

BALAS Y GASOLINA



Una campaña para Hitos
de Ismael Fernández



Balas y Gasolina es una campaña corta sin ánimo de lucro pensada para su distribución e impresión gratuita. Puede imprimirse y/o fotocopiar cualquier parte de este documento, reconociendo siempre al autor original del texto: Ismael Fernández. Dado que no tiene ánimo de lucro, la mayoría de las fotografías, dibujos e imágenes han sido extraídos de diversas webs; e Ismael Fernández no posee los derechos de ninguna de ellas. Se ha tratado de reconocer a todos los autores indagando sus nombres en la web, pero no se ha pedido su consentimiento para el uso de las imágenes. Por lo tanto aquí van reconocidos algunos de ellos.

TEXTO ORIGINAL

Ismael Fernández @

IMAGEN DE LA PORTADA Y CONTRAPORTADA

Mad Max: Fury Road Concept Art.

DIBUJOS DE LOS PERSONAJES

Wheels of Destruction character concept.

DIBUJOS E IMÁGENES DEL INTERIOR

Mad Max: Fury Road Concept Art.

Damaggio.

Travis Lacey.

Wasteland 2 Game Art

Reuters.

The Wasteland Weekend.

Jonone (Ioan Dumitrescu).

Alex Cooper.

Mark Molnar.

Nivanh Chanthara

BlackRatCustom.com.

Vaclav Jakubek.

Aeindel Productions.

Andrzej Marszalek.

Plutus Su.

Mark Cordory Creations.

Martin Bergquist.

Enis80.

Camille Bachmann.

Rahul Philip.

Uncharted Artwork.

Svor.

Alexey Gogin.

FUENTES

28 Weeks Later

Agency FB

Century Gothic



ÍNDICE

⊕ Presentación	Pág. 5
⊕ Hojas de Personajes	Pág. 11
⊕ Capítulo 1: mi Tribu es mi familia	Pág. 17
⊕ Capítulo 2: el Pozo del Capitán	Pág. 21
⊕ Capítulo 3: Balas y Gasolina	Pág. 27
⊕ Capítulo 4: la Gran Blanca	Pág. 31
⊕ Capítulo 5: represalias	Pág. 35
⊕ Capítulo 6: los enemigos del Capitán	Pág. 37
⊕ Apéndice I: antagonistas	Pág. 39
⊕ Apéndice II: vehículos	Pág. 45
⊕ Apéndice III: mapas y planos	Pág. 55



PRESENTACIÓN

"El mundo se ha movido"
Roland Deschain, La Torre Oscura.

Balas y Gasolina es una campaña corta ideada para el sistema Hitos de NoSoloRol; pero puede ser adaptada fácilmente a cualquier otro sistema a elección del Narrador.

Se trata de una aventura preparada para un grupo de entre 4 y 6 Jugadores. Si se contara con menos (o más) Jugadores, es tarea del Narrador adaptar los peligros para presentar un desafío acorde al grupo de juego.

A pesar de su naturaleza de campaña corta, existen varios puntos en las que puede alargarse sin problemas mediante las tramas personales expuestas en las Hojas de Personaje y las sugerencias de tramas secundarias y subtramas que el Narrador irá encontrando a lo largo del texto.

⊕ Ambientación

El mundo donde se desarrolla *Balas y Gasolina* es un mundo post-apocalíptico. La humanidad ha caído en desgracia y los pocos supervivientes huyen hacia adelante sin preocuparse en reconstruir la antigua civilización. La principal inquietud de sus habitantes es sobrevivir a la crueldad que ahora gobierna la Tierra, convertida en una jungla donde prima la ley del más fuerte y del más violento.

Hubo un gran **Cataclismo** hace un tiempo indeterminado. El personaje más anciano que conocen los Personajes tiene alrededor de cincuenta años y no recuerda otra cosa anterior al mundo destruido tal y como se encuentra en esos momentos. Así, se puede calcular que hace, por lo menos, cincuenta años que ocurrió. Algunos, aquellos que se han dedicado al estudio del **Mundo Pasado**, aseguran que debió ser algo llamdo "Guerra Nuclear", sea lo que sea

eso, pues la tierra se ha vuelto salina y estéril, quedan muy pocas zonas verdes en el mundo y prácticamente ninguna cultivable.

No obstante aún persisten las huellas del pasado, testigos deshechos de la decadencia del Hombre, que contemplan el fin de la raza humana sobre el planeta. A pesar de que la tierra dura y seca ha cubierto la mayor parte del mundo conocido por los Personajes, aún quedan algunos edificios, carreteras y otros vestigios de una época mejor, convertidos ahora en meros esqueletos de acero y hormigón.

El agua y el alimento (en cualquiera de sus formas) son ahora los bienes más preciados. Es por esto que no son pocos los que han recurrido al canibalismo. Apenas quedan animales, que han muerto o han emigrado en busca de zonas más benignas, si es que estas existen.

Junto con el agua y la comida, la gasolina está entre los restos más codiciados. Aún existen vehículos en uso, remendados y convertidos en monstruosas quimeras fabricadas con cualquier cosa que pueda encontrarse en los despojos del mundo. Quedan unas pocas bolsas de petróleo en las profundidades de la Tierra y, si sabes refinarlo, serás el más rico de la zona. Además de esto, hay tanques y depósitos que aún contienen gasolina ya refinada de antes del Cataclismo, codiciados, defendidos y ansiados por cualquier ser humano.

En definitiva, el mundo es un lugar desagradable donde cualquier día puede ser el último, donde los pocos humanos que quedan tienen muy poco o ningún interés en crear una sociedad, limitándose a arrebatar lo que necesitan a los que son más débiles que ellos y huyendo de aquellos que son más fuertes. Escalar posiciones

en la jerarquía alimenticia (literalmente en muchas ocasiones) es ahora más prioritario que nunca. Los descuidados y los que se han rendido son los primeros en ser presa de aquellos cuyos escrúpulos se perdieron tiempo atrás.

⊕ Clima

En el mundo de *Balas y Gasolina* siempre hace calor. El cielo suele estar despejado y el sol implacable cae a plomo sobre una tierra árida y dura. Las pocas lluvias que, muy de cuando en cuando, barren con furia la zona son rápidamente absorbidas por un suelo ávido que apenas produce unas malas hierbas aquí y allá. Aún pueden verse árboles, incluso algún que otro bosque, pero por lo general son troncos muertos, cascarones vacíos hogar de alimañas e insectos.

Más frecuentes que las lluvias son las tormentas de arena, terribles y destructivas. La mayoría de los habitantes de este implacable yermo llevan siempre a mano unas gafas de sol o cualquier otro método improvisado para evitar el duro brillo del sol y para protegerse de la áspera arena que se levanta con el viento. También son comunes los pañuelos, las máscaras de gas o cualquier otro elemento que pueda proteger las vías respiratorias en caso de tormenta.

Traducido a efectos de juego, estas temibles tormentas dañan los vehículos, atorando sus respiraderos y atacando la chapa y los cristales. Una tormenta de arena muy fuerte causaría un daño aproximado al vehículo de **mM**, y a las personas sin protección y sin cobertura, un daño de **mCM**. No obstante, la mayoría de las veces son simplemente vientos fuertes que arrastran y mueven grandes cantidades de arena de aquí para allá, siendo su daño mucho menor (**m** para los vehículos y **mC** para los incautos seres vivos que vayan desprotegidos).

Nota sobre la gasolina

La gasolina se evapora. Esto es un hecho contrastado. Si hubiera un cataclismo nuclear como el que se plantea en la campaña, es muy probable que no quedara gasolina en ningún depósito a no ser que se extrajera petróleo de nuevo y se refinase para crear nueva gasolina.

En aras de la jugabilidad pasaremos este pequeño detalle por alto y nos convenceremos de que aún queda gasolina en algunos depósitos subterráneos, algunas gasolineras abandonadas o en unas garrafas olvidadas.

Vehículos ⊕

A pesar de lo destruido y maltrecho que está el mundo, no eres nadie si no tienes un vehículo. No solo es necesario para recorrer las larguísimas distancias de desierto y páramo inerte que separan un asentamiento de otro, también es un método excelente de huir de los perseguidores... o de cazar presas.

Todos los vehículos sin excepción provienen de la era de antes del Cataclismo, pero están tan grotescamente modificados y reparados que parecen otros distintos. Las modificaciones de los vehículos van desde las propias mejoras del mismo (como unas placas de metal para blindarlo) hasta las más rocambolescas que los Jugadores puedan imaginar (como llenar el coche de estacas de metal afiladas para darle el aspecto de un puercoespín).

En algunos puntos de la campaña los Jugadores dispondrán de tiempo para modificar y reparar sus vehículos, donde la imaginación (y la mano del Narrador) es el límite. En el **Apéndice II: Vehículos** están detallados tanto los vehículos que ya poseen los Personajes antes de comenzar la aventura como la posibilidad de crear los suyos propios.



Además, en el mismo apartado se detallan otros vehículos que podrán encontrarse, así como algunos de los vehículos de los enemigos y algunos ejemplos de las posibles modificaciones, su coste y las estadísticas que mejoran.

⊕ Armas

En *Balas y Gasolina* existen pocas armas de fuego y la munición es demasiado valiosa como para ir malgastándola a lo loco. La mayoría de las armas son de cuerpo a cuerpo, y están fabricadas con retazos de otros utensilios reciclados (por ejemplo, un afilado trozo de metal con unas tiras de cuero como empuñadura harían de machete); y los Jugadores son libres (Narrador mediante) de crear o imaginar sus propias armas a lo largo de la aventura. Si en algo destaca el ser humano es en su capacidad para crear armas de los restos más inverosímiles.

A pesar de su escasez, los Personajes tendrán acceso a algunas armas de fuego, así como a algo de munición. El Narrador debería dar a estas armas un halo casi místico debido a su rareza y el devastador daño que producen. Los casquillos de las balas nunca se dejan tras de sí, ya que se intentan rellenar y fabricar nuevas balas con ellos. Es por esto que las armas de fuego tienen una alta probabilidad de fallar, algo que el Narrador debería advertir a los Jugadores y usar en su contra (gracias a los Aspectos) cuando mejor convenga.

Los explosivos, no obstante son más comunes y variados, y en el mundo se han fabricado

objetos explosivos bastante funcionales y variados. Algunos de los Personajes poseen explosivos entre su arsenal predilecto, pero el Narrador debería tener en cuenta la capacidad destructiva de los mismos y el temor que esto puede causar tanto en los propios Personajes como en los enemigos.

Trueque ⊕

Con la caída de la civilización también cayeron las viejas costumbres. En *Balas y Gasolina* no existe una moneda con la que pagar, sino que se utiliza el antiguo sistema del *Trueque* para arreglar los intercambios. Cuando una persona necesita algo, ya sea un artículo o un servicio, busca a alguien que posea dicho artículo o pueda proporcionar dicho servicio y ofrece algo que considere justo por ello (que puede ser otro artículo o incluso otro servicio). Si ambas partes están de acuerdo en el valor del intercambio, el trueque se lleva a cabo.

En algunas situaciones, como las que se darán durante la aventura, puede existir el “*trueque a posteriori*”; esto es como un préstamo, una promesa de que se realizará cierto pago en un futuro inmediato por un bien o un servicio. En la cultura de *Balas y Gasolina*, a pesar de lo funesto que es el mundo, está muy arraigado el sentimiento de honrar los trueques, ya que si no se puede confiar en alguien para un trueque, no se puede confiar en él para nada. Romper un acuerdo, una promesa o un trueque ya aceptado es algo que no solo está muy mal visto, sino que será perseguido, castigado y que tendrá muy malas consecuencias para esa persona.

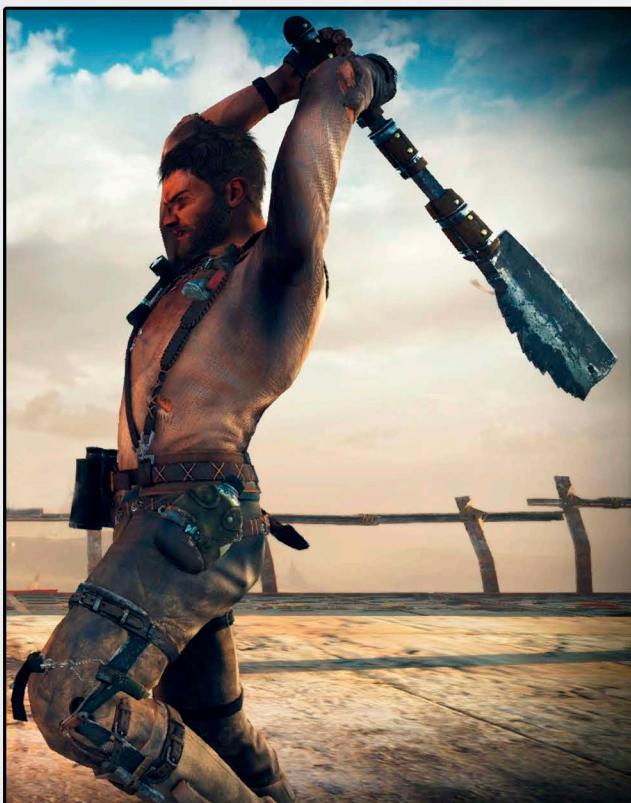
Honrar el Trueque

Este concepto del honrar el Trueque deberá ser entendido e interiorizado por los Jugadores, ya que formará una parte muy importante de la narrativa de la aventura.

Fe ⊕

En el mundo en el que se desarrolla *Balas y Gasolina* se han perdido las antiguas religiones. Ya no se venera a Dios, Jehová, Alá, Buda ni a ninguno de los demás.

Pero los viejos dioses han dado paso a algunos nuevos. Aunque la mayoría de las personas no creen más que en sí mismas, muchas veneran sus vehículos como si de semidioses se trataran. El motor y la gasolina suelen ser objeto de adoración fanática por parte de algunos grupos, donde se cree en un *Dios de la Gasolina* que protege y ayuda a los guerreros de la carretera y a quienes se aventuran en ella.



También es muy común encontrar veneración hacia los caudillos y los líderes de los asentamientos más prosperos (o más peligrosos). Estos líderes, por lo general muy pagados de sí mismos, alimentan esa veneración hasta rozar la locura.

Cuánto de importante sea la fe y su impacto en la historia quedan enteramente a disposición del Narrador, que puede hacer uso de la fe para crear nuevas tramas secundarias y subtramas.

⊕ Persecuciones

El Cataclismo hizo que inmensas llanuras de tierra seca y dura predominaran en el paisaje general. Con estas características, las persecuciones a gran velocidad son el pan de cada día (ya sea porque los *Carroñeros* están cazando algún viajero descuidado o porque algún *Señor de la Guerra* marcha a la batalla).

Para las persecuciones se utilizan las reglas especificadas en la página 157 de la sección de *Vehículos* de la Guía Básica del Sistema Hitos con las siguientes particularidades: Narrador y Jugadores deben comprender que todos los vehículos son viejos y tienen muchísimos kilómetros a sus espaldas. Por ello, las probabilidades de un fallo mecánico (por muy cuidados que estén) aumentan más de lo normal. Además, la arena y el polvo se cuelan por todas las rendijas, infestando y corroyendo todas las piezas y el instrumental de los vehículos.

Esto se representa aumentando las probabilidades de fallo mecánico en los momentos críticos de las persecuciones, tanto en forma de números y modificadores, como en forma de *Aspectos de situación* activables por el Narrador (o por los propios Jugadores en contra de sus enemigos). Estas posibilidades de fallo se acumulan y apilan si los Jugadores son descuidados con la parte mecánica de sus vehículos y no los ponen a punto cada día y tras cada persecución.

Hay que recordar que, en el mundo de *Balas y Gasolina*, sin un vehículo no eres nadie, y todos ponen especial atención en cuidar, reparar y mejorar sus vehículos con una atención y una veneración que roza la fe comentada en el apartado anterior.

⊕ Las Zonas Muertas

Existen ciertos lugares en el mundo contaminados con una alta radiación, vestigios del Cataclismo y del poder destructivo de los humanos. Entrar en ellos (por voluntad propia o no) es casi sinónimo de muerte, y quedarse cerca significa padecer envenenamiento por radiación.

Denominadas por la gran mayoría como **Zonas Muertas**, su perímetro suele estar marcado por espantapájaros fabricados con esqueletos (y otros signos macabros) que avisan de la peligrosidad del lugar. Además, se cuentan historias de que en su interior habitan seres que, quizá, en otro tiempo fueran seres humanos y animales, pero que ahora se han convertido en monstruos deformes y contrahechos.

Es muy común que la sentencia de exilio aplicada sobre alguien signifique ser obligado a entrar en Zonas Muertas o abandonado en su interior. Esto alimenta aún más el imaginario popular, con condenados deformes que vuelven de su tumba radiactiva convertidos en monstruos descerebrados para dar caza a aquellos que les condenaron.

Por supuesto, esto son simplemente de cuentos de viejas para evitar que los niños se acerquen demasiado a estas zonas radiactivas... ¿verdad?



⊕ El asentamiento de Handill

El asentamiento que la Tribu de los Personajes habita desde hace dos años fue, en otro momento, un pequeñísimo pueblo de apenas dos calles y un puñado de casas bajas agrupadas en torno a una plaza central. Reparadas y reconstruidas mil veces, estas casas poco tienen de parecido al aspecto que tuvieran antes del Cataclismo.

A las afueras, el único cartel de letras gigantes que ha sobrevivido al paso de los años solo tiene siete letras visibles: **H, A, N, D, I, L, L**, de lo que en otro tiempo rezaba: *Heat and Grill*; una antigua señalización de un restaurante que ahora queda como un taciturno vestigio de una época olvidada.

El desierto y la arena han conquistado gran parte del antiguo pueblo, y todas las construcciones tienen casi dos metros de su estructura enterrada bajo la dura tierra. Ahora las plantas bajas de las casas se usan como sótanos por aquellos quienes viven allí.

Alrededor del pueblo, aprovechando las paredes de los edificios y casas exteriores para ahorrar material, la Tribu ha colocado unas barricadas a modo de defensas. Estas están fabricadas con chapas, cocinas, ladrillos, señales de tráfico y cualquier otro elemento que pudieron encontrar en el asentamiento cuando se establecieron allí. Esta "muralla" mide casi dos metros y medio de altura, y su grosor varía dependiendo de la zona. Solo hay dos puertas de acceso y salida al asentamiento: una situada al norte y otra al sur. La puerta sur es la carrocería inservible de un autobús escolar que empujan para apartar cuando es necesario. La puerta norte la forman dos señales de tráfico enormes, como las que en otro tiempo adornaran las autopistas, reforzadas con neumáticos y que hacen las veces de puerta de doble hoja.



La Tribu de los Personajes se estableció en Handill hace aproximadamente dos años. Venían huyendo de otra zona habitada mucho más al norte, donde su tribu fue atacada por distintas razones (todas ellas explicadas en cada una de las Hojas de Personaje y en la siguiente sección). En ese ataque sufrido por la tribu algunos de sus miembros perdieron la vida; entre ellos el anterior Jefe de la Tribu, *Peacemaker*, y algunas personas importantes para los Personajes. Todos sienten rabia y dolor, pero la lucha por la supervivencia debe continuar.

El asentamiento de Handill es muy importante porque guarda un secreto: **Electrón**, un viejo sabio que experimenta con los alimentos, está a punto de descubrir la manera de hacer crecer alimentos en la arena dura y salina del desierto. Es un secreto que todos los miembros de la Tribu han guardado con gran ahínco, ya que puede ser claro motivo de envidias por parte de otras tribus y señores de la guerra cercanos. Electrón lleva a cabo sus experimentos en el sótano oculto de una de las casas de Handill que excavaron y recuperaron para ese único propósito.

En el **Apéndice III: Mapas y planos** encontrarás un plano del asentamiento de Handill.

Los Personajes ⊕

Todos los Personajes son miembros de la misma Tribu. Una **Tribu** es un grupo de personas que, teniendo o no lazos sanguíneos, permanecen juntos y se apoyan para superar el duro día a día en el mundo. Muchos son parientes entre sí, los pocos hijos e hijas que sobreviven a los primeros años de vida son cuidados con gran esmero; pero otros son vagabundos y solitarios que se han unido a la Tribu por una causa o por otra, quizá por seguridad, quizá por comodidad, incluso por amor.

Su Tribu está integrada por los Personajes, cada uno con su función específica dentro de la misma; el actual jefe, *Manicotti*, amable pero firme, que es quien toma las decisiones; Electrón, el anciano experimentador y quizá futuro salvador de la raza humana; y un puñado de habitantes menores entre ancianos, mujeres y niños.

En total son veintisiete personas. A no ser que se especifique algo distinto en la hoja de personaje, las relaciones entre ellos son buenas y sus lazos, fuertes.

La propia Tribu ha pasado ya por mucho: alrededor de dos años antes (es difícil controlar el tiempo ahora que no hay estaciones) su campamento, situado mucho más al norte de Handill, fue asaltado y casi destruido. El jefe de entonces, *Peacemaker*, fue capturado. En la persecución que siguió al ataque, muchos buenos hombres y mujeres perdieron la vida y, aun así, no

fueron capaces de rescatar a su jefe, que murió al volcar el coche en el que los asaltantes lo tenían secuestrado.

Tras estos incidentes, los restantes miembros de la Tribu eligieron a un nuevo jefe, *Manicotti*, que decidió trasladar a su gente al sur, lejos de la peligrosidad de aquella zona del mundo. En este punto es donde se encuentran los Personajes.

La Tribu y sus miembros se mueve en las grises fronteras de la neutralidad; ni mala hasta la médula ni buena por ingenuidad. Hacen todo lo posible por sobrevivir como individuos y como grupo.

Nota sobre la radiación

A pesar del Cataclismo, quedan muy pocas zonas con una alta radioactividad, y casi ningún niño nace ya con malformaciones (excepto que sus progenitores se encuentren muy cerca o dentro de una Zona Muerta); por lo que puede deducirse que el Cataclismo debió de ocurrir hace MUCHO más tiempo que cincuenta o sesenta años, pero esto no está al alcance del conocimiento de todos los Personajes.

Se presentan seis Personajes, sin que ninguno tenga relevancia sobre los demás a la hora de ser seleccionados por los Jugadores. No obstante, parece obvio señalar que **Critter** (el Conductor agresivo) o incluso **Matasanos** (el Médico sin fronteras) deberían estar entre los Personajes Jugadores dada la naturaleza de la aventura y del mundo en sí.




Si por cualquier razón aparece un nuevo Jugador para una sesión de la campaña posterior a la primera, introducirlo en ella es muy fácil cambiando algunos detalles de su historia personal o de sus aspectos por parte del Narrador: un viajero extraviado, un saqueador capturado o un aliado por conveniencia son solo algunos de los ejemplos para unir a nuevos Personajes una vez haya comenzado la historia.

En el mundo de *Balas y Gasolina*, la unión hace la fuerza, pero en un grupo grande es más fácil que surjan tensiones y disputas. A pesar de las buenas relaciones entre todos los Personajes de la Tribu, el Narrador debería permitir un poco de conflicto sano entre ellos si así lo desea; siempre conociendo las limitaciones de sus Jugadores, de la historia en sí y, al fin y al cabo, del objetivo lúdico del rol.



BUJÍAS

Chapuzas en general

Fortaleza   

Reflejos    

Voluntad     


Intelecto      


Mal alimentado


Movimientos seguros


Nada par mañana

Mente rápida


 4 - Moverse entre los vehículos


 2 - Llave inglesa

 4 - Trueque beneficioso

 5 - Descubrir averías

 4 - Poca cosa

 3 - Sabiduría mecánica

 8 - Reparar en movimiento

COMBATE

Aguate 6 Iniciativa 7

Resistencia 18 Bon. D / CC +1/+1

Defensa 13 Drama 5

ARMAS Y PROTECCIÓN

- Escopeta recortada* (2 cañones) (CM+1)

- Bate de Baseball de metal (C+3)

- Cuero y metal reforzados (protección 3)

**Solo dispone de 4 balas*

HITOS

- Siempre tiene hambre.
- Encontró un mono mecánico que considera su amuleto de buena suerte.
- Tiene un buen corazón.
- Siempre tiene a mano la herramienta apropiada.

COMPLICACIÓN

- Un disparo en la pierna lo dejó cojitranco.

HISTORIA

Bujías parece sacado de un taller de antes del Cataclismo. Es un varón de raza negra con un poderoso bigote espeso, calvo y con un mono de mecánico manchado de grasa. Se encontró este peto de mecánico en una de las incursiones en las ciudades abandonadas de antes del Cataclismo junto con un montón de herramientas apropiadas para su profesión. Desde entonces lo lleva día y noche como amuleto de buena suerte.

Bujías tuvo una infancia difícil donde el alimento escaseaba, pues la Tribu apenas estaba bien formada y sus padres murieron cuando aún era muy joven. Por ello siempre ha estado mal alimentado. Sin embargo esto también es un punto a su favor, pues a veces pasa días enteros sin probar bocado, trabajando incansablemente.

