1 o ambas opciones.

- Estuviste viajando junto con uno de ellos durante un tiempo, dale Bio+2.
- Uno de ellos te abandonó en un yermo, dale Bio-2

Da Bio=0 al resto.

Durante el turno de los demás:

- Elige al jugador que te parezca menos "tecnológico-dependiente", dale un +1 y anótalo junto a su nombre

Cuando acabéis, busca al personaje con la Bio, más alta en la ficha. Pregúntale cual de tus características le parece más interesante y destácala. El MC te indicará cual otra debes destacar.

SEXO CON EL SUPERVIVIENTE DEFINITIVO

Si tu y otro personaje mantenéis relaciones sexuales, el otro personaje recibe un +1 en la siguiente tirada de supervivencia que realice (el MC determina si una tirada es de supervivencia o no).

MEJORANDO AL SUPERVIVIENTE DEFINITIVO

Cada vez que mejores, elige una de las siguientes opciones. Táchala. No puedes usarla de nuevo.

- __recibes +1frío (máximo frío+2)
- __recibes +1bizarro (máximo bizarro+2)
- __recibes +1astuto (máximo astuto+ 2)
- __recibes un nuevo movimiento de superviviente definitivo (que no sea un terreno predilecto).
- __recibes un nuevo movimiento de superviviente definitivo (que no sea un terreno predilecto).
- __recibes un Terreno Predilecto (ver movimientos de superviviente definitivo)
- __recibes un Terreno Predilecto (ver movimientos de superviviente definitivo)
- __recibes 2 curros (defínelos) y **pluriempleo**.
- __recibes un vehículo (coche o moto), defínelo.
- __recibes un movimiento de otro libreto.
- __recibes un movimiento de otro libreto.

TRUEQUE

Si cobras a alguien rico por tus servicios, 1-trueque es la tasa habitual para cosas tales como guiarlo durante un viaje no muy largo (de una semana o menos)

Con 1-trueque cubrirás un mes de gastos si tus gustos no son demasiado refinados.

Como gasto puntual, y siempre sujeto a disponibilidad, 1-trueque puede proporcionarte: *los costes en materiales de la reanimación por parte de un ángel; una noche de gran lujo y grata compañía; cualquier arma, equipo o complemento no valioso o que no sea de alta tecnología; la reparación de una pieza de equipo de alta tecnología a cargo de un genio; una semana de la protectora compañía de una zorra peligrosa o un exterminador; un año de tributos a un señor de la guerra; un mes de mantenimiento y reparación para un vehículo de alto rendimiento usado adecuadamente; sobornos, tasas y regalos suficientes para contactar con casi cualquiera.*

Para conseguir cosas mejores, deberías estar preparado para hacer tratos concretos. No puedes limitarte a pasearte entre gente del montón de un asentamiento con baratijas y esperar encontrar lo último en tecnología o grandes lujos.