

PUNKAPOCALYPTIC

EL JUEGO DE ROL

REGLAS DE INICIO RÁPIDO



PUNKAPOCALYPTIC: INICIO RÁPIDO

UN JUEGO DE SUPERVIVENCIA PARAMEÑA

Redacción, diseño y dirección artística: Robert J. Schwalb

Redacción y diseño adicional: Eric Cagle y Tom Cadorette

Basado en Punkapocalyptic: The Game por Israel Gutiérrez, Marco Paraja y Marcos García

Edición: Tom Cadorette

Revisión: Jay Spight

Diseño gráfico y maquetación: Kara Hamilton

Traducción al castellano: Marcos García (Kushtar)

Portada: Matteo Spirito

Ilustraciones interiores: Biagio d'Allesandro, Jack Kaiser, Ivan Kashubo, Katerina Ladon, Matteo Spirito, Kim Van Deun, Marco Paraja, Israel Pato y Wilson Carreño.

Pruebas alfa: Dustin Bowen, Chris Davis, Adam Doochin, Andrew Follett, Dan Heinrich, Josh Hellvig, Cecil Howe, Greg Jimison, Andrew Potts, Eric Samuels, Steve Schultz, Jason Streger, Ren Tormin, Erik Walker y Troy Yost

Pruebas beta: Ricardo Siqueira, Pablo Lopes, Andrew Dent, Gemma Hart, Andrew Calrow, Andrew Grice, Simon Charles, Ashley Durnall, The Yooper Squad, Jørgen Saetermo, James Bauer, Jonathan Hill, Norman Foss, Francois Chevennement, Romain Chevennement, Eric Prouteau, Raymond Bennett, Nathaniel Broomall, Phil Broomall, Bryan Stone, Brandon Bradshaw, Brian Joshua Tingle, Matt Sanders, Jess Rogers, Terry Fields, Al Campbell, Chris Mann, Su Tompkinson, Gethin Bennett, Marco Denby, Jane Poole, Jane Stanley, Steve Jackson, Ahmed Shah, Melanie MacDonald, Joe Zakszewski, Mike McCarthy, Steve Flynn, Joe Guggio, Patrick Symington, Robert Alexander, "Chill" Bill Hutchinson, Robert McKavanagh, Tom Robinson, Daniel Christensen, Jacquelin Coronilla, Matthew Derer, Raul Enciso, Chad McElhiney, Magnus Offermanns, Cary Potochnik, Paul Robinson, Peter Robinson, Jorge Cerrato, Ben Sager, Wil Strickland, Victor Vasquez, Posin Wang, Sarkis Zaratsian, Raul Enciso, Hans Zieger, Shawn Metzler, Brendan Metzler, Sparky, Izzy, Big Irish, Mark Craddock, Russ Creek, Mike Crow, Matt Rieper, David Daniel, AJ Foster, Victoria Jones, Fernando A. Dolande, True McManis, Dominic Vorreiter, Max, Rot, Peter, Dylan McInnis, Matt McInnis, Floyd Haywood, Zach Hodson, Stephen Gayewski, K Foote, Jason Bales, Matt Screng Paluch, Andrew Greenberg, Tom Pollock, Julian Draven, Selganor Yoster, Hauke Stammer, Steffi, Marcel, Benni, Thomas, Lars, Heiko, Michael, William Buxton, Paul Sheppard, Xavier Gonzalez, Logan Speakman, Vince Freeman, Raul Chan, Robert Regnar, Ben Menard, Don Story, Whitney, JR, Jennifer, Daniel, Nick Jackson, Justin Jackson, Sabrena Jackson, Shonna O'Donnel, Michae O'Donnel, Rob Randall, Brian Molina, Joey Mullins, Josh Pierce-Taylor, Dec Pierce-Taylor, Natalie Rodrigues Gomes, Akoto, Katy Block, Tiziano Furlano, Giovanni Ferino, Marco Trapanotto, Daniele Simonitto, David Taylor, Clare McMillan, Caroline Taylor, Luke Springall, Michael Long, Jon Allen, Chris Spiller, Graeme Jefferies, Sian Child, Emma Makepeace, Dave Hickman, Richard Hudson, José "Toad" Barbosa, Ubiraelzinho, Matheus "Bisonho" Santos, Hiago Skywalker, Analber, Alexander "Lodbrok" Souza, Agenor (Aoshi-Jr), Andrei, Marcelo Maia Braga, Eduardo punk_aceado, Bustamante, Nathan Stitt, Ian "Grendel Todd" Grey, Aaron Waterman, Alex Blumstein, Lydia Ropp, Keenan Izaacs, Sipill Kuhnke, Danial Queen, Morgan Penngrath, Kyle Boyd, Alex Callihan, Jarrad Bedwell, Coy Barron, Cait Downing, Mike Lamberti y Kyle Escue

PunkApocalyptic: The Game © 2014 Bad Roll Games.