Precisamente por eso parece que Bujías siempre está trabajando. Cuando no es para reparar algún vehículo de la Tribu es para aplicarle alguna mejora. Sale a veces con Madison Blues, Critter y con su grupo de recuperadores con el fin de buscar piezas y artilugios útiles para los vehículos de la Tribu. Su ojo clínico para esto es por lo general crucial para el grupo.

Hace un porrón de años se encontró un chico que no pasaría los tres años abandonado en mitad de una carretera. Llevaba una camiseta con una única palabra escrita: Critter. Bujías lo llamó por ese nombre y el chico respondió a su llamada.

Critter estaba huyendo de unos carroñeros, llorando y con la cara llena de mocos. Sin pensarlo dos veces, Bujías se lanzó en la defensa del chiquillo. Cuando vieron su ímpetu, los carroñeros supervivientes cejaron en su intento y dejaron el lugar. Salvó al muchacho, pero Bujías recibió un disparo en la pierna que no terminó de sanar nunca.

Bujías se apiadó del chico y lo llevó consigo. Su esposa y él habían sido incapaces de concebir hijos, por lo que este chiquillo alegraría los rincones de la casa. Chardon-nay, su esposa, lo aceptó y lo cuidó como si de un hijo suyo se tratase. Tenía la esperanza de que aprendiera el negocio de la reparación de vehículos, pero el chico prefería la velocidad y la compañía de otros conductores.

Su esposa murió hace casi un año y el chico al que adoptó, Critter, no parece interesarse demasiado por la mecánica, sino más bien conducir los coches que él repara y perfecciona. Esto le reconcome la conciencia, pues ya no es joven y teme que sus conocimientos de mecánica se pierdan cuando él abandone este mundo. Además, Bujías es uno de los pocos que sabe leer y escribir con fluidez en la Tribu.



Critter

Conductor agresivo

Fortaleza 🧠🧠🧠 Se le cuentan las costillas
Reflejos 🧠🧠🧠🧠🧠🧠🧠 Acción-Reacción
Voluntad 🧠🧠🧠🧠🧠 El todo por el todo
Intelecto 🧠🧠🧠 Sin pensar demasiado

🧠 3 - Escuchimizado
🧠 3 - Mi vehículo es mi arma
🧠 5 - Sonrisa inocente
🧠 3 - Los ojos en la carretera
🧠 5 - Entrar por cualquier hueco
🧠 2 - Aprender con la práctica
🧠 9 - Conductor agresivo

COMBATE

Aguante 6 Iniciativa 8
Resistencia 18 Bon. D / CC +0/+1
Defensa 15 Drama 5

ARMAS Y PROTECCIÓN

- Machete casero (C+0)
- Ballesta (M+1)
- Ropa reforzada (protección 1)

HITOS

- Deambulaba solo por una carretera cuando tenía tres años.
- Aprendió a conducir antes de llegar a los pedales.
- Ha sobrevivido a varios accidentes de coche.
- Se siente culpable del ataque en el que murieron varios miembros de su tribu.

COMPLICACIÓN

- Su temeridad pone en peligro su vida y la de los demás.

HISTORIA

Critter es un chaval joven incluso para los parámetros de este destartalado mundo. Fue encontrado por Bujías en mitad de una carretera olvidada cuando tendría alrededor de tres años, aunque nunca estuvo seguro de su verdadera edad. Ahora que ronda los dieciséis, es uno de los conductores más alocados, impetuosos y temerarios. En otras palabras, es el conductor más valioso que posee su Tribu.

Bien parecido y demasiado delgado por su propio bien, Critter tiene muy buen don de gentes. Su actitud dicharachera y desenfadada quita siempre hierro a los asuntos importantes; aunque a veces se sobrepasa en su optimismo.

Un pañuelo desgastado y unas gafas de aviador cubren una media melena rubia ceniza y ondulada. Esta melena, sumada a sus vivarachos ojos azules y su media sonrisa tienen locas a la mitad de las muchachas de la Tribu... y a las de varios asentamientos a la redonda.

Desde muy pronto Critter sintió pasión por los vehículos y la velocidad. Encariñado y agradecido con Bujías por aceptarle como su hijo, siempre estaba rondando los coches, las motos y a sus conductores, aprendiendo de sus cariñosas lecciones y provocando más de un susto cuando se ponía al volante. Antes incluso de llegar a los pedales condujo su primer coche gracias a unos tacos de madera y unas alzas en el asiento preparados por Bujías. Desde entonces no ha parado de conducir.

Hace un tiempo mantuvo una relación esporádica pero pasional con la hija de un señor de la guerra de un asentamiento mucho más al norte de Handill, cercano al lugar que habitaba la Tribu con anterioridad. Durante una de sus noches a escondidas, el padre de la chiquilla volvió pronto de una cacería y los descubrió en el acto. Critter cogió lo que pudo y salió de allí pitando.

A los pocos días, el campamento de su Tribu fue atacado por este Señor de la Guerra, y Critter no puede evitar pensar que tiene la culpa de la muerte no solo del jefe Peacemaker, sino del marido de Madison Blues, Trinchera, y de otros muchos miembros valiosos de la Tribu.



Bourbon

zorra peligrosa

Fortaleza 

Reflejos 

Voluntad 


Intelecto 

Exhuberante

Reflejos imposibles


Voluntad de hierro

Listilla


 3 - Contonear las caderas


 6 - Sexy y peligrosa

 6 - Seducción

 3 - Ojo para los problemas

 4 - Rostro dulce

 2 - Sabe de armas

 4 - Femme fatale

COMBATE

Aguante 7 Iniciativa 7
Resistencia 21 Bon. D / CC +2/+3
Defensa 18 Drama 5

ARMAS Y PROTECCIÓN

- Arco casero } 10 flechas normales (C+2).
5 flechas explosivas (mM+2).
- Bate de Baseball con púas (M+3)
- Cubrir lo justo (protección 1)

HITOS

- Los hombres suelen subestimarla.
- Es incapaz de formar vínculos fuertes más allá de su gato, Lancelot.
- Su rostro inocente le ha ayudado a salir de las situaciones más comprometidas.
- Teme no encontrar un lugar donde ser verdaderamente aceptada.

COMPLICACIÓN

- Guarda un secreto que se está gestando en su interior.

HISTORIA

Bourbon es esa chica sexy y alocada que esconde un terrible temperamento en su interior. Su melena pelirroja y sus ojos verdes son capaces de cautivar al más entero de los hombres y a la mayoría de las mujeres.

Desde muy pequeña ha estado sola por elección propia, no porque le faltaran los candidatos y candidatas para hacerle compañía. Sin embargo ella nunca ha preferido nada más allá de los líos ocasionales y el sexo casual. Es su gato, Lancelot, quien más tiempo ha permanecido junto a ella. Exactamente quince años. Ahora este gato está viejo y ella teme que pronto parta de este mundo.

Sus padres murieron cuando ella era demasiado pequeña en uno de los múltiples peligros del despiadado mundo de después del Cataclismo. Sin nadie a quien aferrarse y siendo una boca más que alimentar para la Tribu, todas las familias se turnaron para cuidar de ella. Sin recibir mucho cariño por parte de estas, Bourbon encontró consuelo en pequeño y deslustrado gato que encontró un día rondando los alrededores del campamento.

Fría y dura como el acero, Bourbon aprendió pronto a no ser una carga y a valerse por sí misma. Con tan solo doce años ya recorría el yermo desierto en busca de sustento y se ganó un puesto entre las partidas de recolección de recursos gracias a su facilidad para engatusar a los enemigos; al principio gracias a su mirada inocente y más tarde, cuando desarrolló como mujer, con su cuerpo exuberante.

La única persona de la Tribu por la que sintió algo de interés fue Matasanos, con quien compartió una relación corta pero intensa. Pero Matasanos quería algo más que aquel sexo impetuoso (y muy satisfactorio). Ella piensa que también podría querer algo más, o al menos eso le decía su corazón. Pero, por una razón o por otra, Bourbon era incapaz de empatizar con Matasanos más allá de lo físico.




Sabiendo que algo estaba roto en su interior, Bourbon se obligó a alejarse de Matasanos para evitar hacerle más daño en un futuro. Las cosas se han enfriado pero, de vez en cuando, ambos dejan caer una canita al aire, ponen a un lado sus diferencias y disfrutan de una buena sesión de sexo.

Ahora hace un par de meses que no tiene el sangrado de la Luna. El único hombre con el que ha estado como para preocuparse por algo es con Matasanos. Nota cómo algo crece en su interior, y no solo un nuevo miembro de la Tribu. ¿Es acaso un deseo de estar junto al padre de la criatura que, seguro, lleva en su interior?



Matasanos

Médico sin fronteras

Fortaleza   

Salud de hierro

Reflejos   

Lleno de energía

Voluntad    


Mirada severa

Intelecto     


Años de experiencia


 3 - Correr de un herido a otro


 2 - ¡Cubridme!

 5 - Confía en mí, soy médico

 4 - Descubrir puntos débiles

 5 - Disfrazar la verdad

 2 - Conocimientos de anatomía

 9 - Ángel guardián

COMBATE

Aguante 6 Iniciativa 7
Resistencia 18 Bon. D / CC +0/+1
Defensa 12 Drama 5

ARMAS Y PROTECCIÓN

- Bisturí (m+1)
- Machete casero (C+1)
- Pistola de 9 mm* (mM)

**Solo dispone de 15 balas*

Cuero y metal (protección 2)

HITOS

- Su padre le legó en herencia un montón de instrumental médico de antes del Cataclismo.
- Su madre murió de una enfermedad que no pudo curar.
- En combate se preocupa más de sus compañeros que de sí mismo.
- Una vez se curó a sí mismo de un disparo en el vientre.

HISTORIA

Matasanos es más un título hereditario que un nombre. Su padre fue Matasanos, el médico de la Tribu, al igual que lo fue el padre de su padre antes que él. Según dicen, la tradición de ser el médico de la Tribu se remonta a los días del Cataclismo, sea eso cuando fuere.

Alto y bien parecido, Matasanos tiene ese rostro amable y atento que todos queremos encontrar en un médico. Es uno de los pocos que lleva gafas de vista en la Tribu, fabricadas a partir de trozos de otras gafas encontradas aquí y allá. Las cuida como el valioso tesoro que son.

Matasanos tiene auténtica vocación por su trabajo. Siendo uno de los pocos que saben leer en la Tribu, devora todos los libros remotamente relacionados con la medicina que puede encontrar por ahí. Su obsesión llega hasta el punto de sentirse responsable de la salud y el bienestar de toda su Tribu, disgustándose profundamente cuando no es capaz de salvar a un paciente.

Su padre, un anciano de casi cincuenta años, murió durante el mismo ataque en el que murió el antiguo jefe, Peacemaker. En sus últimas palabras, insistió en que era él quien debía sustituir al Jefe y no Manicotti, pues no había nadie más valioso para una tribu que un médico. Pero cuando Matasanos trató de alzarse con la voz cantante, Manicotti ya tenía ganada a toda la Tribu con sus rabiosas órdenes. Incluso después, en frío, habló el tema con él, a lo que Manicotti se negó. Su excusa fue que Matasanos aún era joven y tenía mucho por delante; ser jefe requería esa sabiduría que solo da la edad y a él ya le llegaría su momento.

Desde entonces, Matasanos trata de demostrar lo valioso que es en realidad para la Tribu, esforzándose más que nunca para salvar a todos los que enferman o se hieren en la Tribu. No ha vuelto a mencionar el tema, pero trama en secreto el momento de sustituir a Manicotti como jefe de la Tribu.

Matasanos tuvo una relación corta pero intensa con Bourbon. El sexo era alucinante, pero Bourbon era incapaz de conectar más allá de lo físico. Aquello alteró a Matasanos, que la echó de su cama para siempre. Bueno, no para siempre. Ocasionalmente no puede resistirse a sus encantos, pero le sigue doliendo como el primer día. Aunque ella es joven, Matasanos la ve como una futura esposa, aunque ella no parece verse a sí misma de ese modo.

COMPLICACIÓN








- No soporta la idea de perder a un "paciente".



Madison Blues

Hija de la Anarquía

Fortaleza  Dura como el acero
Reflejos  Lenta pero segura
Voluntad  Todo por los míos
Intelecto  Corta de luces

 3 - Desgarbada
 6 - Combatir en movimiento
 2 - Silencio estoico
 5 - Sentir el peligro
 5 - Nadie la mira dos veces
 3 - Conoce su moto como a sí misma
 6 - Vivir a dos ruedas

COMBATE

Aguate 8 Iniciativa 5
Resistencia 24 Bon. D / CC +1/+3
Defensa 14 Drama 5

ARMAS Y PROTECCIÓN

- Escopeta recortada* (2 cañones) (CM+1)
- Bate de Baseball de metal (C+3)
- Cuero y metal (2)

**Solo dispone de 8 balas*

HITOS

- Su marido y su hija murieron en el ataque de hace dos años.
- Cuida y pone a punto su moto todos los días.
- No soporta a aquellos que se aprovechan de los débiles.
- Su aspecto salvaje intimida a hombres y mujeres por igual.

HISTORIA

Madison Blues es una mujer que ronda la treintena, lo que para este mundo es casi una anciana. Su pelo largo y greñudo ya muestra los primeros síntomas de la edad con un puñado de hebras plateadas. Alta, de poderosos hombros y de constitución robusta, destaca por no ser precisamente una belleza, aunque esto no es algo que a ella le preocupe demasiado.

Ha vivido toda su vida a lomos de una moto como uno de los miembros más valiosos de la Tribu en cuanto a la movilidad y a la recolección de recursos se refiere. Dada su apariencia y su actitud agresiva, ella y su marido, Trinchera, recorrían las ruinas de los alrededores buscando reliquias de antes del Cataclismo que pudieran servir a su Tribu.

Por desgracia, el mismo ataque que hace dos años acabó con la vida del Jefe Peacemaker también se llevó por delante a su marido y a su hija pequeña, Cocktail. Desde entonces, Madison Blues se ha sumido en un silencio estoico. Algunos dicen que aún no ha superado la pérdida de su familia, otros que busca venganza a toda costa. Pero para Madison Blues toda su Tribu es su familia y luchará hasta su última gota de sangre por ellos.

Desde que muriera Trinchera, Madison Blues no deja que nadie toque la moto de su marido* y, aunque nunca la ha sacado del garaje desde que llegaron a Handill, ella la limpia y la pone a punto todos los días. Siempre tan llena de grasa como Bujías, su aspecto desaliñado combina a la perfección con su personalidad reservada y hosca.

Hace algo más de dos años, ella y su marido llevaron a cabo una misión en el asentamiento de un señor de la guerra del norte en la que tuvieron problemas con un comerciante local, Augustus. Este intentó asesinarlos incumpliendo las leyes del Trueque y mandando sicarios a la alcoba que el propio Augustus les había cedido como supuesta cortesía. Por suerte, uno de sus esclavos gladiadores, Perro Rabioso, intervino para salvarles la vida. Madison Blues y Trinchera respondieron no solo comprando a ese esclavo y liberándolo acto seguido, sino también permitiéndole que este llevara a cabo su dulce venganza.

Sin embargo, Madison Blues no puede dejar de pensar que el ataque en el que perdió a su familia y a parte de su Tribu fue culpa suya por enfrentarse a Augustus, muy amigo del señor de la guerra local, y de liberar al esclavo que lo había matado.

COMPLICACIÓN

- Su lealtad la hace cometer locuras.






PERRO RABIOSO








Adicto al combate

Fortaleza        Molido a palos

Reflejos        Rápido y violento

Voluntad   Eliminada a golpe de látigo

Intelecto  Demasiados golpes en la cabeza

-  6 - Trabajos forzados
-  7 - Ferocidad suicida
-  2 - Gruñir con desagrado
-  6 - Instintos de combate
-  3 - ¿Os habéis divertido?
-  1 - Salvaje iletrado
-  5 - Tácticas de combate

COMBATE

Aguantar 9 Iniciativa 8
Resistencia 27 Bon. D / CC +1/+3
Defensa 19 Drama 5

ARMAS Y PROTECCIÓN

- Cadena pesada (C+3)
- Puños de hierro* (mM+3)
- 2 Jabalinas caseras (M+1)
- Pinchos, cuero y metal (protección 3)

*Encajan solo en sus manos. Las púas de estos puños también dañan las chapas débiles los vehículos. A efectos de juego, causa (m+3) de daño a los vehículos al golpearlos con los puños.

HITOS

- Nunca ha perdido un combate.
- Mató a golpes al comerciante que lo tenía como gladiador.
- Que le impongan hacer algo que no quiere le recuerda a los latigazos.
- Sigue atormentado por no haber protegido a la familia de Madison.

HISTORIA

Perro Rabioso es una mole de músculo y carne con una cresta mohicana de pelo negro y tupido, y una poderosa perilla espesa y poblada. Su rostro cuadrado y lleno de cicatrices demuestra dos cosas: que no es demasiado brillante y que jamás deberás insinuarle eso a la cara.

Tiene el torso definido y siempre desnudo, a veces cubierto con un par de tiras de cuero cruzadas sobre el pecho y la espalda; una espalda ancha y poderosa, llena de marcas y cicatrices producto de los latigazos y los combates de gladiadores.

Perro Rabioso era propiedad de Augustus, un comerciante de esclavos muy al norte de Handill. Fue destinado por su inusual tamaño a las crueles luchas en los pozos de gladiadores, donde se labró una inmensa fama al no perder ninguno de los treinta y dos combates que llegó a librar. Su crueldad y su sadismo pronto se hicieron eco entre la población, que lo aclamó más que al más poderoso de los señores de la guerra.

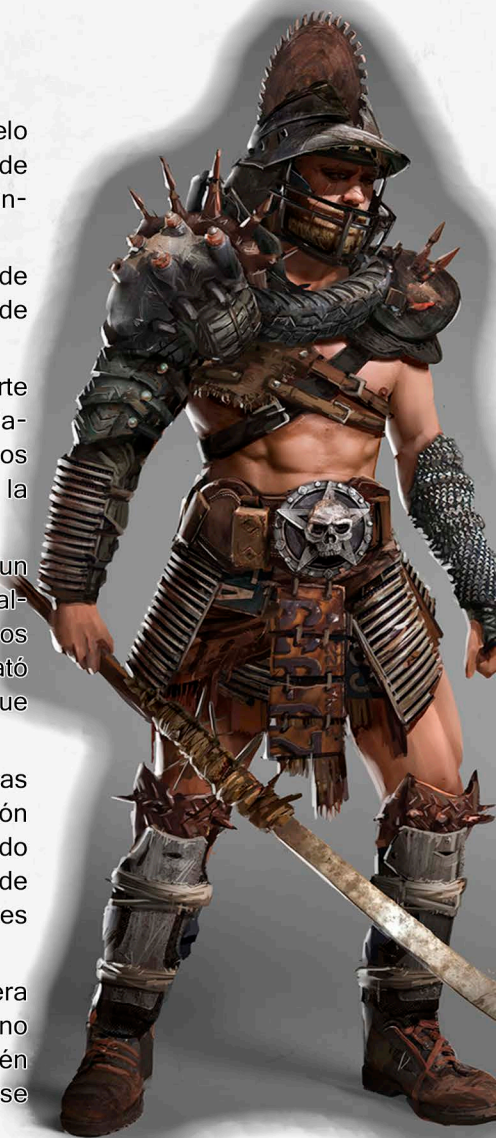
Un día aparecieron por allí dos moteros, Madison Blues y Trinchera, para hacer un Trueque con su dueño, Augustus. Perro Rabioso, que hacía las veces de guardaespaldas, oyó cómo Augustus incumplía los términos del Trueque, mandando sicarios tras los dos moteros que solo querían comerciar. Furioso por esa deshonra, Perro Rabioso mató con sus propias manos a los tres asesinos cuando estos se colaban en la alcoba que Augustus había cedido a sus supuestos invitados.

Como agradecimiento, Madison Blues y su marido prometieron rescatarlo de las garras de la esclavitud. Descubierta la treta, obligaron a Augustus a cederle la posesión de Perro Rabioso, a quien liberaron nada más tener su propiedad. Como un agradecido hombre libre, Perro Rabioso mató a Augustus y a todos los presentes en la sala. Desde entonces fue buscado por el asesinato de Augustus, por lo que viajó con Madison Blues y se unió a su Tribu.

Tras el asalto de su antiguo asentamiento en el norte y la muerte en él de Trinchera y la hija de Madison Blues, Perro Rabioso se castiga, atormentado por la culpa de no poder haber protegido a aquellos que una vez fueron tan buenos con él. Quizá también atormentándose por la culpa, ya que probablemente el señor de la guerra iba tras ese esclavo fugado que se había atrevido a levantarse contra su dueño.

COMPLICACIÓN

- Sádico hasta en los momentos menos oportunos.



CAPÍTULO 1

MI TRIBU ES MI FAMILIA

"Ya no recuerdo la última vez que tuve esperanza"
Theo, Los hijos de los hombres.



Una Tribu en un desierto olvidado guarda un poderoso secreto. Un secreto que puede ser el futuro de la raza humana. Pero construir un nuevo futuro no es fácil y necesita muchos medios. Medios que ellos no poseen. Los Personajes serán elegidos para adquirir esos medios... a cualquier precio.



⊕ Un nuevo día bajo el sol

Amanece un nuevo y caluroso día en el asentamiento llamado *Handill* que la Tribu ocupa desde hace un par de años. De los cascarones vacíos que antaño fueran casas comienzan a salir sus habitantes para iniciar su jornada normal. En el centro del asentamiento, lo que antaño fue la plaza del pequeñísimo pueblo, varias personas preparan un desayuno comunitario consistente en unas insípidas gachas. Allí se reúnen todos: hombres, mujeres, niños y ancianos.

Tras dar cuenta del parco desayuno el sol ya cae con fuerza a pesar de haber comenzado a elevarse hace tan solo un rato. Manicotti, el Jefe de la Tribu, quiere dirigir unas palabras a sus compañeros antes de comiencen sus quehaceres diarios. Se sube de un salto sobre el armazón inerte de un coche medio enterrado en la arena y da unos golpecitos al techo herrumbroso con su lanza metálica, atrayendo la atención y silenciando las conversaciones que han ido surgiendo entre sus compañeros de Tribu:

>>Amigos míos. Como sabéis, Electrón, Tiara y Raíces están haciendo progresos en el desarrollo de un alimento cultivable en esta seca y estéril tierra que cubre el mundo. El sótano de su hogar se ha convertido en estos momentos en el lugar más importante no solo de nuestro asentamiento, sino quizá de esta parte del mundo. Los

primeros productos están empezando a dar sus frutos, y pronto podremos disfrutar de ellos con moderación.

Un murmullo de esperanza se extiende entre toda la Tribu allí reunida, que ven como sus esfuerzos y sus sacrificios comienzan a merecer la pena. Entre ellos, los tres responsables del Experimento sonríen tímidamente y asienten mientras sienten sobre sus hombros el peso de la responsabilidad con el que ahora cargan.

>>Pero lo que quizá no sabéis -continúa Manicotti- es que este Experimento necesita, entre otras cosas, agua. Un agua que no tenemos ni siquiera para nosotros mismos. Nuestras reservas están cada día más secas y la reserva subterránea que encontramos en este asentamiento hace tiempo que se agotó. La razón de que no nos hayamos movido para buscar otra fuente de agua es, precisamente, la buena marcha del Experimento.

>>Es por esta necesidad de agua que voy a seleccionar a un grupo de entre vosotros para que vaya a negociar con la población situada al sur, esa llamada el Pozo del Capitán, poseedores de la única fuente de petróleo. Como sabéis, este asentamiento posee una maquinaria de antes del Cataclismo que aún puede extraer este crudo material en bruto, y poseen las técnicas para refinarlo y convertirlo en gasolina. No es precisamente el mejor lugar donde buscar

agua, pero por desgracia tampoco tenemos gasolina para llegar más lejos. Este selecto grupo de nuestros mejores miembros irá allí y encontrará agua a toda costa. Toda la que puedan cargar. Es probable que por la ley del Trueque el Capitán os pida realizar acciones que van en contra de nuestras creencias como Tribu, pero desde ya les digo que tienen mi beneplácito para conseguir ese agua a cualquier precio.

Manicotti nombrará uno por uno a los Personajes, destacando las cualidades personales por las que han sido elegidos para esta misión. Luego les pedirá hablar en privado y despachará al resto del asentamiento para que se ocupen de sus tareas. Estas tareas consisten, en su mayoría, en la reparación de edificios y de la "muro" exterior, puesta a punto de los vehículos, vigilancia, etc.

>>Nuestra supervivencia está sujeta al éxito que estos hombres y mujeres tengan en su misión; pero estoy seguro de que el Dios de la Carretera está de nuestra parte. Suerte a todos y buen día.

⊕ El encargo de Manicotti

Manicotti llevará a los Personajes al interior de su hogar, al que se accede por una escalera exterior fabricada con restos y sujeta a la pared exterior de la casa más grande del centro del antiguo pueblo. Antaño fue un ayuntamiento, aunque ni Manicotti ni los Personajes sepan lo que es eso.

