

## INTRODUCCIÓN

Este es un sencillo juego de rol narrativo en el que interpretaréis a tipos duros que luchan por subsistir en un mundo postapocalíptico sumido en la barbarie. Uno de vosotros será el Conductor del juego y el resto los jugadores. Durante la partida, la labor del Conductor del Juego es presentar los conflictos de este escenario devastado a los personajes de los jugadores, un grupo de gentuza que compite con otros supervivientes por los restos de lo que una vez fue la civilización. Los jugadores intentarán que sus personajes tomen el control de la situación, pero siempre sometidos al resultado de los dados.

## CHUSMA SUPERVIVIENTE

Cuenta a tus compañeros cómo es tu superviviente. Busca un nombre o apodo para él o ella.

Elige su **estilo**, que es la forma en la que mejor se desenvuelve:

**Astuto:** previsor, perceptivo, sutil, pulso firme, cabeza fría, ingenioso, artimañas para sacar el máximo provecho de una situación.

**Atrevido:** temerario, espectacular, amenazador, poderío físico, explosiones, peleas desesperadas y cualquier otra situación que genere adrenalina.

Por último nombra el equipo reseñable de tu superviviente, como una escopeta de cañones recortados y una vieja camioneta modificada.

## CÓMO SE JUEGA

Las historias que contéis se dividen en escenas, la unidad de medida y tiempo dentro del juego. Se trata de un concepto abstracto y mutable, con un carácter marcadamente cinematográfico, que sigue las leyes del dramatismo en lugar de las de la física. De hecho no tienen por qué ser correlativas, pudiendo saltar adelante o atrás en el tiempo. Tampoco han de tener una medida fija, algunas pueden ser meros intermedios y otras alargarse en el tiempo, dependiendo de las necesidades de la narración.






El Conductor del Juego establece la escena explicando dónde se encuentran vuestros personajes, pudiendo hacerlo en cualquier lugar y contexto. Si existe algún conflicto, deberéis solucionarlo para poder proseguir con la historia.

## CONFLICTOS

Los conflictos en el yermo son inevitables, unas veces son con el entorno y otras con otros supervivientes. Cuando tu personaje actúe ante un conflicto, deberás tirar los dados. Antes de hacerlo, ten claro qué está en conflicto y por qué estás tirando.



Los conflictos se resuelven de dos maneras posibles: siendo atrevido o con astucia. Cuando la actuación es atrevida, la situación se vuelve extrema y frenética. Si se utiliza la astucia quiere decir que el personaje utilizará su habilidad e inteligencia para resolver el problema.



**Tira tres dados: si el estilo encaja con la actuación, el resultado es el valor más alto y de lo contrario es el consecutivo.**

Por ejemplo, en tu tirada has obtenido   . Si el estilo encaja, el resultado es  y de lo contrario es .

Una vez realizada la actuación, el Conductor del Juego describirá su efecto, cómo reaccionan los adversarios y/o demás elementos de la escena.

## RESULTADO DE LA ACTUACIÓN

  es un **Éxito**

  es una **Complicación**

  es un **Fracaso**

**Éxito** quiere decir que lo ha clavado: el personaje efectúa un salto asombroso para pasar de un vehículo a otro mientras circulan a toda velocidad, o logra reparar la bomba de gasolina de su camioneta con alguna pieza que ha encontrado entre la chatarra.

**Complicación** significa que la actuación tiene alguna consecuencia imprevista. Básicamente:

a) la actuación no es concluyente y la tensión del momento se alarga. No se consigue el efecto deseado pero tampoco se fracasa en el intento, como por ejemplo durante un combate entre dos supervivientes, en el que ambos forcejean pero ninguno termina de dominar al otro.







b) el éxito conlleva algún inconveniente, como sufrir una herida, perder o destruir algo valioso, acabar en una posición desfavorable, etc. Por ejemplo, el personaje efectúa un salto para pasar de un vehículo a otro pero con el brusco aterrizaje se le escapa la escopeta de las manos.

Lo que el Conductor no puede hacer es negar la acción, pero si complementar el resultado tal y como se ha explicado.

Si el resultado es **Fracaso**, el Conductor del Juego describe el desastre: al saltar, el personaje no consigue llegar al vehículo contrario y acaba estrellándose contra el asfalto, o no logra reparar su camioneta y ahora se encuentra tirado en medio de la nada bajo un sol abrasador. El yermo da duras lecciones y el superviviente está a punto de recibir una, probablemente la última. Pase lo que pase, no será nada bueno.

## AUMENTANDO EL PELIGRO

En este juego no existe ningún tipo de indicador de daño ni tampoco hay tiradas por parte del Conductor del Juego para representar a los adversarios de vuestros personajes. En su lugar puede aumentar el peligro para reflejar la gravedad del momento.

En este caso, cuando tires los dados debes **descartar el resultado más alto**. Si por ejemplo has obtenido   , el  queda descartado. Si el estilo encaja, el resultado es  y de lo contrario es .

Esta escalada de peligro se mantendrá hasta que el Conductor del Juego considere que las circunstancias han podido cambiar.

## LAS TRES OPORTUNIDADES

A veces tu personaje es un tipo con suerte. Tu protagonista dispone de tres oportunidades que puedes usar tras tirar los dados. Cada una sirve para **cambiar un Fracaso por una Complicación**. Una vez las hayas usado, su suerte se ha acabado.

# SALVAJES DEL YERMO

Vásquez trataba desesperadamente de mantener el control de la autocaravana, que circulaba a su máxima velocidad a través de la antigua carretera. Cuando uno de los asaltantes logró acceder a la cabina, Vásquez desenfundó su escopeta de cañones recortados y le disparó en el pecho, haciendo que saliera despedido tan rápido como entró. Cada vez había más aferrados al vehículo, como garrapatas a su presa, intentando colarse a través de las destrozadas ventanillas de plexiglás. En el interior, el viejo y la pequeña a la que llamaban Lagartija, se afanaban por impedirlo con lo que tenían a mano: una pala y una sartén oxidada...

La hoja de una sierra mecánica atravesó el techo de la cabina con un chirrido áspero y un rostro de mirada perturbada se asomó gritando - ¡Somos los demonios del asfalto, la muerte sobre ruedas, no podréis escapar de nosotros; muy pronto sólo seréis un montón de huesos cubiertos de arena y gusanos! - En ese instante, Vásquez pisó el freno a fondo, que a punto estuvo de hacer volcar el vehículo, lanzando por los aires al tipo de la motosierra - ¿Estáis bien? - grito a través de la ventanilla que separaba la cabina de la parte trasera, cuando escuchó unos leves "sies" volvió a pisar el acelerador a fondo. Al volver a ponerse en marcha, una de las ruedas de la autocaravana aplastó el cráneo del tipo de la motosierra con un crujido repugnante...