Punkapocalyptic el Juego de Rol © 2020 Schwalb Entertainment, LLC y © 2022 Bad Roll Games.

Todos los derechos reservados.

Punkapocalyptic the Game y sus logotipos asociados son marca registrada de Bad Roll Games. *Shadow of the Demon Lord*, *Schwalb Entertainment* y sus logotipos asociados son marca registrada de Schwalb Entertainment, LLC.



PO Box #12548
Murfreesboro, TN 37129
info@schwalbentertainment.com
www.schwalbentertainment.com



Avda. Pablo Iglesias, 61 - Ent. E
33204 - Gijón, Asturias
info@badrollgames.com
www.badrollgames.com

TABLA DE CONTENIDOS

CRÉDITOS.....	1	Manos	22
¿QUÉ COÑO ES ESTO?.....	4	Pies	22
El Páramo.....	4	Sesos.....	23
Mercenarios	4	Ojos	23
La Directora de juego	4	Boca	23
Las reglas	5	Agallas	23
Dados	5	Defensa.....	23
Concreto vs. genérico	5	Salud	23
Redondeos a la baja	5	Cuajo	23
Ejemplo de juego	5	Velocidad	23
CREACIÓN DE UN MERCENARIO.....	6	Tamaño y Alcance.....	23
Creación de un personaje	7	Daño	23
Paso 1: Atributos	7	Total de daño.....	23
Puntuaciones asignadas.....	7	Efectos del daño.....	24
Puntuaciones aleatorias	7	Chungos.....	24
Paso 2: Trasfondo.....	7	Acojonado	24
Bruto	8	Cegato.....	24
Carroñero	8	Grogui.....	24
Errante.....	8	Impedido	24
Fanático	9	Inmovilizado.....	24
Genio.....	9	Jamacuco.....	24
Guaperas.....	10	Lentorro.....	24
Pandillero	10	Loko	24
Superviviente	11	Muñeco	25
Trastos.....	11	Reventado	25
Paso 3: Otras movidas	13	Tirado	25
Modificadores de Atributo	13	Tonto	25
Defensa	13	Mutágenos	25
Salud	13	Privaciones	25
Cuajo	13	Asfixia	25
Educación.....	13	Prenderse fuego	25
Velocidad	13	Descansar	25
Tamaño y Alcance	13	Tiempo.....	26
Mutágenos	13	Viajar	26
Misiones.....	13	Días de viaje	26
Paso 4: Detalles del personaje	14	Elige tu destino.....	26
El espejo no miente	14	Ritmo.....	26
Cosas que hacer	21	Tareas en ruta	26
Éxito	21	Riesgos y peligros	26
Fracaso	21	Distancia viajada.....	27
Tiradas de Atributo	21	Campamento	27
Ajustar las tiradas	21	Movimiento	27
Potra.....	22	Espacios abiertos y cerrados	27
Usar los Atributos	22	Movimiento forzado	27
Músculos.....	22	Formas especiales de movimiento	27
Carne.....	22		