El recibidor de su hogar, convertido en sala de reuniones, salón personal y despacho todo en uno, está decorado con piezas de vehículos colgadas de las paredes, armas oxidadas sin munición y otros cachivaches inútiles amontonados a modo de trofeos. Una larga mesa de madera carcomida preside el centro de la habitación. Manicotti la rodea y se sienta en una alta silla de un cuero desgastado y agujereado. Hay un par de sillas más al otro lado de la mesa, pero Manicotti no ofrece asiento a ninguno de los presentes.

El tono distendido y esperanzador que usara para dirigirse al resto de la tribu varios minutos antes ha desaparecido, y en su voz hay ahora no solo urgencia, sino también preocupación tanto por el Experimento como por la seguridad de los miembros de su Tribu.

>>Como ya sabéis, estamos en crisis. Desde que el pozo de agua se secó hemos tenido que acudir a pactos y trueques de cosas que nos eran indispensables para conseguir el agua necesaria para el Experimento. Por lo menos, este parece estar dando sus frutos... nunca mejor dicho. Partiréis enseguida hacia el Pozo del Capitán y pediréis agua. Ellos manejan gasolina, no agua, pero seguro que podéis conseguir un par de tanques de agua. Además, tampoco tenemos gasolina para buscar agua en otra parte, y no podemos arriesgarnos a malgastar la poca que tenemos.

>>No nos queda nada más que trocar por este agua, así que le ofreceréis vuestros servicios al Capitán. No sé qué os pedirá. Lo que yo sí os pido es que lo hagáis cueste lo que cueste, pues nuestro futuro depende de consigáis ese agua.

>>Además, os ruego que seáis lo más discretos posibles en relación al Experimento, pues creo que otros asentamientos de la zona comienzan a sospechar que tenemos algo valioso aquí escondido y por eso no nos hemos movido de este lugar estéril. Dudo mucho que sepan de qué se trata, pero la avaricia del resto de tribus es tan grande como para asaltarnos por la más mínima sospecha de que tenemos algo por lo que merezca la pena asaltarnos.

>>Podéis llevaros dos vehículos, no importa cuáles, pero ninguno más. Necesitamos los demás para ir a buscar alimentos y recursos; y quedan muy pocos en las condiciones suficientes como para hacer un viaje largo. ¿Que por qué no le pido también alimentos al Capitán? Sencillamente porque no quiero deberle más aún a ese desgraciado. Podéis coger cada uno una ración diaria del almacén, pero no más. Si tardáis más de un día en conseguir el agua deberéis buscaros vuestro propio sustento.



Manicotti echa mano de un amarillento papel que tiene caracteres incomprensibles para los Personajes escritos por uno de sus lados (incluso para aquellos Personajes que sepan leer, puesto que se trata de un modelo de factura descolorida de antes del Cataclismo), le da la vuelta y, con un carboncillo que saca de un sucio bolsillo, dibuja un esquemático e innecesario mapa de cómo llegar hasta el Pozo del Capitán. Los Personajes que estén acostumbrados a salir de exploración ya saben el camino, pero Manicotti se quedará más tranquilo si se lo explica de nuevo como si estuviera tratando con niños pequeños. Consulta el **Apéndice III: Mapas y planos** para ver el mapa que dibuja Manicotti.

Una vez terminada la explicación, el Jefe de su Tribu les desea buena suerte y les apremiará a marchar lo antes posible.

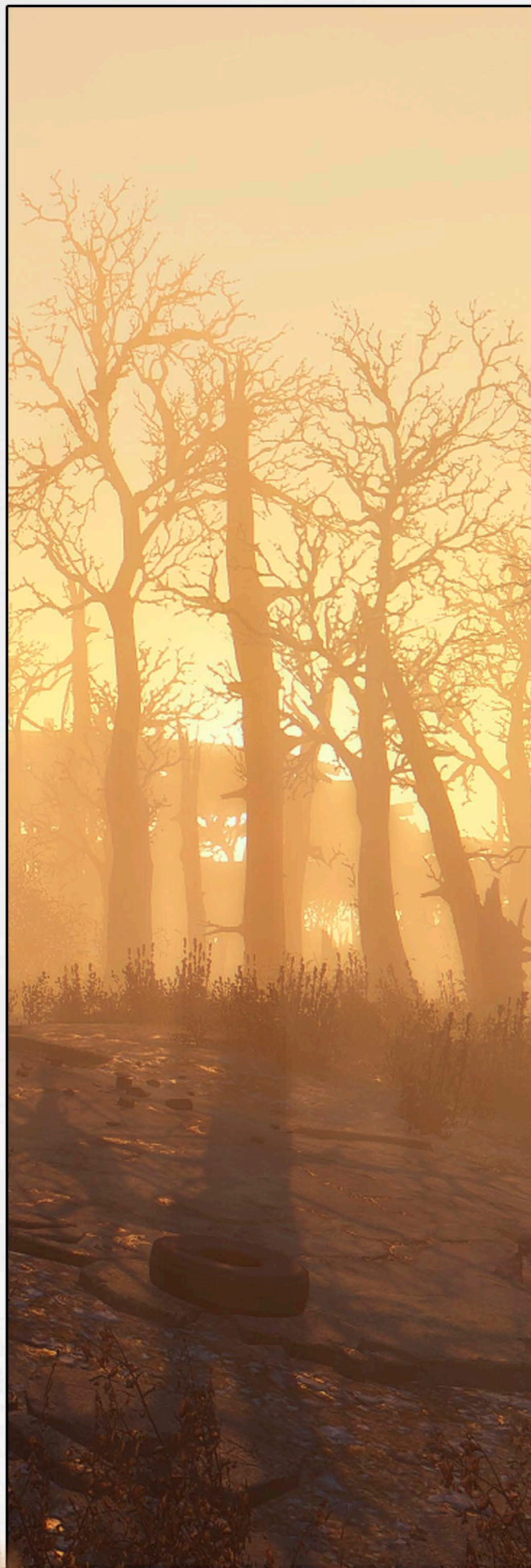
⊕ Preparativos

Una vez fuera del hogar de Manicotti, los Personajes deberán prepararse para su misión, que durará, según calculan, al menos dos días entre llegar, realizar un Trueque con el Capitán, cumplir su voluntad y recibir agua a cambio.

Los Jugadores deberán especificar exactamente qué equipo llevan en los vehículos además de su propio equipo especificado en la Hoja de Personaje, así como qué (y cuánto) cogen del almacén de alimentos (hay que recordar al Narrador que Manicotti les ha prohibido llevar más de una ración por persona; pero que hay Personajes que pueden tener Aspectos relacionados con la avaricia o el hambre) y decidiendo entre ellos qué vehículo de los disponibles van a llevarse (la lista de los vehículos de la Tribu están en el **Apéndice II: Vehículos**). Es recomendable que revisen sus vehículos y su puesta a punto, o un Narrador avisado podría hacer uso de multitud de Aspectos de situación para complicar el viaje de los Personajes.

Pasado un rato razonable, Manicotti les importunará e instará a que se vayan de una vez, casi amenazándoles con echarlos de allí amigablemente. Manicotti tiene muy buena verborrea y se le va la fuerza por la boca, pero es un líder justo y todos le respetan.

Una vez los Jugadores se sientan preparados, solo les quedará despedirse de sus seres queridos y más allegados para emprender el viaje. Toda la Tribu saldrá a despedirles, agitando las manos, deseándoles la mejor de las suertes. Los pocos niños de la Tribu correrán tras sus vehículos antes de que se pierdan en una nube de polvo y arena. En el mundo de *Balas y Gasolina* uno sabe cuándo sale de casa, pero no cuándo vuelve. Si es que vuelve.





CAPITULO 2

EL POZO DEL CAPITÁN

"Sigue tu camino, no es asunto tuyo"
Eli, El libro de Eli.




La Tribu necesita agua desesperadamente, y el Pozo del Capitán parece el único lugar cercano donde conseguirla. El precio será alto y quizá rompan algunos de sus códigos morales, pero el futuro de la raza humana quizá dependa de ellos y de encontrar agua a tiempo para terminar el Experimento.



⊕ El camino al Pozo

El asentamiento conocido como el *Pozo del Capitán* está a unos 100 Km. al sur de Handill. El camino hasta llegar allí es llano, yermo e inerte. Un vestigio de carretera, una antigua autopista, puede intuirse en algunas zonas de la llanura; y unas altas señales de tráfico oxidadas aún sobresalen tímidamente entre la dura arena que ahora lo cubre todo.

A poco menos de la mitad del camino, el *Pozo del Capitán* comenzará a dibujarse en el horizonte; primero como un espejismo borroso debido al calor que cae a plomo sobre el desierto y que la arena refleja implacablemente, y poco a poco definiéndose como un amplio y bajo conglomerado de tiendas de campaña, chozas fabricadas con despojos y un constante hormigueo de gente moviéndose por sus alrededores. Destacando por encima de todo lo demás hay un único pozo petrolífero, subiendo y bajando, extrayendo petróleo sin descanso.

Cuando queden apenas cinco o seis kilómetros para llegar distinguirán, por delante de ellos, algo que rompe la monotonía del yermo que atraviesan. Con una prueba fácil de  o el uso de algún artefacto como prismáticos o similares, verán dos figuras, un hombre y una mujer, que avanzan lentamente hacia el Pozo del Capitán. Ambos van andando, arrastrando una moto con sidecar que tiene aspecto de estar estropeada o, más probablemente, sin gasolina.

Llegando amenazantes desde el *Pozo del Capitán* aparecerá un grupo de moteros que rodeará a las dos figuras. Incluso desde allí los Personajes podrán distinguir que estos estrafalarios moteros lo único que quieren es jugar con la pareja como un puñado de gatos que tiene a dos ratones acorralados.

Llegado el momento, si nadie interviene, los moteros querrán violar a la mujer. El hombre se opondrá y tratará de resistirse, pero uno de los moteros responderá propinándole un duro golpe en la cabeza con uno de sus machetes, dejándolo desangrándose en el suelo mientras la mujer grita de horror y trata de defenderse. La mujer herirá a uno de los moteros, lo que le costará un brutal golpe en la cara. A partir de ese momento la mujer queda atontada y total a merced de sus captores.

Los Personajes pueden intervenir, si lo deciden, en cualquier momento de la escena (hay Personajes con Aspectos en contra del abuso hacia los débiles). Los moteros son un grupo de mercenarios al servicio del Capitán que van y vienen por los alrededores "recuperando" todo lo que pueda ser de utilidad para su jefe, aunque a veces se excedan en sus métodos. Si los Personajes intervienen es posible que más tarde se crucen con alguno de los moteros en el *Pozo del Capitán* (si es que queda alguno vivo) o quizá alguien les pregunte por ellos, pudiéndose producir algunas situaciones incómodas para los Personajes.



Si los Jugadores deciden no intervenir, los próximos en la lista de los moteros serán ellos, pudiendo llegarse a producir las mismas situaciones desagradables.

Una vez quede claro que ellos no son iguales que los dos a los que acaban de asaltar, y que son tipos (y tipas) duros cuya intención es hacer lucrativos negocios con el Capitán, los moteros dejarán de molestar a los Personajes.

Incluso, si juegan bien sus cartas, puede que los moteros escolten al cortejo de Personajes hasta el Pozo del Capitán (aunque a regañadientes). No lo harán por bondad, sino por miedo a las represalias del Capitán si este llega a enterarse de que se ha malogrado un succulento Trueque destinado a él por culpa de sus mercenarios.

⊕ El Pozo del Capitán

El Pozo del Capitán no es más que una extensión de desierto que han cercado con una muralla protectora, en cuyo interior se encuentran un pozo petrolífero, una refinería y las viviendas del Capitán y de sus secuaces más allegados. Estos edificios del interior del Pozo son sólidos, de hormigón y ladrillo, pero reparados tantas veces y de una forma tan poco técnica que no desentonan con el carácter general del mundo exterior.

La muralla que protege el pozo petrolífero y el resto de construcciones está fabricada con restos de antiguas verjas, vallas de alambre de

espino, paneles metálicos y armazones de coches viejos. Cada varias decenas de metros hay una torre construida de la misma forma estrafalaria donde un vigía armado con un arma de fuego otea el horizonte.

Alrededor de la muralla se aglomeran varios centenares de tiendas de campaña, construcciones improvisadas y chozas habitadas por aquellas personas que vinieron al Pozo del Capitán en busca de una vida mejor; quizá a servir en su ejército privado, quizá a trabajar extrayendo petróleo o refinándolo. Estas personas, casi sin darse cuenta, fueron construyendo un enorme asentamiento con su propia dinámica interna, sus cantinas, sus prostíbulos, sus servicios mínimos, sus prestamistas y todo lo que este desgraciado mundo necesita.

Casi en las afueras de este gran conglomerado exterior, en el mismo lado por el que se acercan los Personajes, destaca un pequeño coliseo de piedra y ladrillo que claramente data de antes del Cataclismo. Esta construcción sólida ha sido restaurada sin la técnica adecuada, y está cubierta por una cúpula fabricada con mallas metálicas.

Cuando los Personajes lleguen hasta este anárquico asentamiento exterior, las gradas más o menos firmes del interior del coliseo estarán a rebosar. No obstante, arremolinados en su exterior e incluso encaramados a cúpula metálica, hay decenas de personas, niños e incluso ancianos, que tratan de vislumbrar algún mínimo detalle del espectáculo que se está

desarrollando en el interior de este coliseo postapocalíptico. Incluso a un kilómetro de distancia puede oírse el rugir del público, y los gritos de horror, sorpresa y emoción.

Puede darse el caso en el que los Jugadores se interesen o sientan curiosidad por la vida en el asentamiento exterior del *Pozo del Capitán* y, a excepción de que vayan escoltados por los moteros del Capitán, puede que tengan deseos de explorarlo a fondo. El Narrador puede tomarse este momento para relajarse y dejar que las decisiones de los Jugadores lleven a sus Personajes a meterse en líos, hacer contactos o simplemente disfrutar del ambiente postapocalíptico y decadente de este asentamiento. Además, es un buen momento para comenzar a introducir algunas de las subtramas secundarias que se presentan en el cuadro lateral y que pueden inflar el contenido de la aventura principal convirtiendo esta partida en una campaña corta.

Se interesen o no por la vida en el *Pozo del Capitán*, los Personajes deberán pasar obligatoriamente cerca del coliseo. Su "espectáculo" consiste simple y llanamente en dos gladiadores enfrentándose a muerte mientras todos los mirones y asistentes al espectáculo apuestan fuerte por uno u otro candidato. También hay luchas descompensadas contra vehículos o monstruos mecánicos; incluso un Narrador atrevido puede llegar a introducir luchas de supervivencia contra monstruos deformes sacados directamente de las Zonas Muertas.

Si los Jugadores lo desean, sus Personajes pueden llegar a participar de este espectáculo, ya sea apostando o directamente luchando en el coliseo. Moverse entre ellos les puede servir para conocer la cultura que mueve el *Pozo del Capitán* de cara al último capítulo de la aventura (ver el **Capítulo 6: los enemigos del Capitán**).

Aunque no es la primera vez que los Personajes visitan el *Pozo del Capitán*, puede que sea la primera vez que coinciden con el espectáculo de los gladiadores y que disponen del tiempo (o de la libertad) suficiente como para moverse por allí a su antojo. Algunos de los Personajes puede saber manejarse por el asentamiento de visitas previas gracias al gasto de puntos de Drama.

Más tarde o más temprano, los Personajes se verán obligados a solicitar una audiencia con el Capitán si quieren llegar a hacer negocios con él. No es la primera vez que su Tribu hace trueques con el Jefe del *Pozo del Capitán* (aunque normalmente siempre fue a cambio de gasolina). Por lo que el Capitán ya conocerá a algunos de ellos; y habrá cierto grado de confianza entre ellos a la hora de realizar Trueques. No obstante, hasta ahora era Manicotti quien se encargaba de las negociaciones, responsabilidad

Subtramas y misiones secundarias

En un asentamiento tan grande como el *Pozo del Capitán* se reúne una gran cantidad de gente gracias a que la producción de petróleo deja siempre algo de Trueque en sus pobres bolsillos. Por ello se trata de un lugar ideal para introducir algunas tramas secundarias u ofrecer a los Jugadores la capacidad de explorar el mundo de después del Cataclismo. Aquí se exponen algunas ideas que el Narrador puede desarrollar a su gusto, e incluso introducir aquellas de su invención que considere interesantes:

- **Una noche en el Infierno:** el Capitán no puede recibir a los Personajes hasta el día siguiente, por lo que deben pasar allí la noche, debiendo buscar alojamiento y pagar el Trueque necesario para ello. Pueden darse una vuelta por las tabernas y los tugurios donde, casi cada noche, los problemas y las peleas están a la orden del día (o más bien de la noche).

- **A la caza de monstruos:** uno de los propietarios de esclavos del coliseo quiere contratar a los Personajes para que se internen en la zona menos radiactiva de una Zona Muerta y cazen varios monstruos deformes para usarlos en sus combates.

- **El Pozo de los Gladiadores:** se está gestando un torneo cuyo premio es suculento (un arma de fuego, un vehículo recién reparado; las posibilidades son infinitas y quedan a discreción del Narrador). Muchos participantes se han apuntado ya, y el Maestro de Ceremonias, que anuncia el torneo a viva voz como si de un vendedor de tónicos del siglo XIX se tratase, intentará de convencer al Personajes con aspecto más fiero para que se apunte al torneo.

- **Agitando las cadenas:** que el Capitán usa esclavos para extraer y refinar el petróleo es algo de sobra conocido pero... ¿quién va a hacer algo al respecto? Aunque el Capitán posee prácticamente un ejército privado que le guarda las espaldas, en el asentamiento comienza a gestarse un inicio de revolución. Todavía es algo en ciernes, y los Personajes pueden no enterarse a menos que lo estén buscando; o pueden ser invitados por un desconocido que busque manos extrañas al *Pozo* para llevar mensajes, contactar con otros cabecillas o realizar favores sin levantar sospechas. Esto puede ser un buen punto de partida para los eventos que se desarrollarán en el **Capítulo 6: los enemigos del Capitán**.

- **Los niños secuestrados:** los Personajes se encontrarán con un grupo de padres angustiados e impotentes que gritan de rabia. O puede que se crucen con algún tipo de vigilia organizada para una cantidad llamativa de niños y niñas. Si preguntan o son asaltados por algún PNJ, los Personajes averiguarán que hay un extraño grupo de personas que está secuestrando a los niños de sus casas. Algunos hablan de monstruos de las Zonas Muertas que roban a niños de sus cuartos. El final puede ser algún giro inesperado, como una secta o un culto que sacrifique humanos a un dios de otros tiempos, o algún tipo de trata de blancas.

que recaerá ahora sobre alguno de los Personajes. Seguramente ya se haya ido decidiendo de forma natural quién será el líder del grupo, por lo que este deberá medir sus palabras a la hora de enfrentarse a este temperamental y poderoso Jefe de Asentamiento.


Sin importar en qué momento lo hagan, cuando se acerquen a la puerta de entrada al interior del Pozo, esta estará abierta. Por ella está saliendo un camión cisterna escoltado delante y detrás por dos jeeps cargados de guerreros y guerreras con ropas y armas de aspecto militar de antes del Cataclismo. El camión saldrá sin detenerse y sin esperar a que el hormigueo de personas del asentamiento exterior se aparte, muchas a punto de ser aplastadas por él pero consiguiendo apartarse en el último instante.

Casi sin dar tiempo a salir al último coche de escolta la puerta comenzará a cerrarse con un fuerte chirrido metálico. Una mujer vestida con harapos, y un niño envuelto en un morral atado a la espalda, correrá hacia la puerta pidiendo agua y comida, gritando que su bebé necesita alimento. Nada más poner un pie al otro lado de la puerta, media docena de disparos resuenan en el cielo y la mujer cae al suelo muerta. La enorme y gruesa puerta de metal oxidado, claramente la antigua puerta de un almacén, termina de cerrarse, impidiendo el paso al interior del Pozo con un golpe sordo.

Una vez lleguen junto a puerta, tanto si van escoltados como si no, un guardia desde una torre les dará el alto. Hasta allí llegarán los moteros mercenarios del Capitán (si es que fueron "convencidos" para que escoltar a los Personajes), que les dejarán a su suerte. Sin mediar palabra se darán la vuelta y se marcharán con sus motores rugiendo, dejando tras de sí tan solo una nube de polvo.

Deberán declarar sus honestas intenciones al guardia de la puerta, que no son otras que hacer negocios con el Capitán. Los vigías les echarán unas miradas, claramente valorando la amenaza que podrían suponer, y acto seguido la puerta metálica se descorrerá de nuevo hacia un lado con un tremendo gruñido, dejando el paso libre a los Personajes.

⊕ Negociando con El Capitán



Tras atravesar la muy vigilada puerta serán testigos de cómo dos guardias arrastran el cuerpo sin vida de la mujer hacia un cobertizo. Otro de ellos sostiene con repulsión al bebé en brazos. Una prueba sencilla de  revela que el niño bien podría llevar muerto varias semanas. La situación se resuelve rápida y efectivamente, como si no fuera la primera vez que realizan esa labor.

El Capitán

El Capitán ha pasado ya los cuarenta años de edad, lo que para este mundo ya es un logro. Tiene el pelo, entrecano, largo rozándole los hombros y que suele quedar suelto aunque mucho más



limpio y aseado que cualquier pelo que los Personajes hayan visto hasta ahora. Lleva unas gafas de sol graduadas fabricada a partir de dos gafas de monturas diferentes unidas por una soldadura profesional en el puente. El Capitán luce una poderosa y espesa barba que se mesa cuando se encuentra preocupado o pensativo. Es un hombre que disfruta leyendo y que se cree mejor que los demás por el simple hecho de hacerlo. Siempre usa un vocabulario mucho más extenso que aquellos que le rodean, y se molestará si hay alguien con mejor palabrería que él. Está delgado aunque mucho más sano que el resto de habitantes de El Pozo, y se puede percibir a simple vista que jamás ha pasado hambre. Su esposa y su hija viven en una mansión protegida por una alambrada dentro del propio recinto amurallado, donde cuatro criadas les sirven en todo momento.

Uno de los guardias pedirá a los Personajes que dejen allí sus armas, asegurando que estarán a buen recaudo en un lugar protegido hasta que estén listos para volver al exterior. Bajo ningún concepto puede alguien ir a ver al Capitán armado, por lo que si desean ocultar un arma habrá que realizar las pertinentes pruebas enfrentadas de  contra .

Sus vehículos deberán quedarse allí también, custodiados por la guardia del Capitán y con la solemne promesa de que no les ocurrirá nada. Si alguno de los Jugadores o Personajes se opone, los guardias asegurarán que pueden darse con un canto en los dientes: al menos no han tenido que dejar sus vehículos y armas en el peligroso caos del otro lado de la muralla.

El interior amurallado está muchísimo más despejado que el exterior, con grandes extensiones de terreno vacío. El pozo petrolífero destaca por su altura como un gigante oxidado, chirriante y quejumbroso. Junto a él hay un edificio de ladrillo y aspecto industrial que data claramente de antes del Cataclismo, aunque salta a la vista que ha sido reparado sin la técnica adecuada. De él sale continuamente un humo negro y denso. Un grupo de personas harapientas, claramente esclavas, trabajan sin descanso en la zona, vigiladas de cerca por el ejército privado del Capitán (algunos de los Personajes tienen Aspectos que les hacen despreciar la esclavitud y el abuso de poder, aunque el Narrador puede advertir que no es el momento de ponerse en plan *Espartaco*). Al fondo se alzan dos barracones fuertemente protegidos; uno para los militares y otro para los esclavos.

Ya desarmados (a menos que hayan conseguido ocultar un arma) y con los vehículos aparcados, los Personajes serán conducidos hacia el edificio de ladrillo que se eleva hasta los tres pisos de altura. Les indican que suban por una escalera exterior metálica hasta una puerta de metal que conduce a lo que debía ser la oficina del antiguo edificio.

El despacho del Capitán tiene tres de sus cuatro paredes cubiertas por estanterías llenas de libros que se amontonan hasta el techo. Como la mayoría de los habitantes del mundo no saben leer, aquello les parecerá una pérdida de tiempo, de espacio y de recursos; pero el Capitán es extremadamente estricto en cuando a los libros y su cuidado se refiere. En un lado hay una mesa de roble restaurada en la medida de lo posible.

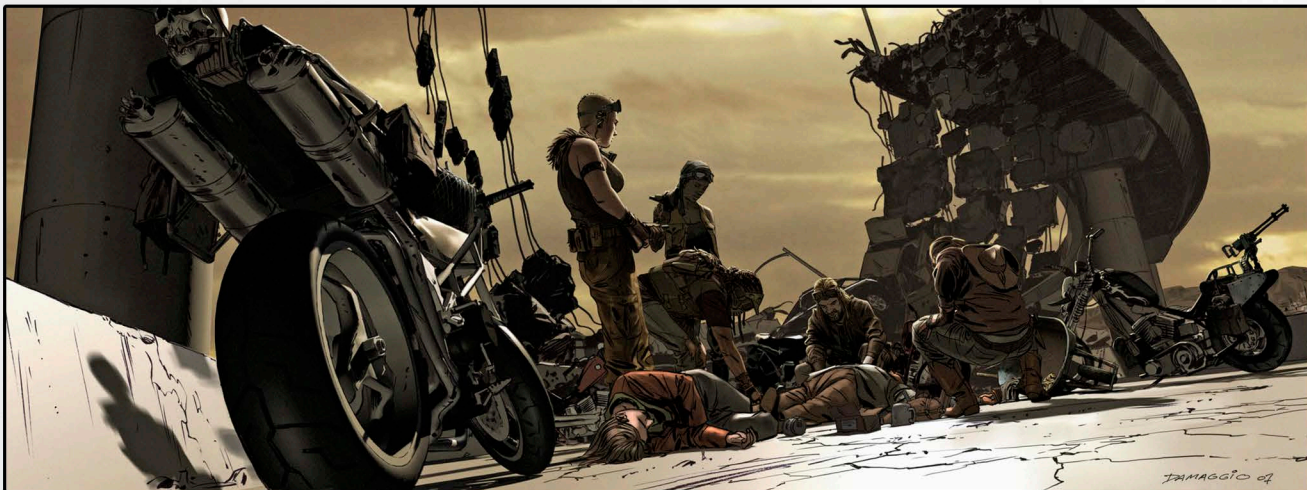
Tras ella se encuentra el Capitán. Lleva unas gafas de sol graduadas claramente fabricada caseramente a partir de dos gafas distintas. Con sus enormes botas militares apoyadas encima del escritorio, el Capitán lee tranquilamente un libro sin hacer caso de los allí presentes. Con toda la parsimonia que le permite su puesto en la jerarquía de poder, el Capitán se moja con la lengua la yema del dedo índice, pasa la página y suelta una pequeña carcajada. Todavía con la amplia sonrisa en los labios, el Capitán coloca una cuchara de metal extremadamente aplastada a modo de marcapáginas y deja el libro cerrado sobre la mesa. Baja los pies, se sienta correctamente y entrecruza los dedos mientras mira a los Personajes por encima de unas gafas apoyadas precariamente en la punta de su nariz.

Los Jugadores deberán exponer ahora su caso. Al decir que necesitan unos dos tanques pequeños de agua, el Capitán podría sospechar que se traen algo entre manos. Serán necesarias pruebas enfrentadas de 🗨️ o 🗨️ contra la 🗨️ del Capitán. Las pruebas del Capitán deberían hacerse en secreto, dado que los Jugadores no deben saber si el Capitán sospecha de ellos o no.

El Capitán asegurará que no puede deshacerse de esa cantidad de agua, dado que él también anda corto de suministros. Pero lo que sin duda abunda en su asentamiento es la gasolina, por lo que les propondrá el siguiente Trueque: el Capitán prestará a los Personajes un camión cisterna y gasolina de sobra para sus dos vehículos y el susodicho camión. Con este camión irán a la montaña que llaman la **Gran Blanca**, cuyo pico siempre está nevado y donde se encuentra un asentamiento que intercambia agua por otros bienes. Él también les dará una cuantiosa cantidad gasolina (toda la que quepa en el camión cisterna) que será intercambiada allí por agua; un tanque por un tanque. A cambio de este ENORME favor, el Capitán pide varias cosas: lo primero es que, a la vuelta de su expedición, tres cuartos del camión de agua se lo quedará él (negociando, pueden hacerle bajar hasta medio). Como pago por el favor de dejarles el camión y la gasolina, deberán hacerle a él un pequeño favor antes de salir hacia la Gran Blanca.

No les dirá en qué consiste el favor a menos que se pongan demasiado cabezotas con el asunto (y superen las pertinentes tiradas de 🗨️). Una vez acepten el trato y se den la mano, el Capitán les comentará que hay un asentamiento al sur de allí, llamado **Vera**, que ha roto su palabra en un Trueque que hicieron con él. El Capitán les prestó una gran cantidad de gasolina a cambio de ciertos libros que supuestamente guardaban en su asentamiento, pero su Jefe nunca nunca cumplió con su parte del trato. La petición del Capitán es que vayan a ese asentamiento y recuperen, mediante cualquier método que vean oportuno, los libros que por la **Ley del Trueque** le pertenecen.

Pero no solo deberán recuperar los libros. Como castigo por incumplir el Trueque, los Personajes deberán expulsar del asentamiento a sus habitantes. Una vez se pierdan en el desierto, deben destruir el asentamiento quemándolo para que él vea la columna de humo desde allí (hay algo más de 50 Km. de distancia y el terreno es en su mayoría llano entre los dos puntos).



Si los Jugadores no aceptan el trato tras las negociaciones, el Capitán los echará amablemente de allí (aunque se pondrá violento si los Personajes se muestran agresivos) y les deseará toda la buena suerte del mundo consiguiendo gasolina o agua en aquel yermo páramo donde él es el más poderoso de los Jefes de Asentamiento. Si los Jugadores no entran en razón y no aceptan las condiciones del Capitán, el Narrador puede plantear formas alternativas de encontrar otras formas alternativas de conseguir la cantidad de agua necesaria o, lo que es más sencillo, la gasolina para llegar hasta la Gran Blanca. Queda a su discreción el método (desde robarla al Capitán hasta encontrar algún depósito olvidado).

⊕ El precio de los negocios

Vera es un asentamiento situado a unos 50 Kilómetros al sur del *Pozo del Capitán*, casi en la costa del conocido como Gran Mar Salado. Se tarda poco en llegar, por lo que el Capitán no proporcionará a los Personajes más que unas míseras gotas de gasolina para ir y volver. Esta habrá sido ya cargada en sus vehículos antes de terminar la reunión con el Capitán si han aceptado el Trueque.

Vera tiene unas defensas muy parecidas al asentamiento de los Personajes, Handill. De hecho, se parece en muchas cosas al suyo: un puñado de casas bajas medio enterradas en la dura tierra del desierto protegidas por barricadas en un cerco exterior usando los muros de las casas como sustitutivo de la muralla para ahorrar material.

El edificio más alto del centro de Vera es un campanario ruinoso de una iglesia de antes del Cataclismo que ha perdido su campana. Los Personajes no conocen a Dios, pero habrán oído historias y leyendas acerca de dicha religión y dicho edificio. Puede que sea allí donde los habitantes de Vera esconden los libros que le deben al Capitán.

Los propios habitantes del asentamiento de Vera verán venir a los Personajes desde el norte (es imposible ocultar la columna de polvo que levantan sus vehículos en tan inmensa llanura), por lo que seguramente sospechen de sus intenciones.

Estos intentarán negociar con los Personajes antes de entablar combate en la medida de lo posible. No obstante, y si los Personajes se muestran muy agresivos, los habitantes de Vera no tendrán problemas en responder de la misma forma. Queda a discreción de los Jugadores cómo actuar para conseguir los libros y/o obtener información de lo que realmente ocurrió allí.

Para conocimiento del Narrador, la historia real de lo ocurrido en Vera es la siguiente: la parte de que el Capitán dio gasolina al asentamiento de Vera a cambio de una enorme cantidad de libros que estaban escondidos en la iglesia es cierta; pero había algo más dentro del Trueque que el Capitán ha olvidado mencionar. Como parte del trato, los habitantes de Vera debían abandonar su asentamiento, pues el Capitán quería taladrar allí para construir un nuevo pozo petrolífero. Al parecer, los rumores cuentan (esto es algo que también han podido oír en el exterior del *Pozo del Capitán*) que su reserva se está agotando y el Capitán había averiguado que bajo Vera existía otra pequeña bolsa de petróleo fácilmente explotable.

Al averiguar las verdaderas intenciones del Capitán, **Padre**, el líder de Vera, se negó en rotundo a abandonar su asentamiento, ofreciendo al Capitán la posibilidad de devolverle la gasolina. Pero el Capitán no aceptó, ya que nunca le ha importado lo más mínimo la Ley del Trueque; sino que ansía el terreno del asentamiento para evitar perder su posición de poder.

Si los Personajes logran averiguar esta información hablando con los habitantes de Vera (o incluso preguntando por los alrededores del *Pozo del Capitán* antes de salir hacia allí), los Jugadores podrán elegir cómo actuar a continuación.

Necesitan conseguir los libros de alguna manera, quizá trocándolos por algo que ellos posean. La realidad es que no pueden volver al *Pozo del Capitán* sin esos libros y sin levantar, de alguna forma, una columna de humo para que la vea el Capitán. Si lo hacen, serán ellos quienes hayan incumplido la Ley del Trueque y los que serán perseguidos sin descanso por mercenarios y cazarrecompensas a nombre del Capitán.

Cómo se resuelva esta difícil situación depende enteramente de la inventiva de los Jugadores.

Nota sobre las revoluciones

Puede que algunos Jugadores más indignados con la situación en el Pozo del Capitán decidan apoyar o iniciar por su cuenta un golpe de estado contra el propio Capitán y su tiranía de la gasolina. Esto desmontaría la estructura del módulo, que requiere que colaboren con él en un primer momento para conseguir la tan preciada agua que necesitan. El Narrador debería apaciguar a estos Jugadores en la medida de lo posible para que no rompan el curso de la aventura, quizá alegando que la Revolución está en ciernes pero que necesita tiempo para gestarse. No obstante, si se ponen obstinados, basta con presentarles una pequeña escaramuza en la que comprueben que no tienen en absoluto la mano ganadora. De momento.

CAPÍTULO 3

BALAS Y GASOLINA

"Aquí fuera todo duele"
Furiosa, Mad Max.



Empujados por la necesidad, nuestros protagonistas deberán aventurarse en una zona salvaje aún muy contaminada por la radiación, donde los peligros acechan en cada recoveco y cada giro del camino.



⊕ El largo camino

Si los Personajes vuelven al Pozo del Capitán con una columna de humo a sus espaldas, el camión cisterna ya estará preparado y con la gasolina necesaria cargada. El Capitán recibirá encantado sus libros y la promesa de que los Personajes han librado a Vera de sus "traicioneros" habitantes. Sin demorarse en añadir mucho más, el Capitán les deseará buena suerte y se encerrará en su despacho.

Por supuesto, si los Personajes vuelven con las manos vacías o con cualquier otro resultado que no sea exactamente lo que pidió el Capitán, este les negará en rotundo su ayuda (a menos que sean *terriblemente* convincentes).

Este es, de nuevo un buen momento para satisfacer la curiosidad de los Jugadores por la vida en el Pozo del Capitán. Se pueden introducir algunas subtramas secundarias por parte del Narrador, si este así lo desea, o alguna de las expuestas en el capítulo anterior que se hayan quedado en el tintero. Además, los Personajes deberían invertir algo de tiempo en reparar, revisar y rearmar sus vehículos de cara al largo camino al que se enfrentan.

Sea como sea, el Capitán no permitirá que los Personajes se queden deambulando dentro del recinto amurallado más de lo estrictamente imprescindible. El Experimento necesita agua, y el tiempo corre ligeramente en su contra, pero que eso no prive a los Jugadores de explorar el despiadado mundo de Balas y Gasolina.

Cargados de gasolina y con los ánimos elevados, los Personajes partirán hacia la Gran Blanca, una enorme montaña escarpada que se encuentra a unos 500 Km. al oeste del Pozo del Capitán. En los días despejados, casi se puede distinguir desde allí; alta e imponente, presidiendo una cordillera que se extiende tras ella y cuyo pico siempre está nevado con la promesa de agua limpia y eterna.


Carroñeros ⊕

Desde el Pozo del Capitán hasta que comienzan las montañas que preceden a la Gran Blanca se extiende una inmensa llanura estéril, rota de cuando en cuando por grupos de árboles retorcidos y secos, cascarones de edificios, construcciones de antes del Cataclismo, cadáveres abandonados a su suerte y vehículos demasiado oxidados o demasiado saqueados como para contener algo de utilidad. Una bandada de cuervos levanta el vuelo cuando el convoy de los Personajes pasa junto a ellos a toda velocidad, lanzando graznidos furiosos por alterar su tranquilo modo de vida. Al pasar de largo volverán a su quehacer diario de picotear los cadáveres secos.

La primera jornada de viaje será tranquila, dejando a los Jugadores disfrutar de la carretera y sin mayores incidentes que los que quiera introducir el Narrador. Este debería pedir algunas pruebas simbólicas relacionadas con la conducción a todos aquellos Personajes al volante de uno de los vehículos. La finalidad de este mo-

mento es que los Jugadores disfruten del viaje y se relajen de cara a los problemas que les sobrevenirán al día siguiente.

Sin mucho más que añadir, la primera noche se le echará encima habiendo cubierto casi la mitad del camino hasta las montañas. Aquí los Jugadores deberán tomar su primera decisión del viaje: parar y hacer noche en algún recoveco del camino o continuar para ahorrar kilómetros de la jornada siguiente. Conducir durante la negrísima noche, iluminados tan solo por los faros viejos y sucios de sus vehículos es, cuanto menos, peligroso, por lo que el Narrador debería pedir pruebas de conducción mucho más difíciles que durante el día. Hacer noche, no obstante, los dejaría a la vista de cualquiera que pasara por allí, a menos que se las ingenien para esconder el camión en algún ruinoso edificio y montar guardias para evitar ser sorprendidos. Sea cual sea su decisión, el Narrador puede introducir pequeños encuentros aleatorios si desea mantener en vilo a sus Jugadores.

Al día siguiente, cuando los Personajes se encuentren ya cerca de las primeras elevaciones de terreno, una prueba fácil de  alertará a los Personajes de un grupo de vehículos que avanza en perpendicular a ellos con la clara intención de cruzarse en su camino en algún punto del kilómetro siguiente. Desde allí pueden distinguir que se trata de un grupo de Carroñeros; saqueadores y asaltadores de caminos sin respeto alguno por la vida humana. El camión cisterna de los Personajes, cargado o no de cualquier cosa, es algo muy goloso y los Carroñeros no van a dejar pasar la oportunidad de hacerse con él.

Los vehículos de los Carroñeros, repletos de fragmentos de metal a modo de púas y espinas, se asemejan más a puercoespines con motor que a vehículos. Se trata de un convoy de cinco coches y cuatro motos, y los Jugadores tienen unos cinco minutos para organizarse antes de que se crucen en su camino y comience el inevitable asalto. Saben que detenerse en aquel páramo puede significar ser rodeados y morir en combate. Su única esperanza es derrotar a los Carroñeros en movimiento o perderlos en las estrechas carreteras de la montaña.

El asalto al convoy de los Personajes será implacable; y, sin importar la forma en la que se desarrolle el combate, los Carroñeros no cejarán en su ataque mientras quede al menos uno de ellos (junto a su vehículo) con vida.

Una vez termine el asalto y cuando se encuentren a salvo de los Carroñeros, los Personajes se habrán adentrado ya en plena montaña. Pronto se hará de noche, y es imposible llegar al asentamiento de la Gran Blanca antes de que oscurezca. Queda de nuevo a decisión de los

Jugadores detenerse o continuar la subida hasta la Gran Blanca. En la montaña hay varios lugares donde pueden refugiarse, abrigos de cuevas poco profundas, apeaderos abandonados, antiguos miradores a un lado de la calzada y otras zonas donde los Personajes pueden acampar o simplemente detener sus vehículos sin dificultad alguna si así lo desean.

Si deciden pasar la noche en mitad de la montaña, los Personajes podrán observar, sorprendidos, una potente luz artificial que se alza desde la cima de la montaña hacia el cielo nocturno. Se trata de luz eléctrica, algo que ellos han visto en muy pocas ocasiones en tanta cantidad.

La subida a la montaña ☹

El camino de montaña se estrecha hasta convertirse prácticamente en una carretera de un solo carril. Además, el tiempo ha causado estragos en ella y está llena de baches, grietas e incluso zonas en las que esta ha desaparecido por completo, sustituida por la dura e irregular piedra de la montaña, que se ha desgajado y ocupado parte del espacio que por derecho le pertenece.

En una de las desviaciones de la carretera principal, no más que un simple camino de tierra, encontrarán una pequeña barricada fabricada improvisadamente con placas, maderas y otros restos, sobre la que se alza un tétrico espantapájaros confeccionado con esqueletos humanos y ropas raídas, descoloridas por las inclemencias del tiempo. La radiación casi puede sentirse. Se trata de una de las **Zonas Muertas**.


El Valle de la Muerte

Las Zonas Muertas son un lugar ideal para introducir encuentros aleatorios con seres contaminados por la radiación con los que dar algún que otro susto a los Personajes. También son un buen lugar donde realizar tramas secundarias que obligen a los Personajes a pasar cerca, o incluso internarse, en estas Zonas Muertas. Por ejemplo:

- **Asalto al campamento:** los Jugadores deciden detenerse a pasar la noche en lugar de arriesgarse a despeñarse por la baja visibilidad. Los deformes depredadores de la montaña aprovecharán este momento para atacar (ver página siguiente).


- **La curiosidad mató al gato:** la noche es confusa en la montaña, y las sombras pueden jugar malas pasadas. El Narrador puede aprovechar esto para que unas "sombras" atraigan a algún Personaje a la Zona Muerta con la promesa de ver a un ser querido fallecido, riquezas o cualquier otra debilidad. Por supuesto, todo será un espejismo y caerán en la trampa de deformes mutantes.



Para subir a la montaña son necesarias **tres pruebas a diferente dificultad** de conducción, usando la habilidad  (o cualquier otra que pueda servir a los conductores). Esta prueba debe ser realizada por todos aquellos al volante de un vehículo. El Narrador puede aumentar la dificultad para aquel que conduce el camión cisterna por las dimensiones del mismo y el estado de la calzada. La primera prueba se hace al entrar en la base de la montaña, la segunda a mitad del recorrido, donde la carretera está en peor estado, y la tercera para llegar al asentamiento conocido como la *Gran Blanca*.

De día y con buena visibilidad, la dificultad de la **primera** de las pruebas es de 12. Todos los conductores de todos los vehículos que lleven deben hacer esas pruebas o bajarse del vehículo y dejarlo atrás. Fallar la prueba puede significar salirse de la carretera; y una pifia caerse por el largo acantilado que, cada vez más alto, se extiende a la derecha del camino. Si el convoy de los Personajes está siendo aún acosado por los *Carroñeros* o por cualquier otra amenaza la dificultad sube a 14. Esta dificultad también se aplica si, aun sin ser acosados, tratan de ascender por la noche. Si los Personajes tratan de conducir por aquellas carreteras de noche y siendo atacados, la dificultad debería ser de 16 dependiendo de la situación.

Tanto si se detienen a pasar la noche como si no, el Narrador puede introducir el ataque de un grupo de animales depredadores para mantener en tensión a sus Jugadores.

Estos depredadores han estado rondando a los Personajes durante algún tiempo, propiciando pruebas de  en forma de sombras que se escapan por el raballo del ojo de los Personajes. Llegado el momento, atacarán a aquellos Personajes que puedan coger desprevenidos (alguno que se aleje para hacer sus necesidades, por ejemplo). La peligrosidad de este ataque radica en que puede llegar mientras hacen noche en un recodo del camino o durante su ascenso en la noche.

Por desgracia para los Personajes, no se trata de animales normales. El Cataclismo ha hecho mella en ellos y, sobre todo, en su ADN. Su aspecto es el de lobos o perros enormes casi sin pelo con los ojos inyectados en sangre. Los animales mutantes se retirarán con la llegada del alba y rara vez atacarán de día. Su mordedura rabiosa transmite una enfermedad similar al veneno de víbora descrito en la **Guía Genérica del sistema Hitos** (dificultad 11 para resistirlo con una prueba de Aguante, "m" como daño mínimo y "M" como daño máximo).

Superada esta nueva amenaza (o con la llegada del alba) podrán continuar su camino hacia el asentamiento de la *Gran Blanca*. Aquí deberán realizar la **segunda** de las pruebas para el ascenso de los vehículos por la carretera. En este tramo, la calzada está en peor estado y el avance es muy lento. La dificultad a superar es de 14 en un buen día despejado; 16 siendo acosados por cualquier amenaza, y 18 si lo hacen siendo acosados y durante la noche.



CAPÍTULO 4

LA GRAN BLANCA

"Si quieres morir hoy por mí bien, pero no me vas a matar a mí"
Cypher - After Earth.

Los Personajes llegan a un asentamiento que parece sacado de antes del Cataclismo. Una perfecta utopía que esconde secretos mucho más terribles de los que puedan imaginar bajo una máscara de humanidad y perfección.

⊕ Blanca Utopía

El último tramo, ya casi en la cima, requiere unas pruebas más suaves que las anteriores para superarlo. La **tercera y última** prueba tiene una dificultad de 10 con buena visibilidad, de 12 si lo hacen por la noche o siendo acosados por enemigos, y 14 si ambos factores se combinan.

Tras una última curva, la carretera se ensancha hasta que el asfalto ocupa una enorme extensión de terreno, que antes del Cataclismo hubiera sido una gran zona de aparcamiento. Ante ellos, a unos cien metros, se alza una maciza muralla de piedra fabricada sin más técnica que el amontonamiento y el peso del tiempo.

Desde dos sólidas torres, cuatro vigías los observan con curiosidad pero sin quitarles los ojos de encima. Aquí no hay un campamento improvisado frente a las murallas del asentamiento principal, sino que parece *demasiado* despejado, como si estuviera *prohibido* acampar allí o formar cualquier tipo de construcción que impidiera la correcta visión de los vigías de las torres.

Al acercarse los Personajes, estos vigías les darán el alto y preguntarán por sus asuntos. Cuando declaren que vienen a intercambiar agua, les advertirán de que deben dejar sus armas y sus al entrar en la ciudadela. Inmediatamente después de aceptar estas inflexibles condiciones, la puerta metálica de la ciudadela se abrirá de forma constante y casi sin gruñir, como si estuviera movida por un sistema eléctrico y su mecanismo muy bien engrasado. Tras esta puerta se abre un espacio tan verde y despeja-

do que los Personajes quedarán boquiabiertos. La fina y suave hierba que cubre la enorme plaza central y que sus habitantes pisan con el descuido de quien lo hace día tras día sin plantearse las consecuencias puede impactar a muchos de ellos. De hecho, casi ni se atreven a pisarla con sus vehículos, si no fuera porque desean a toda costa entrar en aquel paraíso.

Una vez crucen la puerta con sus vehículos, esta se cerrará con la misma suavidad que antes, creando una barrera entre el terrible mundo exterior y aquel Cielo en la Tierra. Dentro, varios guardias les indicarán dónde pueden aparcar sus vehículos y su camión, justo detrás de la puerta. Si hay algún Personaje herido de gravedad o en mal estado debido a los combates del camino, uno de los guardias entrará corriendo en uno de los bungalós cercanos y volverá con un par de médicos embutidos en limpias y delicadas batas blancas. Los heridos serán llevados a la enfermería y atendidos con todos los cuidados propios del viejo mundo.

El asentamiento de la Gran Blanca es mayor en extensión que el *Pozo del Capitán* pero muchísimo menos poblado. Allí no parece haber más de doscientos individuos.

Los Personajes notarán la existencia de dos tipos de habitantes en la Gran Blanca: unos vestidos con ropa militar y que portan armas de fuego, claramente combatientes y protectores; y *civiles* vestidos con amplias túnicas de colores tierra claros. Tanto un grupo como otro tiene aspecto de no estar pasando ni hambre ni sed. De hecho, parece que algunos han superado los cincuenta años de forma saludable.

El asentamiento de la Gran Blanca (al que ellos llaman "La Ciudadela") es una antigua estación de esquí cerrada y amurallada con piedras sacadas de las montañas que la rodean. Todas las construcciones, que datan de antes del Cataclismo, están reparadas y reconstruidas con una técnica y una perfección que supera cualquier construcción que hayan visto hasta ahora. Además, una poderosa presa, claramente construida después del Cataclismo, retiene el agua e impide que baje hacia las faldas de la montaña, proveyendo así de una reserva casi inagotable de agua limpia al asentamiento a la vez que impide que otros puedan acceder a tanpreciado recurso. En esta presa hay varias turbinas y molinos de agua que generan la electricidad necesaria para encender las luces por la noche y para manejar los aparatos eléctricos que el asentamiento posee en funcionamiento.

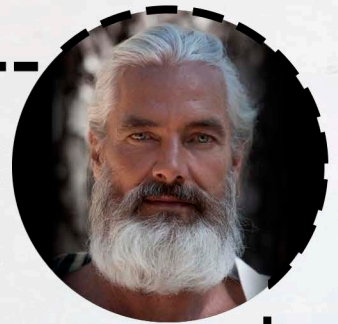
Uno de los civiles, con el pelo largo y canoso pero limpio y recogido en con una pulcra diadema de metal, se acercará a los Personajes con los brazos abiertos y una sonrisa en los labios. Les dará la bienvenida a La Ciudadela y se presentará como **Walter**. Sorprendentemente para los Personajes, se trata de una de las pocas personas que se han encontrado a lo largo de su vida que tiene un nombre propio de antes del Cataclismo. Los demás se dirigen entre ellos por mote y sobrenombres, por lo general ganados por hazañas o meteduras de pata a lo largo de sus vidas.