TABLA DE CONTENIDOS

Persecuciones	29	Retirarse	36
Ventaja inicial	29	Usar un Atributo	36
Paso 1: Circunstancias de la persecución	29	Usar un Objeto	36
Paso 2: Los perseguidos	29	Reacciones	36
Paso 3: Los perseguidores	30	Realizar un ataque	36
Paso 4: El resultado	30	Monturas en combate	38
Terreno	30	Motos en combate	39
Terreno chungo	30	Antes de la siguiente misión	39
Obstáculos	30	EQUIPO	40
Terreno oculto	30	Productos	40
Pisparse de las cosas	30	Balas	40
Objetos	30	Manduca	41
Atributos	31	Agua	41
Defensa	31	Medicina	41
Salud	31	<i>Uso de la medicina</i>	41
Daño a objetos	31	Energía	41
Sujeto y suelto	31	Gasofa	41
Levantar, empujar y arrastrar	31	<i>Cócteles molotov</i>	41
Rotura de objetos	31	Recursos	41
Soltar objetos	31	Comprar y vender	42
Desmontaje de objetos	31	Límites de carga	42
Reparación de objetos	31	Objetos	42
Cacharreando	31	Calidad de los objetos	42
Interpretación	32	Ropa	42
Elementos de interpretación	32	Armadura	43
Interacción social	33	Descripción de ropa	43
Conflicto social	33	Armas	43
Paso 1: Objetivo	33	Explosivos	46
Paso 2: Interpretación	33	Lanzamiento de explosivos	46
Paso 3: Táctica	33	Equipo básico	47
Paso 4: Disposición del objetivo	34	DOS MUERTOS EN VILLA ÑORDO	48
Paso 5: Tirada de Impactar	34	En situación	49
Paso 6: Resultado	34	¿Qué pasa con Pinkus?	49
Combate	34	Villa Ñordo ante tus ojos	49
El campo de batalla	34	Pistas y otras mierdas	49
Sorpresa	34	Rastros	50
Asaltos y Turnos	35	La senda del Suroeste	50
¿Quién va cuándo?	35	La senda del Noreste	50
Movimiento	35	La senda del Este	50
Acciones	35	Una cabaña en el bosque	51
Apresurarse	35	Explorar la cabaña	51
Atacar	35	Los caníbales	51
Ayudar	36	Conclusión	51
Concentrarse	36	Criaturas	52
Defenderse	36	HOJA DE PERSONAJE	53
Escondarse	36		
Primeros auxilios	36		
Recuperarse	36		

¿QUÉ COÑO ES ESTO?

¡Eh, qué pasa peña! Bienvenidos a *Punkapocalyptic: el Juego de Supervivencia en el Páramo*, que es, básicamente, un Juego de Rol (JdR). Este libro de inicio rápido es un buen pedazo de trozo de todas las cosas guays que encontraréis en el libro de reglas final que saldrá en Verkami. En estas hojas tenéis todo lo que necesitáis para hacer un personaje, la mayoría de las reglas, algo de equipo y una misión (una "aventura") para ir entrando en calor.

Es posible que te hayas pispado que el tono de este libro es bastante distinto al de otros productos de Schwalb Entertainement. En *Punkapocalyptic* no nos cortamos a la hora de decir joder, mierda, mamón (un montón de veces, de hecho) y muchas otras ordinariencias que intentan transmitir la sordidez y ambientación de un mundo que se ha ido a tomar por culo.

Así que agarraos los machos.

O iros a cagar al monte, pardillos. A mi me la pela.

EL PÁRAMO

El mundo tal y como lo conocemos ya no existe. El cómo y el por qué aún es tema de debate, aunque apenas hay un puñado de gente con el tiempo o las entendederas para largar sobre ello con algo de sentido. Todo lo que queda es un lugar extremadamente peligroso que, dependiendo de tu punto de vista, puede ser una alcantarilla apestosa, un vertedero radiactivo rebosante de enfermedades y amenazas de muerte, o un lugar de hambre y necesidad rabiosas donde venderías o matarías a tu propia madre sólo para sobrevivir un día más.

De hecho, tu punto de vista importa una mierda. El mundo es todas esas cosas. Y algunas mucho peores.

Letal y violento, este mundo se ha convertido en un yermo desierto salpicado por los restos de lo que hubiese antes. No obstante el Páramo, como se lo conoce, no está tan vacío como podría parecer.

Aquí viven los despojos descendientes de los indeseables, los empobrecidos, los marginales y demás capullos indignos de entrar en alguna de las grandes y fabulosas Megalópolis: ciudades de leyenda construidas durante el colapso de la humanidad que se han convertido más en un mito que en una realidad para la mayoría de los infames zampabostas que luchan por ganarse la vida en el Páramo. Ah, sí, claro... también hay mutantes. Pero ya hablaremos de ellos.

Pero por muy desagradable que se haya vuelto el mundo, abundan las oportunidades para cualquiera que tenga las pelotas, la frialdad o la flexibilidad moral necesaria para seguir vivo e incluso prosperar... al menos en comparación con el resto de tirados que te rodean.

En el Páramo los recursos son escasos. La electricidad se ha evaporado casi por completo, así como aquellos capaces de construir o arreglar aparatos medianamente complejos. Casi todo se limita al uso de los artículos más básicos, montados con cualquier pieza que se haya salvado de un antiguo vertedero, saqueado en las ciudades en ruinas de la Era Antes del Mierdaggedón, o muy a menudo robado de manos otros perdedores más estúpidos o débiles.

Recuperar estas piezas no es tarea sencilla ya que la mayoría de las ruinas antiguas están llenas de edificios en precario

equilibrio, bandas errantes, abominaciones mutantes, caníbales homicidas o discípulos fanáticos con creencias aberrantes. Cuando te ofrezcan un puñado de balas por acabar con un cacique local, o algo de gasofa para echar al buga que haces funcionar con meados, cinta de embalar y buenas vibraciones, lo más probable es que no tengas muchas alternativas a decir que sí.

Pero por chungas que sean las cosas en el Páramo, uno siempre puede encontrar pequeños asentamientos, a menudo fortificados, que de alguna forma se las arreglan para seguir a flote en este mar de diarrea eterna. Algunos enclaves actúan como centros de comercio, mientras que otros son la única oportunidad de que los tirillas o los cobardes sigan con vida, mientras que otros albergan bandas de psicópatas que sólo comercian en balas.

También hay ermitaños itinerantes que recogen piezas extrañas de restos de tecnología aún viable, o bandas de nómadas místicos en busca de alguna "verdad" arcana que a menudo tiene que ver con sacrificios de sangre (normalmente la tuya y la de tus colegas).

Todo lo que se te ocurra puede suceder en el Páramo, y acabas de empezar un viaje que te llevará a descubrir cosas realmente extrañas que dejarían bocas incluso a tu yo cínico e insensible de antes de que el destino validase tu entrada a esta puta montaña rusa de zurullos en la que estás a punto de montarte.

MERCENARIOS

En *Punkapocalyptic: el Juego de Supervivencia Parameña*, tus colegas y tú os meteréis en el papel de mercenarios, soldados de fortuna que recorren el Páramo ofreciendo sus talentos y habilidades únicos al mejor postor. ¿Qué sacáis a cambio de jugaros el pellejo? Balas, manduca, agua, pastis, gasofa y recursos, todo lo cual forma lo más parecido a un sistema económico en este mundo salvaje.

En tus partidas podrás explorar ruinas antiguas, descubrir lugares extraños y a gente aún más extraña, regatear o trocar objetos por balas o botín, interrogar prisioneros y luchar por tu culo. ¡Si tienes suerte, todo en el mismo día! Cada misión que emprenda tu grupo os llevará a nuevos peligros, desafíos y oportunidades para labraros un nombre en el Páramo. Sí, vale, algunos vais a palmar, pero oye, nadie vive eternamente y además siempre hay algún pringao dispuesto a cubrir las bajas.

LA DIRECTORA DE JUEGO

Uno de vosotros adoptará el papel de Directora de juego (también "DJ"). La DJ tiene el curro más importante de todo el juego, ya que será narradora y árbitra a la vez. La DJ decide qué desafíos habrá que superar, crea y desarrolla las misiones que tendréis que cumplir y hará que la narración no se detenga. Pero por encima de todo la DJ, aplicando el sentido común y su conocimiento de las reglas, decide qué ocurre y qué no, o qué podría ocurrir con un poco de potra, basándose en el resultado obtenido en los dados.

LAS REGLAS

Punkapocalyptic hace uso de un variopinto montón de reglas para determinar qué ocurre cuando las consecuencias de una acción no están claras, para describir el progreso de los personajes a medida que completan misiones y para asegurarse de que dichas misiones son a la vez interesantes y molonas. A veces tendrás que depender por completo de ellas para resolver una situación eggstraña (rara de huevos), pero la mayoría del tiempo la DJ debería dejar que la historia lleve la voz cantante.

DADOS

Necesitas al menos un juego de dados para jugar a esto, compuesto por un dado de veinte caras (d20) y como mínimo tres dados de seis caras (d6). También puedes usar alguna de las aplicaciones para generar tiradas de dados que existen, casi todas gratuitas, para cualquier modelo de teléfono que gastes. Pero si somos sinceros, no hay nada como el sonido de huesos secos contra la mesa para obtener un resultado satisfactorio (o que te sodomice a base de bien).