Walter se mostrará tremendamente amable con los Personajes, y les pedirá que le acompañen a "su despacho". Acto seguido, se sentará en un mullido rincón de la plaza cubierta de suave hierba e invitará a sus invitados (como él los llama) a hacer lo mismo. Allí, con las piernas cruzadas y un aura de placidez pedirá a los personajes que expongan el motivo de su visita.

Una vez discutidos los pormenores del intercambio de gasolina por agua (a lo que accederá casi sin oponer resistencia), Walter les ofrecerá descansar allí todo el día y toda la noche, pudiendo salir luego a la mañana siguiente ya descansados y con el camión cargado de agua. No es por nada en especial (aunque será muy persuasivo en lo de que pasen allí la noche), sino porque el tanque de agua tarda en llenarse y sus heridas (si es que las tienen) necesitan atención médica y curación.

Sin coste adicional en Trueque, como ofrenda de buena fe, Walter ofrecerá a los Personajes uno de los bungalós libres para que se queden allí, visiten la enfermería o la taberna, se den una vuelta por la presa de agua o simplemente descansen. Es probable que algún Jugador desee que su Personaje pase allí el resto de su vida (el Narrador debe recordar que aquel lugar parece un Paraíso en la Tierra). Si alguno de ellos pide

Walter y La Ciudadela



Como sacados de una secta milenarista, los habitantes civiles de la Gran Blanca visten todos de forma muy similar, tanto hombres como mujeres, con túnicas unisex sin ceñir. Los hombres no tienen barba y llevan el pelo corto al estilo de la antigua Roma. Las mujeres también lo llevan corto, lo que a veces hace difícil distinguirlos en la oscuridad. La mayoría son personas que superan los cuarenta o cincuenta años en muy buen estado de salud, pero también ven niños correteando alegremente por el lugar. A pesar de ello, hay algo en su mirada, un fanatismo extremo. Se trata de su "religión", de un canibalismo ritual y de una veneración al agua. El único que tiene permitido llevar barba es Walter, precisamente por su posición como Sumo Sacerdote de la secta y de La Ciudadela. Walter es tremendamente amable, escondiendo su verdadera naturaleza fanática tras una máscara pacífica y benevolente. En ningún momento querrá hacer daño a los Personajes a menos que se activen algunas de las tramas secundarias sugeridas.

Tramas secundarias opcionales

Esta parte desarrollada en el asentamiento de la Gran Blanca está pensado para que los Personajes descansen y los Jugadores se relajen con la narración mientras le cambian el camión de gasolina por uno de agua. Hay una taberna en la que sirven el agua más límpida que han visto en su vida, de tan buena calidad que casi les sienta mal al estómago.

- **Los Caníbales Refinados:** en la Gran Blanca se practica el canibalismo ritual. Esto puede dar pie a que los Personajes acaben participando en uno de estos rituales como comensales o incluso siendo el plato principal.

- **Intrusos:** no todos los habitantes de la Gran Blanca ven con buenos ojos que se permita dormir allí a forasteros y extraños solo porque quieran comerciar con ellos. Esto puede desembocar en altercados y discusiones que pueden poner a los Personajes en un aprieto (y hacerles dormir fuera del asentamiento).

- **La Ciudadela Moribunda:** una de las cosas que puede destacar de la Gran Blanca es que no hay niños ni jóvenes. Todos sus habitantes son ancianos y sufren de esterilidad por culpa de las Zonas Muertas que rodean su asentamiento. Puede que los habitantes de la Gran Blanca deseen usar a los Personajes como bancos de esperma o úteros de alquiler forzosos para repoblar su asentamiento, evidentemente por las malas y de una forma ritual y desagradable.

- **El Viajero Torturado:** alguno de los Personajes puede haber tenido algún tipo de conflicto años antes con uno de los habitantes de la Gran Blanca. Quizá uno de los Civiles viajó al este y allí tuvo un encontronazo con uno de los Personajes. O puede que se perdiera y sus familiares busquen información sobre él.

quedarse allí a vivir para siempre o incluso trasladar a toda su Tribu allí, Walter soltará una sonora carcajada, limpia y genuina como no la han oído nunca: nadie más que los miembros originales de la Gran Blanca y sus descendientes puede quedarse allí (si el Narrador a activado la subtrama de "La Ciudadela Moribunda", Walter se referirá solo a aquellos nacidos -forzosamente o no- en La Ciudadela). El resto solo son invitados temporales por negocios.

⊕ El Asalto

Bien entrada la madrugada, cuando los Personajes estén ya descansando en las camas más cómodas que han tenido en sus vidas, un grito plañidero, fuerte como un trueno, desgarrará la noche, sacándolos a todos de su descanso. Fuera, en las puertas de la muralla exterior de La Ciudadela, una mujer grita de rabia, de dolor y de desesperación. En un carro de supermercado ajado y deformado lleva el cuerpo de un hombre malherido que si no está muerto, le falta muy poco para estarlo. La mujer, de rodillas frente a la puerta de la Gran Blanca, llora y grita: "¡Auxilio! ¡Asilo! ¡Ayuda, por favor!".

Si algún Personaje es bueno de corazón o tiene un Aspecto similar, es el momento de que el Narrador lo active. Sí es cierto que es una técnica para asaltar a viajeros que ya han visto antes: una mujer desvalida pide ayuda, tú paras tu vehículo para ayudarla y sus secuaces te roban hasta la vida; pero los gritos de esta mujer parecen muy reales. Si ninguno de los Personajes se decide a apretar el botón que abre la puerta, uno de los civiles lo hará antes de que nadie pueda impedirse: "Por lo que más quieras,

déjala entrar. Va a atraer hasta al último de los monstruos de la montaña".

La puerta se abrirá tan solo un par de metros, y dos guardias y un médico saldrán a ayudarla. La chica se dejará arrastrar por los dos militares mientras el médico empuja el carro hacia el interior del asentamiento. El llanto histérico de la muchacha se convertirá poco a poco en una risa maniaca y en sus ojos pueden ver la más absoluta de las locuras. Justo junto a la puerta de entrada, y sin dar tiempo a nadie a reaccionar (aunque el Narrador puede permitirles una prueba simbólica de iniciativa sin éxito), la muchacha pulsará un botón oculto entre sus ropas y tanto el carro como ella explotarán sin dejar rastro. Los cuerpos de los dos guardias y del médico saltarán por los aires, rotos y sin vida.

La Tiranía del Agua

Al otro lado de la montaña, hacia el oeste, existen las ruinas de una gran ciudad de antes del Cataclismo. Entre los restos de esta ciudad habitan varias Tribus, siempre en conflicto entre ellas compitiendo por un pezado más de terreno. La construcción de la presa por parte de La Ciudadela dejó a estas Tribus sin la tan necesaria agua que bajaba de la montaña y atravesaba la ciudad en forma de río. Después de muchas discusiones y negociaciones tratando de llegar a un acuerdo con Walter, todas esas Tribus se han unido para un último asalto final contra La Ciudadela y su tiránica posesión del agua de la Gran Blanca. Cómo averigüen esto los Jugadores depende enteramente del Narrador, quizá haya algún infiltrado de las Tribus en La Ciudadela, quizás alguien lo comente de pasada, o algún Personaje husmee donde no deba.



© REUTERS

En ese mismo instante, avisados por la explosión, varios asaltantes se lanzarán al ataque por los dos o tres metros de espacio abierto que ha dejado la puerta; ahora arqueada por la explosión. El botón eléctrico que cierra la puerta no responde. Los habitantes de la Gran Blanca pedirán ayuda a los Personajes para defender su asentamiento de los asaltantes. Queda a decisión de los Jugadores el ayudar o no, pues su camión está cargado ya de agua listo para partir y solo estaban esperando al alba para marcharse de allí (salir por la noche implicaría las terribles tiradas de conducción del día anterior y los consecuentes ataques de Mutantes).

Poco queda que hacer más que huir sin mirar atrás o ayudar a defender La Ciudadela.

⊕ Negocios provechosos

Hayan defendido o no el asentamiento que llaman la Gran Banca, llegará el inevitable momento de ponerse en marcha de nuevo. Puede que incluso hayan pedido recompensas por ayudar a un bando u otro, excepto quedarse a vivir en el asentamiento; en primer lugar porque toda su Tribu depende de ellos (aunque si piden asilo con la excusa del Experimento pueden ser recibidos con los brazos abiertos. La Gran Blanca es un lugar excelente donde terminar de experimentar con esas plantas capaces de crecer en un desierto salino; una opción que puede explotar el Narrador).

Además, los Personajes ya saben cómo trata el Capitán a las Tribus de aquellos que no cumplen sus tratos, y ellos tienen un Trueque que cumplir con él. Si los Jugadores se muestran remolones, el Narrador deberá recordarles su responsabilidad para con su Tribu y el Honor del Trueque.

Bajar de la montaña conlleva los mismos riesgos que subirla, así como las mismas pruebas, pero un Narrador benevolente (o que vea cómo las reservas de Drama de sus Jugadores comienza a menguar) puede obviar esta segunda tanda de pruebas alegando que ya conocen el terreno lo suficiente como para tener cuidado al bajar y no tienen la presión de estar siendo perseguidos.

Una vez atravesada la montaña, la implacable llanura se extenderá de nuevo ante ellos. Si los Jugadores están descansados y sus Personajes frescos, el Narrador puede incluir aquí un nuevo asalto de Carroñeros, quizá algún grupo que estaba rebuscando en los restos que dejaron atrás los cadáveres y vehículos de los primeros Carroñeros que atacaron a los Personajes en su viaje hacia al Gran Blanca. O el Narrador puede introducir sus propias tramas y subtramas que desee, alargando el viaje un poco más.

Aquí los Jugadores deben tomar una decisión que afectará a la siguiente escena de la aventura. Deben decidir si pasarán primero por Handill, su asentamiento, para descargar su parte del agua (una medida preventiva por si el Capitán decide alterar el acuerdo de Trueque en el último momento) activando la Opción 1 del siguiente capítulo; o si deciden ir directamente a ver al Capitán y confiar en que este les dé su parte del agua (activando la Opción 2).

Sea como sea, parece que el viaje comienza a llegar a su fin. Pero solo lo parece.



Trama secundaria: conteniendo la marea

Antes de que se produzca el asalto de las Tribus (o "en lugar de"), Walter puede pedir a los Personajes un favor especial: "encargarse" de los Jefes de las Tribus que habitan las ruinas que tantos problemas está dando a La Ciudadela. Walter sugerirá volver a unos Jefes contra otros, aunque la resolución del problema podría ser "cortar la cabeza a la serpiente" y matar a todos los Jefes que quieren rebelarse contra La Ciudadela. Esta trama implicaría que los Personajes bajaran a las ruinas de la antigua ciudad, buscaran y negociaran con las Tribus, se infiltraran en ellas o prestaran sus servicios a cambio de la paz con La Ciudadela. Al tratarse de una trama secundaria que puede extenderse tanto, aquí van algunos datos que puede usar el Narrador para construirla:

- La ciudad en ruinas se asienta sobre tres colinas a las faldas de la montaña, y está dividida en cinco sectores casi sin "Tierra de Nadie" entre ellos.

- Cada Tribu controla un sector, y no todas están a favor del asalto a La Ciudadela. Es más, es probable que alguno de los Jefes más despiadados utilice el asalto a La Ciudadela como momento perfecto en el que ocupar los territorios de sus rivales.

- También hay diferencias en qué hacer con La Ciudadela. Algunos jefes proponen quedarse con el asentamiento y mudarse allí a vivir lejos de las penurias del mundo; otros apuestan por destruirlo al completo, pues es el símbolo de la opresión.

- Como todas las ciudades de antes del Cataclismo, esta posee una intrincada red de alcantarillado que, por supuesto, es toda ella una Zona Muerta, habitada por monstruos y animales deformes.

- Puede incluso que estas Tribus hayan sido víctimas de secuestros por parte de los militares de La Ciudadela, cuyos miembros desaparecidos hayan sido el plato principal de algún banquete ritual.

CAPÍTULO 5

REPRESALIAS

"Es raro tener un buen motivo para matar"
Metias - Legend.



Dejando atrás la ilusoria irrealdad de La Ciudadela todo parece volver a la terrible normalidad, y los Personajes vuelven a casa. Por desgracia hay algo que no encaja. Un espeso humo se levanta en el horizonte.



⊕ La Tormenta

Tras haber bajado la montaña, y de vuelta al camino que atraviesa la inmensa llanura, podrán por fin poner rumbo al este, hacia el *Pozo del Capitán*. Desde el sureste, algo atraerá su atención: una terrible y espesa tormenta de arena avanza con rapidez en su dirección. Si el Narrador incluye en esta parte un segundo ataque por parte de los Carroñeros, la tormenta es un buen lugar donde deshacerse de ellos. Los vehículos de estos enemigos no están equipados ni siquiera con ventanas, por lo que la arena casi de seguro los destruirá.

Para sobrevivir a la tormenta de arena tienen dos opciones: buscar un refugio cercano y guarecerse lo mejor posible; o seguir avanzando tras cerrar todos los compartimentos y huecos que tengan sus vehículos. En el caso de las motos, no les queda otra opción que mantenerse unidos por cadenas y muy pegados al camión, intentando subirlas en él si eso fuera posible; evitando así que los Personajes que las montan sufran las terribles consecuencias de la arena.

La tormenta de arena durará apenas quince minutos, pero será furiosa y destructiva. Dañará a los vehículos atorando sus respiraderos. Esta tormenta hace un daño a los vehículos de CM cada cinco minutos. A las personas sin protección y sin cobertura, el daño será de mCM cada cinco minutos. En total, los daños provocados por la tormenta de arena se resumen en tres tiradas de daño consecutivo, que un Narrador benevolente podría resumir en solo una o dos.

Cuando la tormenta pase y los deje atrás, quizás deban detenerse a sacudirse de encima la arena, desatorar los motores, beber algo de agua y comprobar los daños; con la consecuente pérdida de tiempo que ello conlleve.

Será entonces cuando se percaten de la densa columna de humo que se eleva en el horizonte; casualmente en la misma dirección en la que se encuentra Handill, su asentamiento.

Opción 1: La Pérdida ⊕

La primera opción que tienen los Jugadores es que sus Personajes se acerquen a toda velocidad a Handill para ver qué ha ocurrido.

Antes incluso de llegar a su asentamiento, los Personajes verán que la negra columna de humo se eleva, tal y como temían, justo desde su asentamiento. La puerta de Handill, consistente en un viejo autobús, está destruida y hecha pedazos. Los vehículos que dejaron atrás para la defensa del asentamiento están calcinados y son producto de la columna de humo que han visto al llegar. Al igual que todo lo demás, las casas han sido destruidas y asaltadas. Hay signos de lucha por todas partes.

No obstante, hay pocos cadáveres para lo que se podría esperar, lo que les sugiere que, como es costumbre, los hombres del Capitán han hecho prisioneros a los miembros de su Tribu. Su líder, Manicotti, que está moribundo en una de las calles del asentamiento, les podrá explicar cómo los hombres del Capitán asaltaron sin

darles oportunidad a prepararse, aprovechando que estaban limpiando tras la tormenta de arena. Todas las viviendas están revueltas, como si los asaltantes estuvieran buscando algo con mucho ahínco.

La casa en cuyo sótano se guardaba el Experimento está también revuelta, pero la entrada al sótano está cerrada. Oculta bajo una capa de tierra y alfombras raídas, los asaltantes parecen haberla pasado por alto. En su interior, las escasas plantas más preciada para el Ser Humano en esos momentos se encuentra a salvo... de momento. Manicotti asegura que el Capitán se ha llevado a la mayoría de los habitantes de su Tribu para utilizarlos como esclavos en su pozo de petróleo, pero sospecha que usará cualquier técnica a su alcance para interrogar y extraer la verdad sobre el Experimento a sus amigos y familiares.


Inconfundiblemente, las huellas de coches en el exterior y alrededor de su asentamiento se pierden de vuelta hasta el Pozo del Capitán.

Han sido traicionados.

⊕ Opción 2: vuelta a la realidad

Si los Jugadores deciden ir primero al Pozo del Capitán para estar en paz de una vez por todas con el Capitán distinguirán, casi llegando al Pozo, que la columna de humo que se eleva (ahora en el norte) parece venir de su propio asentamiento. Es posible que les preocupe el bienestar de su Tribu (y si deciden poner rumbo allí pasarían a la Opción 1), y también puede que decidan seguir adelante para ir más tarde a ver qué ocurre en Handill.

Decidiendo continuar, el convoy de los Personajes liderado por el camión cisterna hará su entrada en el Pozo del Capitán, donde las puertas metálicas oxidadas de la entrada están ce-

rrándose después de que una nueva partida de esclavos acabe de llegar. Una prueba muy difícil de  revelará un pequeño pero crucial detalle a los Personajes. Han reconocido a los dos últimos esclavos que estaban haciendo su entrada en el recinto amurallado: son miembros de su Tribu.

Si los Jugadores han fallado la prueba o el Narrador quiere darles esta información, encontrarán en el suelo a un esclavo moribundo en sus últimos segundos de vida, descartado por no haber aguantado las heridas y la marcha desde Handill hasta allí. Este moribundo es Raíces, uno de los miembros de su Tribu y que estaba llevando a cabo el Experimento junto con Tiara y Electrón. El Narrador puede usar a Raíces en lugar de a Manicotti para transmitir la información obtenida en la Opción 1.

Tras la muerte de Raíces en sus brazos, los Jugadores deberán decidir si honrar el Trueque ahora y vengarse después, o dirigir toda su furia y su cólera hacia el Capitán y sus secuaces.



Sea como sea, los Jugadores habrán descubierto que el Capitán ha asaltado su asentamiento y ha tratado de robar el Experimento sin éxito. Cómo se ha enterado de que tenían algo valioso no pueden saberlo. Quizá alguien se fue de la lengua, quizá sospechara que allí había algo pero no supiera muy bien el qué (o quizá descubriera que en realidad no han destruido Vera). La única cierta es que ahora no tienen asentamiento y sus compañeros de Tribu, su familia, está esclavizada y obligada a trabajar en los peligrosos procesos de extracción y refinamiento del petróleo del Capitán.



CAPÍTULO 6

ENEMIGOS DEL CAPITÁN

"La guerra... la guerra no cambia nunca"
Narrador - Fallout series.



Con la mayoría de su Tribu apresada por el Capitán y obligados a trabajar en los peligrosos pozos de petróleo, la única opción de los Personajes es devolver el golpe al Capitán y liberar a sus compañeros.



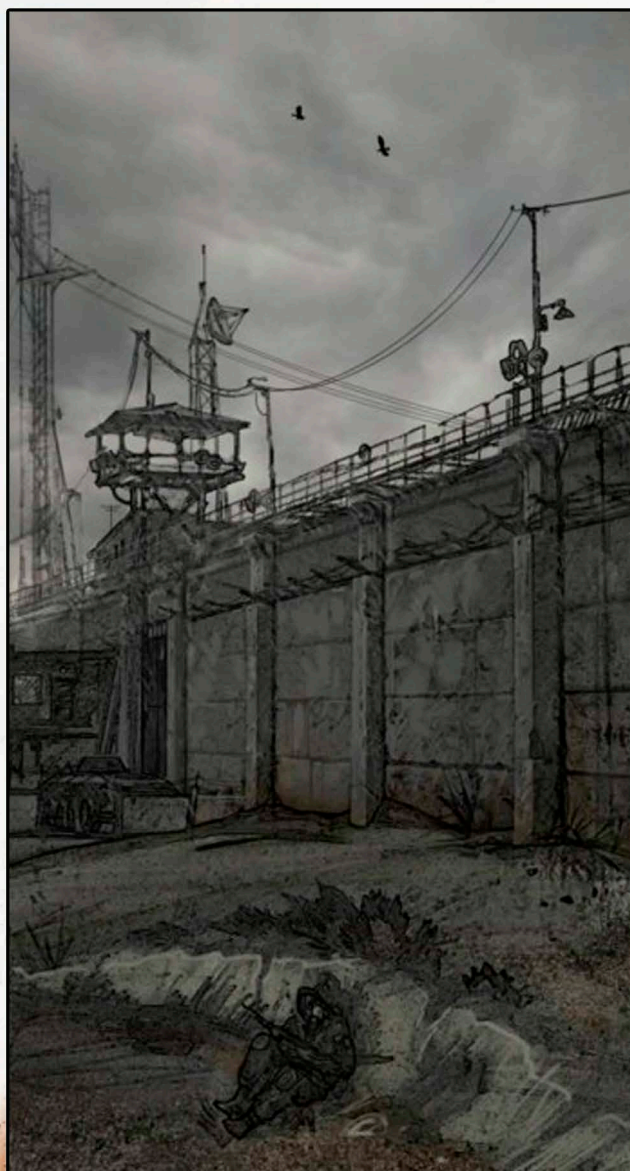
⊕ Rompiendo las cadenas

Tras averiguar la terrible verdad, los Personajes deberán apartarse de la vista de los guardias y los mercenarios del Capitán para decidir cómo proceder.

En esta parte de la aventura, los Jugadores deberán planear la mejor manera de liberar a sus compañeros. La amplitud de posibilidades es inmensa, por lo que en el cuadro de la página siguiente se proponen algunas de las ideas que pueden proponer los Jugadores. El Narrador debería estar abierto a todas ellas, permitiendo flexibilidad a la hora de una incursión sigilosa por encima de las murallas del Pozo o incluso en la organización de una revolución contra la dictadura del Capitán.

El Narrador tiene a su disposición el mapa del Pozo del Capitán en el **Anexo III: Mapas y planos**, y los Jugadores tuvieron oportunidad de observar tanto la zona interior como el exterior del Pozo en su visita previa. El Narrador podría ser benévolo a la hora de conceder tiempo a los Jugadores para discutir la mejor manera de proceder, apuntando qué ideas son más plausibles y cuáles menos realizables. No obstante, cómo se desarrolle este último capítulo de la aventura (y cuánto se extienda) depende enteramente de la inventiva de los Jugadores y de la adaptabilidad del Narrador.

El Capitán estará tan prevenido contra un ataque como el Narrador desee, desde esperar algún intento de represalia por parte de los Personaje como una dejadez propia de quien se siente seguro de su posición de poder.



Infinitas posibilidades

Cada grupo de Jugadores tiene su propia forma de ser y de resolver los conflictos. Por ello, no hay manera segura de saber cómo se va a resolver esta última parte. Se ha querido dejar libertad total a los Jugadores para que se enfrenten al desafío que significa salvar a sus congéneres (y de paso al resto de esclavos) y derrotar al Capitán. A continuación se dan algunas ideas (por si el grupo anda escaso de ellas) que surgieron durante las pruebas de juego:

- **La opción de Espartaco:** los Personajes pueden hacerse pasar por esclavos o dejarse capturar para conseguir entrar en el interior del recinto amurallado. Esto es bastante peligroso, ya que el Capitán los conoce de las negociaciones del Trueque. Aun así, es una opción viable si consiguen colar algún arma en el interior del recinto con mucha suerte o mucha maña.

- **La opción de Gengis Khan:** un asalto frontal por su parte queda completamente descartado. A no ser que cuenten con un ejército esta idea es un suicidio. Pueden intentar reunir a varias tribus cercanas al estilo de Genghis Khan uniendo a las tribus mongolas. Esto podría desembocar en diversas subtramas de negociaciones y de Trueques con los diferentes líderes de asentamientos.

- **La opción francesa:** investigando un poco descubrirán que, en el asentamiento exterior al recinto amurallado, la mayoría de los habitantes del Pozo del Capitán están descontentos con el Capitán. Ni siquiera hay satisfacción plena entre los guardias armados que lo protegen. El Capitán y sus secuaces son unos sádicos que abusan de su poder y de sus armas contra los que consideran inferiores. Organizar una revuelta en el exterior puede ser una buena idea como distracción y como acompañamiento de otros planes.

- **La opción de los Cuchillos Largos:** deslizarse con sigilo en el interior del recinto amurallado es complicado, pero plausible. Hay que recordar a los Jugadores que cada poco espacio hay una torre más o menos sólida con un vigía más o menos atento al exterior. Las pruebas de los Jugadores deberán enfrentarse a las de los vigías, que pueden estar más o menos distraídos (a conveniencia del Narrador). Con esta opción se puede eliminar al Capitán sin necesidad de combatir contra todo su ejército privado.

- **La opción troyana:** otra de las formas de enfrentarse al Capitán es aparentar normalidad y entrar en el recinto amurallado con su camión de agua con normalidad para, una vez dentro, desatar el Infierno y asaltar a sus altos oficiales o incluso llevar a cabo un intento de asesinato del Capitán. Sin su líder, el ejército privado debería estar más dispuesto a negociar.

- **La opción de Isengard:** nada más sencillo que asaltar una posición amurallada que volarla por los aires mientras tu ejército entra por la brecha como un mar revuelto.

El fin del Capitán ☯

No importa cómo decidan hacerlo, ni cuánto tarden en organizarse para ello, porque el Capitán no se moverá de la seguridad de sus murallas mientras quede petróleo en su pozo. Sea como sea, a la primera señal de peligro el Capitán se esconderá en su mansión, un recinto amurallado dentro de la propia muralla del Pozo del Capitán, cuyo mapa se adjunta en el **Apéndice III: Mapas y planos**.

El Capitán no se rendirá sin luchar y sus hombres (a excepción de los que no estaban contentos con su liderazgo) tampoco mientras se sientan en una posición de seguridad y crean que tienen consigo las de ganar la batalla.

Una vez termine el combate, los Personajes podrán salvar a los miembros de su Tribu que sobrevivieron al asalto por parte de las tropas del Capitán. Además, hay casi dos docenas de esclavos más atrapados y hacinados en unas diminutas celdas, durmiendo sobre telas y raídas alfombras.

Lo que ocurra a continuación es cosa de los Jugadores. Pueden quedarse con el Pozo del Capitán (a sabiendas de que el pozo petrolífero está ya casi seco). Pueden darlo a los habitantes del exterior que con tanto ahínco querían ser partícipes de tanto beneficio. O quizá el Experimento sea demasiado importante como para dejarlo allí, en Handill, desatendido. También pueden marcharse sin mirar atrás para buscar su suerte en algún lugar mejor, quizá un asentamiento con más clase o con mejores instalaciones y acceso a agua potable. Un asentamiento como la Gran Blanca.



APÉNDICE I

ALIADOS Y

ANTAGONISTAS

Manicotti

Descripción: Manicotti es un hombre bajo y ancho de espaldas. Compensa su calva brillante con una espesa e hirsuta barba que muestra ya muchas hebras canosas a pesar de contar con poco más de treinta y cinco años. Siempre sonriente, es amigo de la chanza fácil. A pesar de ello, es un buen líder, y ha sabido suplir con creces la pérdida del antiguo jefe de la Tribu, Peacemaker, dos años atrás. Ha sido gracias a su liderazgo por lo que el Experimento ha salido adelante. Manicotti posee una de las armas de fuego de la Tribu, pero hace tiempo que ni la dispara ni la carga.

Características

Fortaleza 3 (ancho de espaldas)
Reflejos 2 (piernas cortas)
Voluntad 4 (voluntad de hierro)
Intelecto 4 (mente ágil)

Habilidades

🏹 2 (montar de un salto)
🤖 2 (abrazo del oso)
🗨️ 4 (caer simpático)
👁️ 2 (vista cansada)
👤 4 (leer rostros)
📖 3 (saber lo suficiente)
👑 3 (liderar con el ejemplo)

Combate:

Aguante 5 | Iniciativa 4 | Daño +1/+0 | Defensa 9

Armas y protección

Vieja escopeta recortada (CM).



Mortimer (líder de los moteros del Capitán)

Descripción: queda bastante claro desde el primer momento que Mortimer es un sádico y un desalmado con solo mirarle al rostro ancho y puntiagudo. Viste siempre con un pañuelo en la cabeza y unas gafas de sol de estilo aviador, incluso en las tormentas de arena. Se jacta continuamente de su edad y de la cantidad de dolor que puede infligir a aquellos que son más débiles que él.

Características

Fortaleza 6 (grande y grueso)
Reflejos 6 (siempre atento)
Voluntad 4 (sangre fría)
Intelecto 3 (distinguri al ñu herido)

Habilidades

🏍️ 3 (todo el día en moto)
🏋️ 7 (entrenar hasta la saciedad)
🗨️ 4 (dar órdenes)
👁️ 3 (oler el peligro)
👤 1 (siempre con su séquito)
📖 1 (nacido para la carretera)
👑 6 (macho alfa)

Combate:

Aguante 8 | Iniciativa 8 | Daño +3/+1 | Defensa 18

Armas y protección:

Escopeta recortada (mCM+1 | m+1)
Machete casero (C+3)
Metal y cuero (2)



Moteros del Capitán

Descipción: como salidos de una mala película de los años 80, a estos mercenarios les gusta el cuero desgastado adornado con púas y placas metálicas. Están acostumbrados a los combates sobre dos ruedas, y no suelen llevar armas de fuego. Su munición y su mantenimiento son demasiado caros y ellos necesitan armas más prácticas. Sádicos y crueles, no dudan en hacer daño a los demás si con eso consiguen algo de diversión.



Características

Fortaleza	5	(duro de pelar)
Reflejos	4	(a toda velocidad)
Voluntad	2	(seguir órdenes)
Intelecto	1	(no demasiado brillantes)

Habilidades

- 4 (montar de un salto)
- 5 (abrazo del oso)
- 3 (vista cansada)
- 1 (leer rostros)

Combate:

Aguante 6 | Iniciativa 5 | Daño +2/+1 | Defensa 13

Armas y protección

Machete (C+2).
Ballesta casera (M+1).
Cuero y metal (2).

La Tribu de Handill

Descipción: la Tribu está mayormente formada por hombres y mujeres entre los 15 quince y los treinta años. Hay algunos niños y niñas que rondan los diez años y un par de personas que deben sobrepasar los cuarenta. Todos visten con ropas cómodas raídas, remendadas y descoloridas por el uso. La mayoría llevan, colgadas del cuello, del cinturón o sobresaliendo de algún bolsillo, gafas de aviador al estilo "Barón Rojo", gafas de submarinismo o similares como forma de protegerse de las casuales tormentas de arena.

Habitantes del Pozo del Capitán

Descipción: una amalgama de personas, muchas de ellas enfermicas, hacinadas en muy poco espacio. Visten con harapos y su extrema delgadez contrasta con la buena forma del Capitán y sus hombres. Su piel suele estar tostada por el sol a pesar de que se cubren con turbantes, sombreros y gorros. No mostrarán excesivo interés por los Personajes más allá de sus vehículos, pues están acostumbrados al tránsito de extraños por su asentamiento.

Magnus (arquetipo de Gladiador)

Descipción: mole de músculo esclavo de un comerciante local. La mayoría de los gladiadores, hombres o mujeres indistintamente, luchan desnudos con los cuerpos cubiertos de tatuajes como modo de intimidar al enemigo. No hablan mucho, más allá del insulto o del pavoneo ocasional. Están mucho mejor alimentados que los habitantes del Pozo, pero esto es comprensible. Al fin y al cabo mueven una cantidad ingente de recursos y trueques en las apuestas de los combates.



Características

Fortaleza	6	(cubierto de cicatrices)
Reflejos	3	(lanzarse hacia adelante)
Voluntad	3	(demasiado terco para morir)
Intelecto	1	(muchos golpes en la cabeza)

Habilidades

- 6 (embustir a ciegas)
- 6 (letal con las manos)
- 3 (ver venir los golpes)
- 3 (finta)

Combate:

Aguante 8 | Iniciativa 4 | Daño +3/+1 | Defensa 14

Armas y protección:

Sin armas (m+3) | Espada improvisada (C+3)
Nudilleras (C+3) | Hacha de combate (mC+3)

Comerciantes del Pozo del Capitán

Descipción: sus viviendas son las más "lujosas" (por darles un adjetivo) del asentamiento exterior. Mueven una gran cantidad de recursos en las apuestas de las luchas de sus gladiadores y aunque en un principio se dedicaran al comercio de algún bien dentro del asentamiento, suelen dejar sus negocios en manos de sus "empleados" para dedicarse por entero a las luchas. Taimado y tramposo, un Comerciante siempre tratará de vender algo por el triple de su valor real, mostrándose a disgusto cuando no lo consiga.

Habitantes de Vera

Descipción: los habitantes de Vera se parecen mucho a los de Handill. Un puñado de personas entre los veinte y los treinta años que solo busca sobrevivir en un mundo cada vez más cruel. De hecho, se parecen mucho a los miembros de la Tribu de los Personajes en cuanto a vestimenta, modo de defensa de su asentamiento y costumbres.

Para sus puntuaciones de combate se pueden usar las de los Carroñeros o la de los Asaltantes de las montañas.

Ejército del Capitán

Descripción: ejército privado del Capitán, la mayoría armados con armas de fuego que no han usado nunca (más allá de algún disparo ocasional de entrenamiento o para asustar a los habitantes del exterior de las murallas). Tienen su propio barracón dentro de la zona amurallada donde viven con su familia si la poseen. Visten con retazos de uniformes de antes del Cataclismo remendados y reforzados.

Características

Fortaleza 3 (entrenamiento relajado)
Reflejos 3 (alerta)
Voluntad 2 (poca disciplina)
Intelecto 2 (¡no os pago para pensar!)

Habilidades

🦶 2 (mucho tiempo de pie)
🔫 4 (disparar a las dianas)
👁️ 5 (largos turnos de vigilancia)
🕵️ 3 (descubrir infiltrados)

Combate:

Aguante 4 | Iniciativa 4 | Daño +1/+1 | Defensa 12

Armas y protección

Espadas de exhibición (m+1)
Pistola vieja (C+1)
Arco corto casero (C+1)
Ropas reforzadas con metal (2)



Padre

(líder del asentamiento de Vera)

Descripción: Padre es un hombre mayor, quizá demasiado mayor en este mundo. Cree que ha superado los sesenta años, pero no recuerda un mundo antes del Cataclismo. Aún conserva el pelo de la cabeza, ya blanco, aunque este ralea en varios lugares. Una corta y cuidada barba cubre la mayoría de las arrugas de su rostro, aunque no puede ocultar las que rodean sus ojos; y unos ojos alegres y vivarachos a pesar de la edad, que demuestra esa sabiduría que solo da la experiencia.

Características

Fortaleza 2 (huesos débiles)
Reflejos 2 (entrado en años)
Voluntad 5 (sin remordimientos)
Intelecto 5 (más sabe el diablo por viejo...)

Habilidades

🦶 2 (escuálido)
🔫 3 (lanza-arpones)
👁️ 1 (no ve de lejos)
🕵️ 5 (rostro entrañable)

Combate:

Aguante 5 | Iniciativa 5 | Daño +1/+0 | Defensa 10

Armas y protección:

Bastón (m+1)
Lanza-arpones (CM)



El Capitán

El Capitán ha pasado ya los cuarenta años de edad, lo que para este mundo ya es un logro. Tiene el pelo, entrecano, largo rozándole los hombros y que suele quedar suelto aunque mucho más limpio y aseado. Lleva unas gafas de sol graduadas fabricada a partir de dos gafas de monturas diferentes unidas por una soldadura profesional en el puente. El Capitán luce una poderosa y espesa barba que se mesa cuando se encuentra preocupado o pensativo. Es un hombre que disfruta leyendo y que se cree mejor que los demás por el simple hecho de hacerlo. Siempre usa un vocabulario mucho más extenso que aquellos que le rodean, y se molestará si hay alguien con mejor palabrería que él. Está delgado aunque mucho más sano que el resto de habitantes de El Pozo, y se puede percibir a simple vista que jamás ha pasado hambre. Su esposa y su hija viven en una mansión protegida por una alambrada dentro del propio recinto amurallado, donde cuatro criadas les sirven en



Características

Fortaleza 2 (alto y delgado)
Reflejos 2 (manos rápidas)
Voluntad 5 (carismático)
Intelecto 5 (perro viejo)

Habilidades

2 (la edad no perdona a nadie)
3 (disparo preciso)
1 (dar órdenes)
5 (leer los rostros)
5 (mentirte a la cara)
5 (libros de antes del Cataclismo)
5 (influir en las personas)

Combate:

Aguante 7 | Iniciativa 8 | Daño +2/+1 | Defensa 16

Armas y protección:

Estoque (M+2)
Escopeta (CM+1)
Kevlar remendado (4)





Carroñeros

Descripción: por lo general muy parecidos a los moteros, aunque estos suelen preferir los coches. Tienen predilección por el cuero y las púas de metal o hueso; y la mayoría de sus ropas y accesorios suelen estar adornados por tachuelas y espinas. Estas personas (por darles algún nombre) son mucho más sádicas y desalmadas que los moteros, y no dudarán en asesinar, violar y destruir todo aquello que no sea de su agrado. Suelen tener peinados extravagantes usando grasa de motor: crestas imposibles, peinados en forma de erizo...

Características

Fortaleza	6	(inagotable)
Reflejos	4	(vida de peligros)
Voluntad	4	(último hombre en pie)
Intelecto	1	(sin pensar en el mañana)

Habilidades

-  4 (equilibrio sobre vehículos)
-  6 (combatir en movimiento)
-  4 (otear el horizonte)
-  1 (siempre sobre motores ruidos)

Combate:

Aguante 8 | Iniciativa 5 | Daño +3/+1 | Defensa 15

Armas y protección

Lanzas explosivas (mCM+1).
Ballesta (M+1).
Bate de baseball con púas (C+3).
Cuero y metal (2)







Mutaciones de las Zonas Muertas

Descripción: Engendros salidos de la peor de las pesadillas, las Mutaciones fueron en otro tiempo animales de muy diversas especies (algunas mutaciones incluso son dos especies en una) a los que la radiactividad ha destruido y re combinado el ADN. Con varias patas, ojos, rabos y orejas de más (o de menos), estos monstruos apenas tienen pelo, y muestran una piel llena de llagas y de manchas. Su mordedura transmite un compendio de enfermedades demasiado horribles para ser descritas que pueden causar la muerte de un hombre fuerte y sano en menos de una semana. Algunas incluso recuerdan vagamente a una forma humana.

Características

Fortaleza	6	(vida de dolor)
Reflejos	6	(depredador natural)
Voluntad	1	(instinto animal)
Intelecto	1	(bobalicon)

Habilidades

-  4 (todo músculos)
-  4 (transmitir enfermedades)
-  1 (ver en la oscuridad)
-  5 (acechar desde las sombras)

Combate:

Aguante 7 | Iniciativa 7 | Daño +3 | Defensa 17

Armas y protección:

Mordedura infecciosa* (M+3)
Garras de 15 cm. (C+3)

Inmunes al dolor (protección de 3)

*La mordedura infecciosa transmite una enfermedad similar al veneno de víbora descrito en la Guía Genérica del sistema Hitos (dificultad 11 para resistirlo con una tirada de Aguante, "m" como daño mínimo y "M" como daño máximo cada ocho horas hasta morir o ser tratado. Este daño se aplica además del daño de la mordedura "M+3").



Civiles de La Ciudadela

Descripción: como sacados de una secta milenarista, los habitantes civiles de la Gran Blanca visten todos de forma muy similar, tanto hombres como mujeres, con túnicas unisex sin ceñir. Los hombres no tienen barba y llevan el pelo corto al estilo de la antigua Roma. Las mujeres también lo llevan corto, lo que hace difícil a veces distinguirlos en la oscuridad. La mayoría son personas que superan fácilmente los cuarenta o cincuenta años en muy buen estado de salud. A pesar de ello, hay algo en su mirada, un fanatismo extremo. Se trata de su "religión", de su canibalismo ritual y de su veneración a la carne humana.





Guardias de La Ciudadela

Descripción: guardias completamente uniformados de militares, aunque un poco remendados y descolorido. Llevan armas de fuego limpias y engrasadas, pero no comerciarán con ellas, pues tienen demasiado valor (excepto causas excepcionales, y aun así no poseen demasiadas balas para comerciar). Dos de los guardias manejan un foco eléctrico que ilumina el pequeño llano que hay frente a la puerta de entrada al asentamiento. No hablan mucho, pero se muestran cordiales y correctos en la medida de lo posible (y siempre que se les trate con la misma cordialidad y corrección).

Características

Fortaleza	5	(saludable)
Reflejos	6	(alerta)
Voluntad	4	(sin miedo)
Intelecto	2	(lento de pensamiento)

Habilidades

-  5 (entrenamiento casi militar)
-  5 (entrenado en armas de fuego)
-  5 (otear la montaña)
-  3 (descubrir engaños)

Combate:

Aguante 7 | Iniciativa 7 | Daño +2/+1 | Defensa 15

Armas y protección

Fusil de asalto (CM+1). Pistola (mM+1). Ropa reforzada (1)







Asaltantes a la Gran Blanca

Descripción: Sin formación militar o guerrera alguna muchos sin simples supervivientes que se han visto obligados a tomar las armas ante la falta de agua potable que la presa construida por La Ciudadela les ha arrebatado. Hombres y mujeres hambrientos y, en su mayor parte, harapientos, lucharán con fervor mientras su causa tenga todas las de ganar, aunque irán perdiendo el valor conforme la contienda se vuelva del lado de los Personajes.

Características

Fortaleza	6	(vida de dificultades)
Reflejos	3	(vida tranquila)
Voluntad	6	(sin agua no hay vida)
Intelecto	3	(acusando la falta de agua)

Habilidades

-  6 (subir y bajar la montaña)
-  4 (armas improvisadas)
-  5 (buscar entre los restos)
-  7 (acechar entre las ruinas)

Combate:

Aguante 9 | Iniciativa 4 | Daño +3/+1 | Defensa 14

Armas y protección:

Picos y palos de hierro (C+3).
Arcos cortos caseros (M+1).
Armas arrojadizas (C+1).



Crock (jefe de los asaltantes a la Gran Blanca)

Crock es el más fuerte y el más grande de los alrededores. Se ha ganado el puesto como líder de todas las Tribus de la zona gracias a su violencia y a su ferocidad. Lleva una poderosa barba castaña recogida en dos largas trenzas que le llegan hasta la barriga, con un lado de la cabeza rapado lleno de tatuajes.








Se rumorea que, cuando los jefes de las tribus de la ciudad que hay bajo la Gran Blanca se reunieron en Consejo para ver cómo solucionar el problema del abastecimiento del agua, todos aceptaron el liderazgo de Crock sin rechistar... excepto uno de ellos. Para mostrar su desacuerdo, este jefe rebelde y los suyos se marcharon del Consejo y decidieron no formar parte de la ofensiva contra la Gran Blanca. Nadie ha vuelto a saber de este jefe ni de su Tribu. Sus asentamientos están vacíos y sus armas, mudas.



Características

Fortaleza	8	(bruto entre los brutos)
Reflejos	2	(distráido)
Voluntad	4	(la montaña me pertenece)
Intelecto	1	(no demasiado avisado)

Habilidades

-  7 (subir y bajar la montaña)
-  5 (vive para la guerra)
-  4 (liderar a las masas enfurecidas)
-  3 (detectar el peligro)
-  1 (respiración ronca)
-  2 (el Arte de la Guerra)
-  6 (blandir su pico oxidado)

Combate:

Aguante 10 | Iniciativa 2 | Daño +3/+1 | Defensa 14

Armas y protección:

Pico oxidado enorme (M+3)
Armadura medieval remendada (4)



APÉNDICE II VEHÍCULOS

⊕ Los vehículos de la Tribu

La Tribu de los Personajes posee una serie de vehículos que estos pueden usar para la misión encomendada por Manicotti. El camión cisterna, por no pertenecer realmente a ellos, sino ser prestado por el Capitán para ir hasta la Gran Blanca, se ha incluido en la sección siguiente donde se detallan los vehículos antagonistas.

Algunos de estos vehículos, como las motos, son personales y, como mucho, podrán llevar a un pasajero adicional. Los coches, por el contrario, son propiedad de la Tribu en general, aunque tengan un conductor asignado por preferencia y unos acompañantes que ayudan a la defensa del mismo.

Los vehículos de la Tribu ya están fijados de antemano, aunque el Narrador puede querer crear sus propios vehículos o permitir a los Jugadores modificar los vehículos existentes en la Tribu antes de partir o, incluso, crear los suyos propios antes de comenzar la aventura. Estos vehículos personalizados sustituirán a los similares de la Tribu detallados en esta sección.

Los vehículos de la Tribu tienen una serie de armas básicas acopladas o que acompañan al vehículo en sí. Los dos tipos de daño mostrados se refieren al daño que realizan a los seres vivos y el daño que realizan a otros vehículos (respectivamente).

Burbuja

- Descripción: viejo coche fúnebre al que han añadido la parte superior de una limusina para hacerlo más alto. Está reforzado con placas de metal, un rastrillo delantero que se puede bajar para apartar obstáculos y unas cuchillas situadas en los laterales, diseñadas para pinchar las ruedas del enemigo. Sus propias ruedas están protegidas contra las cuchillas enemigas, otorgando un +2 de Defensa adicional cuando el enemigo trata de pinchar las ruedas.

Características

Estructura	5 (dos coches en uno)
Tamaño	4 (bajo y ancho)
Maniobrabilidad	5 (especial para persecuciones)
Tecnología	4 (buenos sistemas de frenado)

Combate

Blindaje 3 | Defensa +5 | Aguante 9 | Integridad 27

Tripulantes

1 conductor, 1 copiloto, 4 pasajeros.

Armas

- Arpón con cadenas (mM/M).
- Rastrillo delantero (M/C).
- 4 Lanzas explosivas (mCM/mM).
- Cuchillas pincharuedas (mM/M)



Cerberus

- **Descripción:** Cerberus parece un coche salido del mismo Infierno. Tiene cuatro ruedas que pertenecieron a un tractor, grandes y pesadas, que elevan la cabina del piloto hasta casi los dos metros de altura. Esta está fabricada con dos coches unidos por su lateral. Todos los añadidos dan un tamaño y un aspecto monstruosamente pesado al vehículo. En su techo, al descubierto, lleva una ametralladora acoplada con un puñado de balas.

Características

Estructura 6 (cristales con mayas metálicas)
Tamaño 5 (monstruosidad)
Maniobrabilidad 4 (ruedas gigantes)
Tecnología 6 (asistencia hidráulica)

Combate

Blindaje 4 | Defensa +4 | Aguante 11 | Integridad 33

Tripulantes

1 conductor, 1 copiloto, 3 pasajeros.

Armas

- Ametralladora (30 balas) (mCM/CM).
- Arpón con cadena (mM/C).
- 6 Lanzas explosivas (mCM/mM).
- Cuchillas pincharuedas (mM/M)



Vaporizada

- **Descripción:** fabricada a partir de muchas piezas de motos de gran cilindrada y remendada mil veces, se percibe a simple vista que Vaporizada está muy bien cuidada y que se ha puesto mucho cariño en ensamblar sus piezas. Solo tiene espacio para un tripulante, sacrificando el asiento del pasajero para añadir compartimentos de carga, donde contiene algunas piezas y las herramientas necesarias para una reparación urgente.

Características

Estructura 4 (las mejores aleaciones)
Tamaño 2 (ancha y culona)
Maniobrabilidad 6 (slalom)
Tecnología 3 (motor de inyección)

Combate

Blindaje 1 | Defensa +6 | Aguante 6 | Integridad 18

Tripulantes

1 conductor.

Armas

- Ninguna más allá de las que lleve el conductor.



Dromedario

- **Descripción:** moto del marido de Madison Blues. Fabricada a partir de muchas piezas de la marca Harley Davison, esta moto se parece mucho a Vaporizada, ambas pensadas para parecer motos gemelas.

Características

Estructura 4 (robusta)
Tamaño 2 (Frankenstein de las motos)
Maniobrabilidad 7 (giros imposibles)
Tecnología 2 (mucho tiempo sin actualizar)

Combate

Blindaje 1 | Defensa +7 | Aguante 7 | Integridad 21

Tripulantes

1 conductor.

Armas

- Ninguna más allá de las que lleve el conductor.

*Esta es la moto del difunto marido de Madison Blues, y ella no permitirá que nadie más la monte excepto ella misma (ni siquiera los de su propia Tribu).



Clímax

- **Descripción:** Clímax es una furgoneta de dos metros y medio de alta por uno ochenta de anchura y cinco metros de longitud. Reforzada y cerrada por sus cuatro costados excepto por la ventana delantera y las del conductor y copiloto. Lleva una ametralladora anclada en la parte trasera de carga, pero es necesario abrir las puertas traseras para dispararla (se puede disparar con las puertas cerradas, pero entonces se le aplica el blindaje de Clímax al daño realizado al enemigo). Sus cristales llevan una malla metálica protectora, de ahí su blindaje de 5.

Características

Estructura 7 (ventanas solo delante)
Tamaño 6 (mastodonte)
Maniobrabilidad 3 (hay que saber llevarla)
Tecnología 5 (reparación en movimiento)

Combate

Blindaje 5 | Defensa +2 | Aguante 13 | Integridad 39

Tripulantes

1 conductor, 2 copilotos, 6 pasajeros.

Armas

- Ametralladora (30 balas) (mCM/CM).
- Rastrillo delantero (mM/M).



⊕ Vehículos antagonistas

En esta sección recogemos no solo los vehículos de aquellos enemigos a los que se enfrentarán los Personajes, sino cualquier otro vehículo ajeno a su Tribu que puedan encontrarse en el terrible camino de Balas y Gasolina.

Coches de los carroñeros

- **Descripción:** antiguos coches ligeros muy modificados para parecer puercoespines gigantes, no son resistentes, pero sí ligeros y maniobrables. Las púas que recubren toda la superficie del vehículo hacen muy improbable que sus enemigos puedan cargar contra ellos con otro vehículo o incluso que puedan abordar el mismo. Los carroñeros usan estas púas para pichar chapa y ruedas de los vehículos a los que se enfrentan.

Características

Estructura 3 (*chasis al descubierto*)
Tamaño 3 (*vehículo ligero*)
Maniobrabilidad 5 (*preparado para la acción*)
Tecnología 5 (*motor para un vehículo mayor*)

Combate

Blindaje 2 | Defensa +5 | Aguante 9 | Integridad 27

Tripulantes

1 conductor, 1 copiloto. Algunos: 2 pasajeros.