Las reglas emplean abreviaturas informales para referirse a las tiradas de dados, que siguen el formato xdy + z. X representa la cantidad de dados a tirar. Y te indica el tipo o tamaño de los dados. Z es un número que hay que sumar al resultado. Así que si ves algo como 1d6+2, que sepas que significa que tienes que tirar 1 dado de 6 caras y sumar 2 al resultado obtenido. Por si no lo has entendido, 1d20+5 significa que tires 1 dado de 20 caras y sumes 5 al resultado.

CONCRETO VS. GENÉRICO

La mayoría del libro habla de reglas amplias y genéricas que te dicen cómo jugar y cómo resolver ciertos supuestos con los que os podéis topar. También hay algunos elementos de juego llamados Talentos que a veces te dan la oportunidad de retorcer o incluso romper las reglas. En esos casos, la excepción o descripción concreta ofrecida por dicho Talento tendrá preferencia sobre la regla general.

REDONDEOS A LA BAJA

Cuando obtengas un número con decimales, por ejemplo a la hora de reducir un daño a la mitad, redondea siempre a la baja hasta el número entero inferior más cercano.

EJEMPLO DE JUEGO

En este ejemplo un grupo de jugadores (Miguel, Daniela, Emilio, Cecilia y Txus) se reúnen para echar unas pifias. Eli es su DJ. El grupo ha aceptado un curro de un cacique local que quiere que investiguen los rumores sobre unos tíos de pinta sospechosa que rondan unas ruinas cercanas. El grupo se sube a sus burras y sale zumbando hacia las ruinas, llegando allí justo antes del anochecer.

Eli (como DJ): Una piña de casuchas viejas se alza ante vosotros, la mayoría sin alguna pared o sin tejado, aunque un puñado de ellas parecen intactas. Hay polvo por todas partes, acumulado de la última tormenta. Un sobresalto os recorre

cuando escucháis el chasquido de una farola rota, meciéndose al viento que sopla con fuerza suficiente para mover su poste. ¿Qué hacéis?

Daniela (como Katrina, una ratera): A ver, pavos, este sitio da muy mal rollo. Vamos a estar listos pa cualquier movida. Saco el bate de beisbol de la funda de la moto y me pongo en guardia.

Miguel (como Follarín, un asesino): Buena idea, Katrina. Saco mis dos hachas de mano y me adelanto a ver si veo a alguien.

Txus (como Randy, un bicho raro): Voy contigo. Toi listo pa rajar con mis garras al primer hijoputa que vea.

Emilio (como Navidad, un constructor): Activo mi electraje y caliento la vara.

Cecilia (como Rabiosa, otra asesina): ¿Eso va con segundas, Emilio? Vale, cubro a Follarín y Randy con mi rifle.

Eli: Vale, me parece bien. Follarín, vas en cabeza, con Randy justo detrás. ¿Cuánto os queréis alejar explorando?

Miguel: 20 metros como mucho, un sitio donde podamos seguir viendo al resto del grupo. ¿Te vale, Randy?

Txus: Ferpectamente.

Eli: Os alejáis varios pasos del grupo, moviándoos entre dos casas viejas cuyo recubrimiento exterior se ha desplomado en montones a su alrededor. Te parece oír algo. Ehhhhh... vale.... Randy, Follarín, sois los que más cerca estáis así que hacéis una tirada de Ojos.

Txus (lanzando un d20): Yo 15.

Miguel (lanzando otro d20): ¡Putadón! Un 8. No me cosco de una mierda.

Eli: Muy bien. Randy, oyes unos pasos pesados a tu derecha. Te giras y ves a una abominación grandota y mutada de cojones, que lleva en la mano una señal de STOP llena de sangre seca.

Miguel: ¿Grandota?

Eli: Sip. Y mutada. Y abominable.

Daniela: Mierda. Mutantes. Cómo odio a esos cabrones.

Txus: Vale, le pego un grito a Follarín para avisarlo. ¿Veo más?

Eli: Ves a otro moviéndose más apartado con intención de unirse al primero, pero le llevará un rato. Venga, pues al lío: asaltos de combate. ¿Alguien se pide un Turno rápido?

Cecilia: ¿Yo los puedo ver?

Eli: Todavía no.

Cecilia: Copón. Pues a esperar.

Miguel: A la mierda. Cargo contra el bicho.

Eli: ¡Tira!

Miguel: ¿Con un 12 le entro en la Defensa?

Eli: Sip, hasta el fondo. ¿Daño?

Miguel: Toma, otro 12. Come mierda, capullo.

Eli: ¿Alguien más?

Txus: Qué cojones, allá voy. También cargo. Coño, un 5.