Armas

- Arpón con cadena (mM/M).
- Rastrillo delantero (mM/M).
- 2 Lanzas explosivas (mCM/mM).



Motos de los mercenarios del Capitán

- **Descripción:** muy parecidas a Dromedario y Vaporizada, estas motos están fabricadas y remendadas a partir de decenas de piezas de chatarra. Su motor ruge con cada aceleración, lo que las hace invisibles para la infiltración o el asalto por sorpresa.

Características

Estructura 3 (*chapa reforzada*)
Tamaño 2 (*pesada*)
Maniobrabilidad 5 (*cabriolas fáciles*)
Tecnología 3 (*mil veces manipulada*)

Combate

Blindaje 1 | Defensa +5 | Aguante 5 | Integridad 15

Tripulantes

1 conductor, 1 pasajero (aunque este normalmente se deja para atar fardos).

Armas

- 1 lanza explosiva (mCM/mM).



Camión cisterna de guerra

- **Descripción:** comprendido por la cisterna de la gasolina y una cabina para el conductor y dos acompañantes, este camión cisterna es realmente imponente. La cabina ha sido reforzada por fuera con chapas de metal gruesas, dándole un aspecto de armadura oxidada. Las ruedas están protegidas contra las cuchillas enemigas, otorgando un +2 de Defensa cuando el enemigo trata de pinchar las ruedas. Hay una escopeta acoplada a la ventanilla del conductor que puede manejar y pivotar sobre un eje para disparar con la diestra; y un lanzarpones enorme acoplado en la parte trasera de la cisterna al que se puede acceder desde la cabina caminando por una pasarela metálica soldada a la cisterna. Estos arpones no tienen cadenas como los otros, pero pueden unírseles si así lo desean los Jugadores. Además, se pueden atar explosivos a los virotes para convertirlos en arpones explosivos (daño mCM+2 dados/mCM+1 dado).

Características

Estructura 9 (*cabina reforzada*)
Tamaño 7 (*imponente*)
Maniobrabilidad 2 (*precaución: vehículo largo*)
Tecnología 5 (*dos motores*)

Combate

Blindaje 6 | Defensa +2 | Aguante 16 | Integridad 48

Tripulantes

1 conductor, 2 copilotos.

Armas

- Escopeta acoplada a la ventanilla (CM/M).
- Lanza-arpones pesado (mCM/CM).
- Cuchillas laterales (mM/M)*.

**Estas cuchillas están diseñadas y pensadas para golpear directamente en las ventanas del vehículo (suponiendo que sea un coche) con el ánimo de hacer el mayor daño posible a sus ocupantes o destruir el blindaje del mismo.*



Motos de los carroñeros

- **Descripción:** motos de motocross modificadas para ser maniobrables y rápidas, restando cuerpo al vehículo. Suelen adornarse con púas como los coches.

Características

Estructura 3 (*solo lo imprescindible*)
Tamaño 1 (*moto de montaña*)
Maniobrabilidad 8 (*rápida y mortal*)
Tecnología 2 (*motor ligero*)

Combate

Blindaje 1 | Defensa +8 | Aguante 5 | Integridad 15

Tripulantes

1 conductor.



⊕ Creación de vehículos

En el mundo de *Balas y Gasolina* los vehículos son muy importantes, pero también muy complicados de obtener, mantener y modificar. No obstante, se ofrece a los Jugadores la posibilidad de tener sus propios vehículos al comienzo de la campaña.

Dispondrán de una serie de *Puntos de Construcción* para elegir y modificar sus vehículos. Aquellos creados por los Jugadores sustituirán a los vehículos prefabricados de la Tribu, por lo que pueden optar por tener un único vehículo extremadamente modificado y aumentado, o poseer varios vehículos bien aprovisionados. La elección es completamente suya.

No todos los Personajes deben poseer un vehículo (el término "posesión" ha devaluado su valor en este mundo postapocalíptico), sino que pueden ser los pasajeros de uno de ellos (por ejemplo de un turismo), siendo su cometido el luchar contra otros vehículos enemigos.

Sin embargo, puede que algunos Jugadores quieran poseer su propio vehículo (por lo general una moto o similar). Para ello podrá usar los *Puntos de Construcción* generales si el grupo acepta el gasto únicamente para **modificar** su vehículo, pero deberá **comprar el vehículo** gastando sus propios puntos de *Drama*. El grupo debe ponerse de acuerdo para el gasto de *Puntos de Construcción* en la modificación de vehículos particulares, así como el gasto de *Puntos de Construcción Adicionales* (otorgados durante el transcurso de las aventuras a todo el grupo a discreción del Narrador) para la modificación de los vehículos durante el tiempo de juego.

Además de esto, se seguirán las reglas normales del Sistema Hitos para la modificación y características de los vehículos con algunas modificaciones expuestas a continuación.

⊕ Gastando los *Puntos de Construcción*

El grupo obtiene 20 *Puntos de Construcción* al comienzo de la campaña para crear y modificar los vehículos de su Tribu a su gusto.

El primer gasto de estos puntos se hará en la compra del vehículo base, es decir, en el **Tipo de Vehículo** que se ha rescatado de las ruinas de la antigua civilización. Este **Tipo de Vehículo** es un vehículo tal y como lo concebimos nosotros, sin ninguna modificación pero en óptimas condiciones para arrancar, moverse y circular.

Una vez elegido el **Tipo de Vehículo**, el grupo debe gastar *Puntos de Construcción* en **Modificaciones** para su/s vehículo/s. Estas modifica-

ciones pueden ser de dos tipos: **Modificaciones Mecánicas** y **Modificaciones de Artefactos**. Las primeras hacen referencia a los Atributos del vehículo (en cuanto a puntuación y ficha se refiere); mientras que las segundas son modificaciones de combate y agregaciones al vehículo para hacerlo más peligroso.

Tipos de Vehículos ⊕

Los Jugadores deben decidir ahora la cantidad de vehículos de los que dispondrá su tribu en base a su coste en *Puntos de Construcción* y de las Modificaciones que deseen realizar en ellos. No existen límites a la hora de instalar modificaciones en los vehículos a excepción de la **Carga Máxima**, siempre dentro de lo razonable y de la permisividad del Narrador. Además, muchas modificaciones son sustitutas de otras.

Todos los vehículos base poseen una puntuación de **Carga Máxima**, que indica la cantidad de peso que puede soportar el vehículo. En estos puntos NO se tienen en cuenta los tripulantes y la carga ligera (equipo, herramientas, algunos repuestos menores como bujías, etc.). Es decir, que un vehículo puede llevar tantas modificaciones como su **Carga Máxima** le permita.

Moto de montaña

Coste en PC: 1

Atributos básicos:

Estructura (1)
Tamaño (1)
Maniobrabilidad (8)
Tecnología (3)

Combate:

Blindaje (0) Defensa (+8) Aguante (2) Integridad (6).

Tripulantes

1 conductor.

Puntos de Carga Máxima: 3



Moto de Carretera ligera

Coste en PC: 1

Atributos básicos:

Estructura (2)
Tamaño (1)
Maniobrabilidad (6)
Tecnología (3)

Combate:

Blindaje (0) Defensa (+6) Aguante (3) Integridad (9).

Tripulantes:

1 conductor, 1 pasajero.

Puntos de Carga Máxima: 4



Moto de Carretera pesada

Coste en PC: 2

Atributos básicos:

Estructura (2)
Tamaño (2)
Maniobrabilidad (5)
Tecnología (3)

Combate:

Blindaje (0) Defensa (+5) Aguante (4) Integridad (12).

Tripulantes:

1 conductor, 1 de paquete.

Puntos de Carga Máxima: 5



Moto con sidecar

Coste en PC: 2

Atributos básicos:

Estructura (2)
Tamaño (2)
Maniobrabilidad (4)
Tecnología (3)

Combate:

Blindaje (1) Defensa (+4) Aguante (4) Integridad (12).

Tripulantes:

1 conductor, 1 paquete, 1 en sidecar.

Puntos de Carga Máxima: 5



Turismo ligero

Coste en PC: 3

Atributos básicos:

Estructura (2)
Tamaño (2)
Maniobrabilidad (5)
Tecnología (3)

Combate:

Blindaje (2) Defensa (+5) Aguante (4) Integridad (12)

Tripulantes:

1 conductor, 1 copiloto, 3 pasajeros.

Puntos de Carga Máxima: 10



Turismo pesado

Coste en PC: 4

Atributos básicos:

Estructura (3)
Tamaño (2)
Maniobrabilidad (5)
Tecnología (3)

Combate:

Blindaje (2) Defensa (+5) Aguante (5) Integridad (15).

Tripulantes:

1 conductor, 1 copiloto, 3 pasajeros.

Puntos de Carga Máxima: 12



El poder de la imaginación

Aunque se han tratado de recoger todos los tipos de vehículos y algunas de las modificaciones más comunes o probables, la primera y más importante regla de la Creación de Vehículos es que la imaginación del Narrador y de los Jugadores es el límite (siempre dentro de lo realísticamente razonable).

Camioneta

- Coste en PC: 5

- Atributos básicos:

Estructura (3)
Tamaño (4)
Maniobrabilidad (4)
Tecnología (3)

- Combate:

Blindaje (2) Defensa (+4) Aguante (7) Integridad (21).

- Tripulantes:

1 conductor, 1 copiloto, 7 pasajeros

- Puntos de Carga Máxima: 15



Furgoneta

- Coste en PC: 6

- Atributos básicos:

Estructura (4)
Tamaño (4)
Maniobrabilidad (3)
Tecnología (3)

- Combate:

Blindaje (3) Defensa (+3) Aguante (8) Integridad (24).

- Tripulantes:

1 conductor, 2 copilotos, 6 pasajeros.

- Puntos de Carga Máxima: 15



Furgón

Coste en PC: 7

Atributos básicos:

Estructura (4)
Tamaño (5)
Maniobrabilidad (3)
Tecnología (3)

Combate:

Blindaje (3) Defensa (+3) Aguante (9) Integridad (27).

Tripulantes:

1 conductor, 2 copilotos.

Puntos de Carga Máxima: 20



Camión ligero

Coste en PC: 8

Atributos básicos:

Estructura (4)
Tamaño (6)
Maniobrabilidad (2)
Tecnología (3)

Combate:

Blindaje (4) Defensa (+2) Aguante (10) Integridad (30)

Tripulantes:

1 conductor, 2 copilotos.

Puntos de Carga Máxima: 25



Microbús

Coste en PC: 7

Atributos básicos:

Estructura (3)
Tamaño (4)
Maniobrabilidad (2)
Tecnología (3)

Combate:

Blindaje (2) Defensa (+2) Aguante (7) Integridad (21).

Tripulantes:

1 conductor, 15 pasajeros.

Puntos de Carga Máxima: 15



Camión pesado

Coste en PC: 10

Atributos básicos:

Estructura (5)
Tamaño (8)
Maniobrabilidad (1)
Tecnología (3)

Combate:

Blindaje (5) Defensa (+1) Aguante (13) Integridad (39)

Tripulantes:

1 conductor, 2 copilotos.

Puntos de Carga Máxima: 30



Autobús

Coste en PC: 8

Atributos básicos:

Estructura (3)
Tamaño (6)
Maniobrabilidad (1)
Tecnología (3)

Combate:

Blindaje (3) Defensa (+1) Aguante (9) Integridad (27)

Tripulantes:

1 conductor, 54 pasajeros.

Puntos de Carga Máxima: 20



El Atributo Tecnología y el Combustible

En el reglamento básico del sistema Hitos se define al Atributo Tecnología como lo modernos o viejos que son los componentes físicos de un vehículo en concreto (y no un Tipo de Vehículo).

En el caso de Balas y Gasolina, todas las tecnologías del mundo están anticuadas. Es por esto que las puntuaciones de Tecnología de los vehículos es siempre de 3, fácilmente aumentable mediante Modificaciones Mecánicas.

Además de los cambios en las puntuaciones de combate, por cada punto en Tecnología por encima de 5 (no inclusive) se reduce el consumo de Combustible del vehículo y la probabilidad de fallo mecánico en un 10%.

Autocaravana

Coste en PC: 8

Atributos básicos:

Estructura (3)
Tamaño (4)
Maniobrabilidad (2)
Tecnología (3)

Combate:

Blindaje (4) Defensa (+2) Aguante (7) Integridad (21)

Tripulantes:

1 conductor, 2 copilotos, 5 pasajeros.

Puntos de Carga Máxima: 18



Puntos de Combustible

Cada tipo de vehículo tiene una capacidad de combustible y un gasto diferentes. Para representar esto se usan los "Puntos de Combustible", que indican tanto la capacidad como la cantidad de combustible gasta ese vehículo (representado en Puntos por cada 100 Km.). En la tabla lateral puedes consultar la capacidad y los Puntos de Combustible de cada tipo de vehículo.

- Motos (y sidecar)

Gasto: 1/100 Km.

Tanque lleno: 5 Puntos.

- Turismos

Gasto: 2/100 Km.

Tanque lleno: 10 Puntos.

- Furgoneta, Autocaravana y Microbús

Gasto: 3/100 Km.

Tanque lleno: 15 Puntos.

- Furgón y Camión Ligero

Gasto: 5/100 Km.

Tanque lleno: 25 Puntos.

- Camión Pesado y Autobús

Gasto: 6/100 Km.

Tanque lleno: 35 Puntos.

⊕ Modificaciones Mecánicas

Una vez elegido el tipo de vehículo, el grupo de Jugadores deberá decidir qué modificaciones han instalado en el vehículo a lo largo de sus aventuras pasadas. Además, durante el desarrollo de la campaña podrán invertir los nuevos Puntos que consigan en instalar o mejorar las modificaciones de sus vehículos, aunque el Narrador debería advertir que la instalación de ciertas mejoras conlleva un tiempo (y quizá unas pruebas a diferente dificultad de alguna habilidad relacionada con la mecánica).

Las **Modificaciones Mecánicas** son aquellas que afectan a los Atributos y a los Hitos del vehículo. Las Modificaciones Mecánicas que afectan a los Atributos tardan **1x[nivel al que se desea aumentar]** número de **horas** en ser instaladas. Los Hitos son automáticos, pues los vehículos normalmente los adquieren en el transcurso de las aventuras.

- **Aumentar un nivel de Atributo** de un vehículo (*Estructura, Tamaño, Maniobrabilidad o Tecnología*) cuesta **1+[nivel actual]/4 Puntos de Construcción** (siempre redondeando hacia arriba).

- Añadir un nuevo **Hito** al vehículo cuesta **2 Puntos de Construcción**.

Hay que tener en cuenta que al modificar los Atributos de *Estructura* o *Tamaño* cambian las puntuaciones de *Aguante* e *Integridad*; al igual que al modificar la *Maniobrabilidad* del vehículo cambia su valor de *Defensa*. A partir de la página 150 de la Guía Genérica del Sistema Hitos puedes encontrar toda la información acerca de los Atributos y las características de combate de los vehículos.

⊕ Modificaciones de Artefactos

Los **Artefactos** son añadidos que se hacen a los vehículos para mejorar su eficacia tanto en combate y como en la carretera. Esta sección es la más variada y donde los Jugadores podrán desatar más su imaginación, puesto que los Artefactos pueden ser desde unas púas a lo largo del vehículo para evitar los abordajes hasta un arma montada en la puerta lateral de una furgoneta.

A continuación se detallan algunos ejemplos de Artefactos como sugerencia hacia los Jugadores y guía para los Narradores a la hora de establecer los costes y las bonificaciones de los Artefactos imaginados por estos. No obstante, el límite lo pone la imaginación del grupo de Jugadores y la permisividad del Narrador.

Blindajes

Se pueden colocar placas de metal en toda la carrocería del vehículo para hacerlo más resistente a los ataques.

Planchas de hierro finas (menos de 2 cm.):

- Coste en Puntos de Construcción: 1
- Coste en Puntos de Carga: 2
- Tiempo de instalación: 2 horas.
- Modificaciones: +1 al Blindaje.
- Rareza: muy común.
- Restricciones: no se pueden colocar en motos.

Planchas de acero finas (menos de 2 cm.):

- Coste en Puntos de Construcción: 2
- Coste en Puntos de Carga: 2
- Tiempo de instalación: 2 horas.
- Modificaciones: +2 al Blindaje.
- Rareza: común.
- Restricciones: no se pueden colocar en motos.

Planchas de hierro gruesas (más de 2 cm.):

- Coste en Puntos de Construcción: 3
- Coste en Puntos de Carga: 3
- Tiempo de instalación: 2 horas.
- Modificaciones: +3 al Blindaje.
- Rareza: común.
- Restricciones: no se pueden colocar en motos.

Planchas de acero gruesas (más de 2 cm.):

- Coste en Puntos de Construcción: 4
- Coste en Puntos de Carga: 4
- Tiempo de instalación: 3 horas.
- Modificaciones: +4 al Blindaje.
- Rareza: menos común.
- Restricciones: no se pueden colocar en motos.

Ventanas

Las ventanas son esenciales en los vehículos, pero pueden protegerse casi de la misma manera que la carrocería.

Cubierta de mallas:

- Coste en Puntos de Construcción: 1
- Coste en Puntos de Carga: 1
- Tiempo de instalación: 1 horas.
- Modificaciones: +1 a la Defensa.
- Rareza: muy común.
- Restricciones: no se pueden colocar en motos.

Cubierta de acero con rendija:

- Coste en Puntos de Construcción: 2
- Coste en Puntos de Carga: 2
- Tiempo de instalación: 2 horas.
- Modificaciones: +2 a la Defensa.
- Rareza: común.
- Restricciones: no se pueden colocar en motos.

Cristal reforzado ("a prueba de balas"):

- Coste en Puntos de Construcción: 5
- Coste en Puntos de Carga: 2
- Tiempo de instalación: 5 horas.
- Modificaciones: +3 al Blindaje, +2 Defensa.
- Rareza: Extremadamente raro.
- Restricciones: no se pueden colocar en motos.

Púas

Las púas, pinchos de metal soldados a la carrocería, sirven tanto para evitar abordajes como para causar daño.

Púas antiabordaje:

- Coste en Puntos de Construcción: 2
- Coste en Puntos de Carga: 2
- Tiempo de instalación: 3 horas.
- Modificaciones: +1 a la Defensa (+4 vs abordaje).
- Rareza: común.
- Restricciones: no se pueden colocar en motos.

Púas de ataque:

- Coste en Puntos de Construcción: 2
- Coste en Puntos de Carga: 2
- Tiempo de instalación: 2 horas.
- Modificaciones: +2 al Daño por carga y embestida.
- Rareza: común.
- Restricciones: ninguna.

Puercoespín:

- Coste en Puntos de Construcción: 4
- Coste en Puntos de Carga: 4
- Tiempo de instalación: 3 horas.
- Modificaciones: Combina antiabordaje y ataque.
- Rareza: poco común.
- Restricciones: no se pueden colocar en motos.

Rastrillo

Este rastrillo colocado en la parte frontal del vehículo sirve tanto para la carga como para la defensa.

Rastrillo ligero:

- Coste en Puntos de Construcción: 3
- Coste en Puntos de Carga: 3
- Tiempo de instalación: 2 horas.
- Modificaciones: +2 a la Defensa (delantera).
- Modificaciones: +2 al Daño (carga).
- Rareza: muy común.
- Restricciones: ninguna.

Rastrillo pesado:

- Coste en Puntos de Construcción: 4
- Coste en Puntos de Carga: 4
- Tiempo de instalación: 4 horas.
- Modificaciones: +4 a la Defensa (delantera).
- Modificaciones: +4 al Daño (carga).
- Rareza: poco común.
- Restricciones: no se pueden colocar en motos.

Espacio adicional

Se aumenta el tamaño del vehículo añadiendo más carrocería y se le convierte en una enorme quimera.

Carrocería adicional:

- Coste en Puntos de Construcción: 5
- Coste en Puntos de Carga: 5
- Tiempo de instalación: 2 horas.
- Modificaciones: +1 al Blindaje.
- Modificaciones: +5 capacidad para pasajeros.
- Rareza: común.
- Restricciones: no se puede colocar en motos.

Armas montadas

Se añade un arma con soporte en el vehículo para mejorar la defensa activa del mismo.

Arma montada ligera (mini-uzi, ballesta...):

- Coste en Puntos de Construcción: 2
- Coste en Puntos de Carga: 2
- Tiempo de instalación: 1 horas.
- Modificaciones: permite hacer un ataque adicional por turno con un arma ligera (daño mM).
- Rareza: común.
- Restricciones: puede usarse con una mano.

Arma montada media (escopeta, subfusil...):

- Coste en Puntos de Construcción: 3
- Coste en Puntos de Carga: 3
- Tiempo de instalación: 1 horas.
- Modificaciones: permite hacer un ataque de ráfaga con un arma media (daño CM).
- Rareza: poco común.
- Restricciones: no puede realizarse otra acción.

Arma montada pesada (ametralladora...):

- Coste en Puntos de Construcción: 5
 - Coste en Puntos de Carga: 4
 - Tiempo de instalación: 2 horas.
 - Modificaciones: permite hacer un ataque con un arma pesada (daño mCM).
 - Rareza: muy raro.
 - Restricciones: no se puede realizar otra acción.
- Quien la usa tiene -1 a su Defensa.

Neumáticos

Uno de los elementos clave más vulnerable de un vehículo y una de las primeras cosas en ser atacadas.

Neumáticos todoterreno:

- Coste en Puntos de Construcción: 1
- Coste en Puntos de Carga: 1
- Tiempo de instalación: 1 horas.
- Modificaciones: -2 a la Dificultad de Conducción.
- Rareza: muy común.
- Restricciones: ninguna.

Triturador de ruedas:

- Coste en Puntos de Construcción: 2
- Coste en Puntos de Carga: 2
- Tiempo de instalación: 2 horas.
- Modificaciones: causa daño mM a las ruedas del enemigo al cargar de lado.
- Rareza: común.
- Restricciones: no se puede usar junto a la Protección de Ruedas.

Protección de ruedas:

- Coste en Puntos de Construcción: 2
- Coste en Puntos de Carga: 2
- Tiempo de instalación: 2 horas.
- Modificaciones: ofrece +5 al Blindaje ÚNICAMENTE cuando se estén atacando las ruedas.
- Rareza: Extremadamente raro.
- Restricciones: no se puede usar junto al Triturador de Ruedas.

Soportes

Soportes exteriores para cargar con más armas, objetos e incluso otros vehículos ligeros.

Soporte para lanzas explosivas:

- Coste en Puntos de Construcción: 2
- Coste en Puntos de Carga: 1
- Tiempo de instalación: 1 horas.
- Modificaciones: cada soporte permite llevar 4 lanzas explosivas (mCM+1).
- Rareza: común.
- Restricciones: las motos solo pueden llevar 2 lanzas explosivas a la vez; la moto con sidecar, 4.

Cofa del Vigía:

- Coste en Puntos de Construcción: 2
- Coste en Puntos de Carga: 2
- Tiempo de instalación: 2 horas.
- Modificaciones: -2 a las pruebas de Percepción, +2 al Ataque y -2 a la Defensa de quien esté en la Cofa.
- Rareza: poco común.
- Restricciones: no puede colocarse en motos, solo 1 persona por Cofa (solo 1 Cofa por turismo).

Soporte para motos:

- Coste en Puntos de Construcción: 4
- Coste en Puntos de Carga: 1+PC de la moto.
- Tiempo de instalación: 3 horas.
- Modificaciones: Permite llevar en el vehículo una moto (puede ser designada com objetivo).
- Rareza: poco común.
- Restricciones: no se pueden colocar en motos ni turismos.

Parachoques

Estos refuerzos (colocados delante, detrás o en los laterales del vehículo) sirven tanto para la carga como para la defensa. Se debe elegir dónde se instala el parachoques, y debe comprarse de manera independiente para la parte delantera, la trasera y cada uno de los dos laterales. El parachoques tubular son los clásicos refuerzos de los vehículos todoterreno, mientras que el sólido es una plancha de metal.

Parachoques tubular:

- Coste en Puntos de Construcción: 2
- Coste en Puntos de Carga: 2
- Tiempo de instalación: 2 horas.
- Modificaciones: +1 al Blindaje, +1 al Daño por carga (donde haya sido colocado: delante, detrás, lateral izq. o lateral der.).
- Rareza: común.
- Restricciones: las motos solo pueden tener parachoques delantero.

Parachoques sólido:

- Coste en Puntos de Construcción: 3
- Coste en Puntos de Carga: 3
- Tiempo de instalación: 2 horas.
- Modificaciones: +2 al Blindaje, +2 al Daño por carga (donde haya sido colocado: delante, detrás, lateral izq. o lateral der.).
- Rareza: poco común.
- Restricciones: las motos solo pueden tener parachoques delantero.

Arpón y cadenas

Los arpones y lanzarpones son muy útiles cuando se está dando caza a un vehículo más rápido y se quiere ralentizarlo, con unas pesadas cadenas que tiran de él.

Arpón ligero manual:

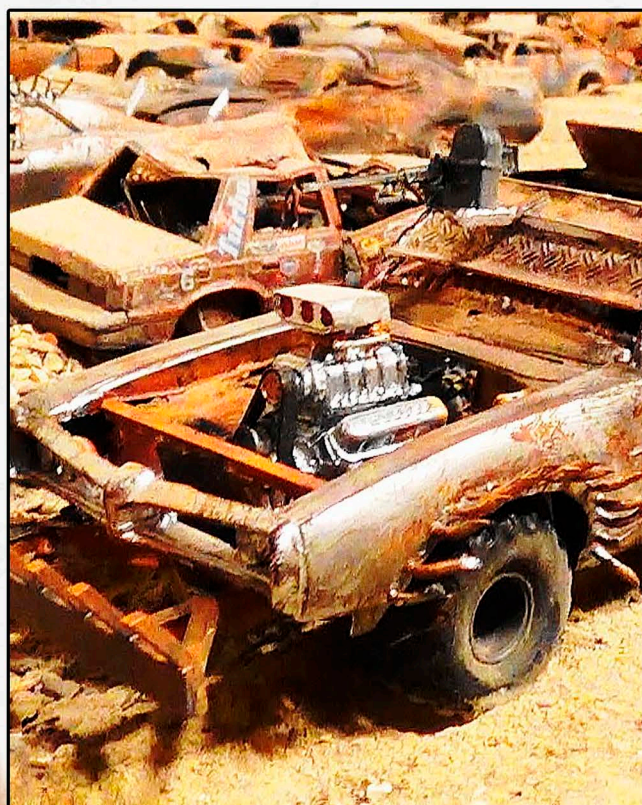
- Coste en Puntos de Construcción: 2
- Coste en Puntos de Carga: 1
- Tiempo de instalación: 1 horas.
- Modificaciones: hace un daño de M al vehículo o a la persona que impacta y tiene un 50% de posibilidades de quedar clavado en el vehículo.
- Rareza: común.
- Restricciones: debe lanzarse con la mano. Permite hacer otra acción simple.

Arpón medio con lanzarpones:

- Coste en Puntos de Construcción: 4
- Coste en Puntos de Carga: 2
- Tiempo de instalación: 2 horas.
- Modificaciones: hace un daño de mM al vehículo o a la persona que impacta y tiene un 70% de posibilidades de quedar clavado en el vehículo.
- Rareza: poco común.
- Restricciones: se lanza con un lanzarpones que tarda 2 turnos en ser cargado de nuevo.

Arpón pesado de anclaje:

- Coste en Puntos de Construcción: 8
- Coste en Puntos de Carga: 4
- Tiempo de instalación: 4 horas.
- Modificaciones: hace un daño de mCM+1 al vehículo o a la persona que impacta y tiene un 95% de posibilidades de quedar clavado en el vehículo.
- Rareza: muy raro.
- Restricciones: se lanza con un lanzarpones que tarda 2 turnos en ser cargado de nuevo.



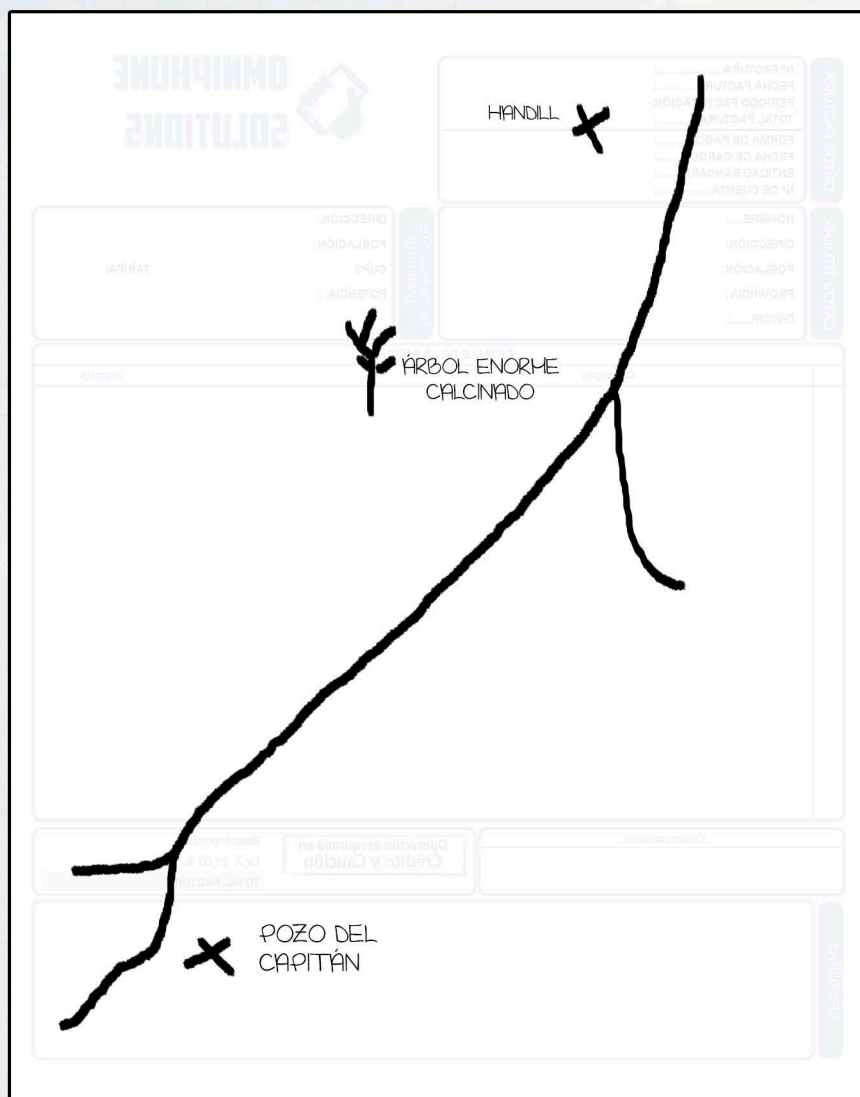


APÉNDICE III

MAPAS Y PLANOS

⊕ El mapa de Manicotti

Dibujado con un carboncillo sobre una vieja plantilla de factura, el mapa de Manicotti es tan tosco como innecesario, pues los Personajes ya saben llegar al Pozo del Capitán.



⊕ El mapa de la zona

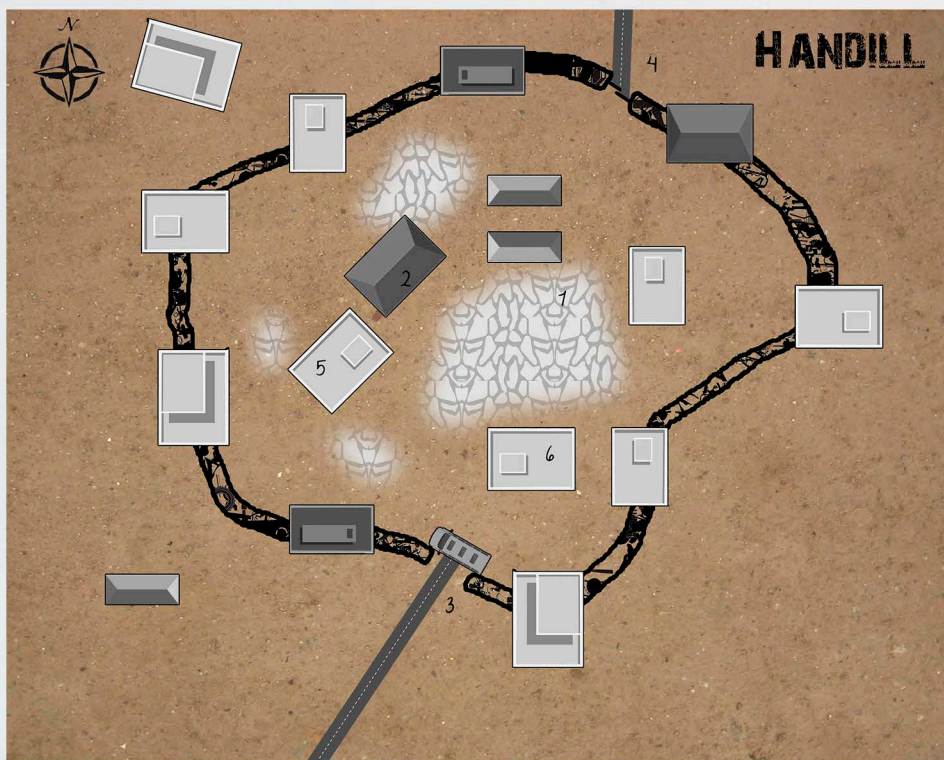
Para facilitar la labor del Narrador, se ha incluido un mapa de la zona por la que se moverán los Personajes, incluyendo tanto algunos datos mencionados en la campaña como otros adicionales para facilitar la introducción de subtramas y tramas secundarias.



⊕ Leyenda

-  Montañas altas
-  Colinas
-  Cañones o mesetas
-  Cueva
-  Árboles o conjunto de árboles
-  Línea de costa
-  Asentamiento
-  Zona Muerta
-  Peligro de radiación
-  Carretera
-  Edificios en ruinas

⊕ El asentamiento de Handill



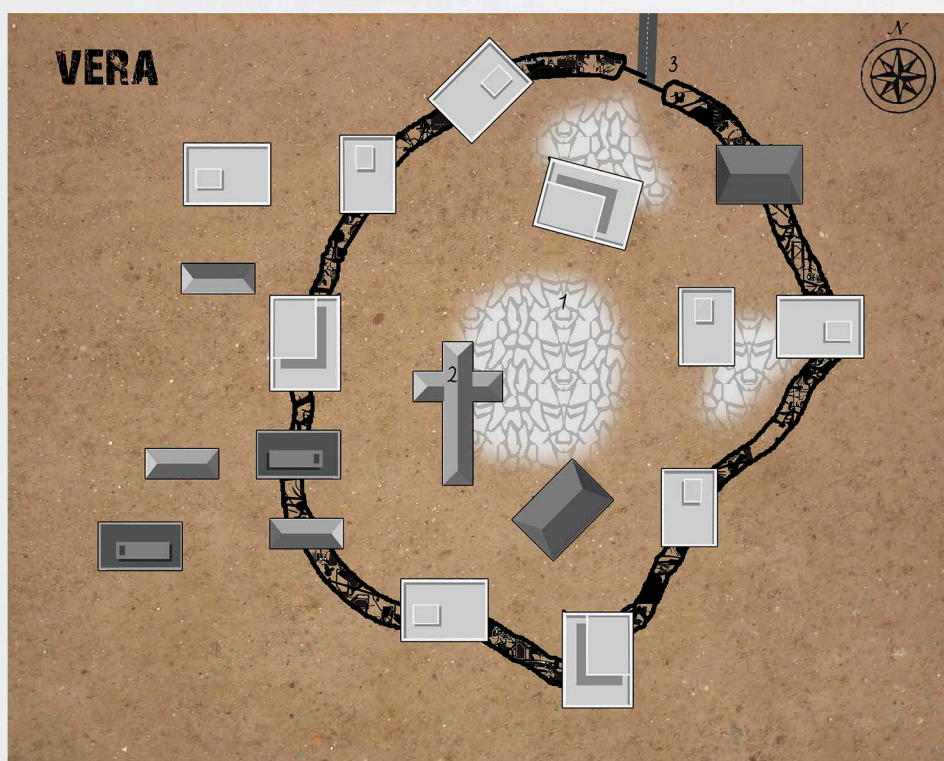
⊕ Leyenda Handill

- 1 - Plaza central de Handill.
- 2 - Casa de Manicotti.
- 3 - Puerta sur.
- 4 - Puerta norte.
- 5 - Sótano del Experimento.
- 6 - Garaje y almacén.

⊕ Leyenda General

- Edificios o casas.
- Muralla de chatarra.
- Restos de calzada o suelo.
- Carretera transitable.
- Puertas.

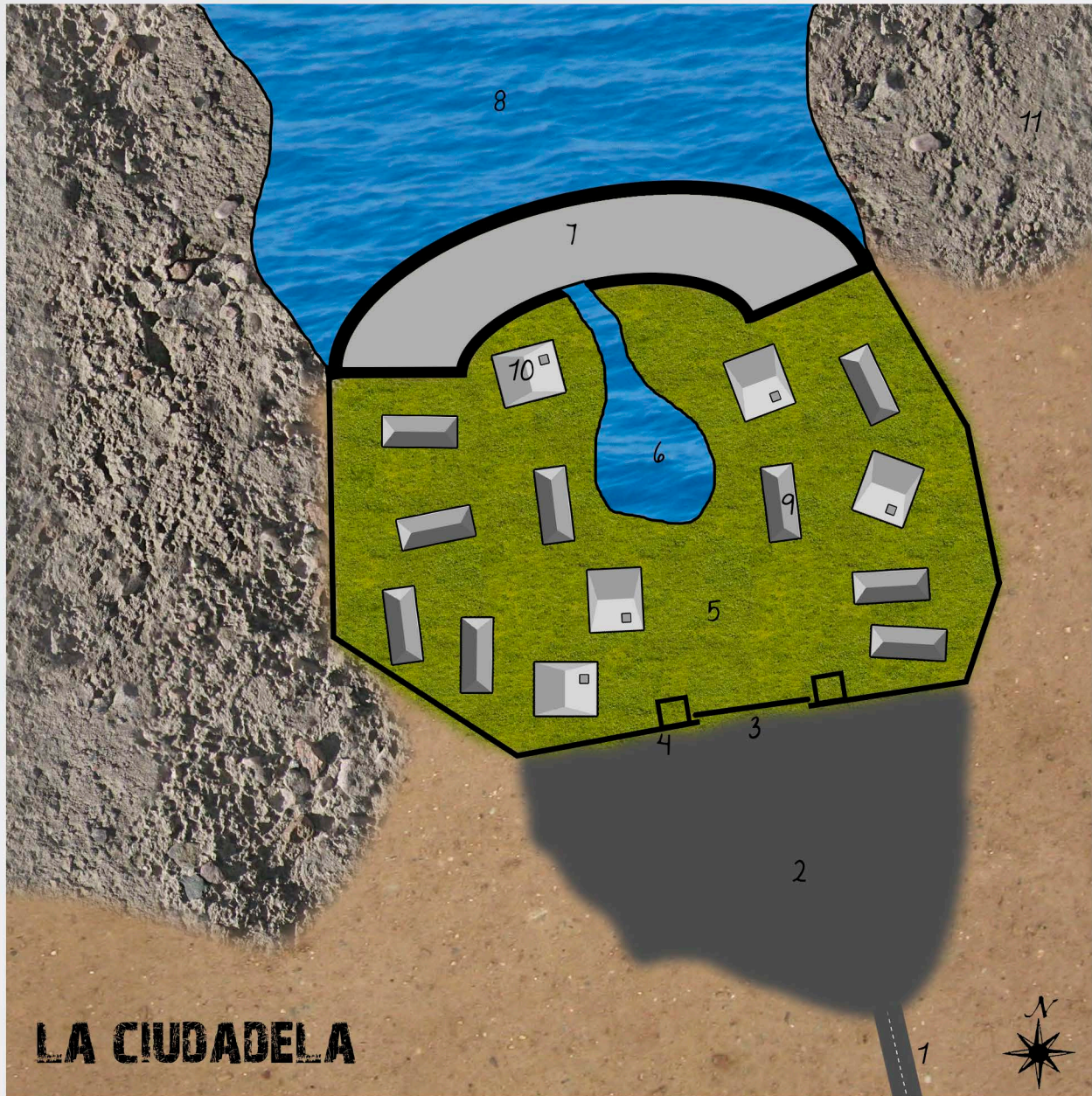
⊕ El asentamiento de Vera









⊕ Leyenda Vera

- 1 - Plaza central de Vera.
- 2 - Iglesia y edificio principal.
- 3 - Única puerta (norte).

⊕ La Ciudadela / La Gran Blanca

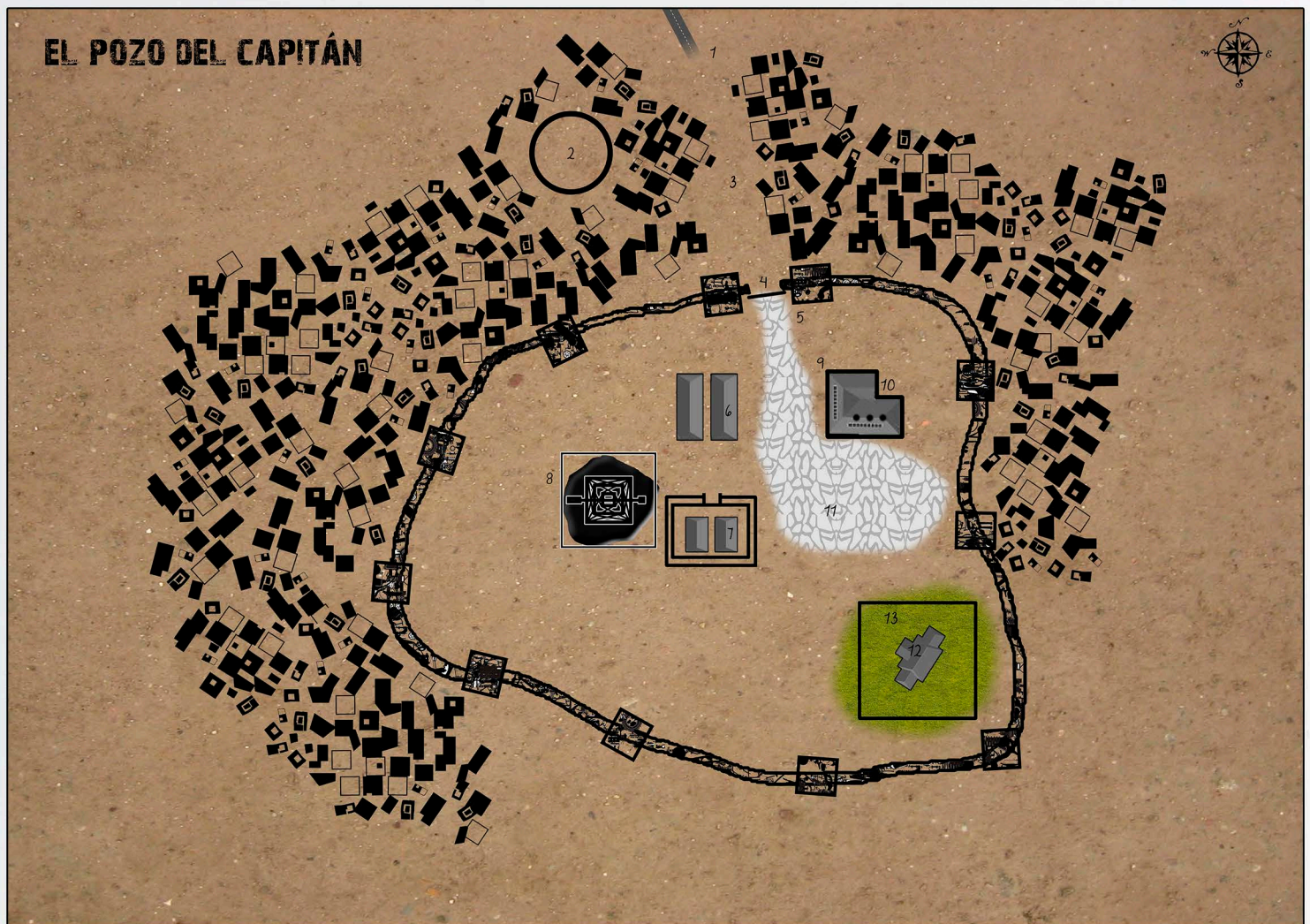


⊕ Leyenda

-  Edificios sólidos de recreo.
-  Carretera transitable.
-  Puertas.
-  Muro de hormigón.
-  Zona verde real.
-  Agua potable.

- 1 - Carretera de acceso.
- 2 - Llanura de asfalto.
- 3 - Puerta de acceso automática.
- 4 - Torres de vigilancia.
- 5 - Llanura de césped real.
- 6 - Lago de agua potable.
- 7 - Presa.
- 8 - Lago.
- 9 - Enfermería.
- 10- Cabaña de Walter.
- 11- Roca / montaña impasable.

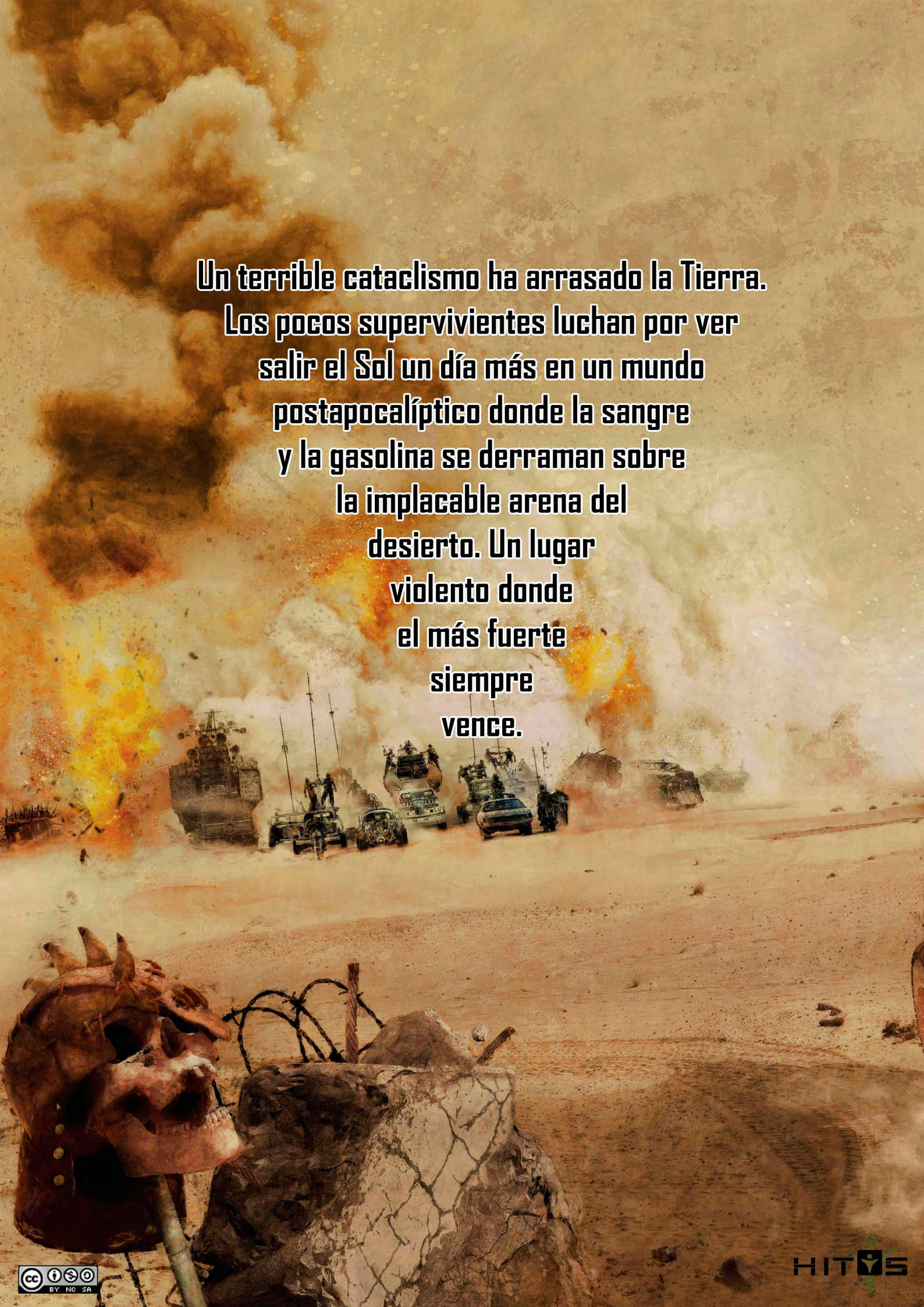
⊕ El Pozo del Capitán



⊕ Leyenda

-  Edificios sólidos.
-  Chabolas.
-  Muralla de chatarra.
-  Torres de chatarra.
-  Restos de calzada o suelo.
-  Carretera transitable.
-  Puertas.
-  Verja de malla metálica.
-  Zona verde artificial.
-  Pozo petrolífero.

- 1 - Carretera de acceso al Pozo del Capitán.
- 2 - Coliseo.
- 3 - Camino de acceso. Puestos de comerciantes.
- 4 - Puerta norte.
- 5 - Torres de vigilancia.
- 6 - Barracones de los soldados.
- 7 - Barracones de los esclavos.
- 8 - Pozo petrolífero y verja perimetral.
- 9 - Despacho del Capitán.
- 10 - Refinería de petróleo.
- 11 - Área de llenado de camiones.
- 12 - Mansión del Capitán.
- 13 - Muro de piedra protector.



**Un terrible cataclismo ha arrasado la Tierra.
Los pocos supervivientes luchan por ver
salir el Sol un día más en un mundo
postapocalíptico donde la sangre
y la gasolina se derraman sobre
la implacable arena del
desierto. Un lugar
violento donde
el más fuerte
siempre
vence.**