Eli: Uf. Puf. Casi pero no. Vale. Cuando estáis más cerca veis que son Bestias del pozo. La primera hace un Turno rápido. La otra actuará Lenta. Cosa sorprendente, la Bestia del pozo se pone bastante berraca por culpa de tu última hostia. ¿Un 12 te entra en Defensa?

Miguel: Joder, sí.

Eli: Ya me jodería. Vale... La Bestia te clava la señal de STOP en el tarro. 11 de daño.

Miguel: Hostia puta. ¡Venga, tíos! ¡Poneos las putas pilas, que aquí nos van a joder vivos!

A medida que el sol se pone, varios pares de brillantes ojos rojos van apareciendo en las partes más alejadas de las ruinas. Las cosas se van a poner mucho más interesantes para nuestro intrépido grupo de amigos.



CREACIÓN DE UN MERCENARIO

En el Páramo o eres cazador o eres presa. Los cazadores vieron el fin de la civilización como una carta blanca para hacer lo que les apetezca. Entre ellos se cuentan caciques ávidos de poder al frente de bandas que saquean balas, equipo y demás recursos del entorno; tiranos sádicos que esclavizan a otros supervivientes y los obligan a cavar en peligrosos vertederos; cultos extraños, peñas de mutantes, supremacistas del V Reich desbocados; y muchos otros que, si se les da la oportunidad, moldearán el mundo que los rodea a su enfermizo gusto.

¿Las presas? Joder, pues todos los demás: hombres y mujeres inocentes bien jodidos por la codicia de los plutócratas que construyeron las enormes Megalópolis y después dejaron fuera a todo Dios excepto a los privilegiados; nómadas errantes; asentamientos que apenas pueden arañar lo suficiente de esta tierra baldía para ir tirando a base de bayas de soja o cualquier otra porquería. La mayoría de esta gente sólo desea vivir en paz, reconstruir lo suficiente de lo que perdieron para tener una vida un poco más llevadera y quizá, sólo quizá, dejar un mundo ligeramente mejor a los pobres desgraciados que vengan detrás.

En Punkapocalyptic: el Juego de Rol vas a interpretar a un mercenario, alguien que vive de sus habilidades y vende sus servicios a quien se los pueda permitir. Tu motivación podrían ser las súplicas de los despojos desvalidos que habitan el Páramo, habiendo cogido las armas para defenderlos de sus opresores. O podrías ser el mayor cabrón con pintas del lugar y ponerte al servicio del ególatra de turno que no desea nada más

que controlar con mano férrea su pequeño rincón del mundo, lo cual a menudo querrá decir que tendrás que perseguir y apalear a los ya citados despojos desvalidos.

Pero lo más probable es que tengas que aceptar cualquier curro que puedas encontrar, porque el mundo es un lugar duro e implacable en el que a nadie le importa ya un pijo hacer lo correcto o no. Quizá tú seas diferente, quizá seas la misma mierda de siempre. Que te lles un balazo en el tarro o en el pecho será el único juicio al que te verás expuesto ahí fuera, colega.

Este capítulo te enseña a crear un mercenario. El proceso es sencillo de cojones. Tendrás que tomar algunas decisiones básicas, tirar un puñado de dados y después escribir la información obtenida en la hoja de personaje. Es importante mencionar en este punto que, como personaje recién creado, vas a ser más blando que la mierda de pavo. Tu primera misión va a ser un marronazo que te cagas y tus posibilidades de sobrevivir, escasas. Así son las cosas.

Pero oye, alegría esa jeta, porque tus colegas supervivientes van a encontrar a algún otro desgraciado para ocupar tu lugar. Así que si palmas no flipes. Apaña un nuevo personaje y a funcionar otra vez... con un poco de suerte, será otro el que se coma la mierda en la próxima misión.

¡Bienvenido al fantabuloso y maravillido mundo de Punkapocalyptic, cachocarne! Disfruta el viaje mientras puedas.

CREAR UN PERSONAJE

Crear un mercenario requiere una serie de pasos, incluyendo el escribir en tu hoja de personaje los resultados de tus tiradas de dados y cualquier decisión que tomes en cuanto al aspecto o trasfondo de tu mercenario. Podrás encontrar una hoja de personaje en castellano guapa que flipas para descargar del sitio web www.badrollgames.com.

Tampoco es que haga falta usar la hoja de personaje: te puedes limitar a garabatear los datos en un trozo de papel arrancado con un lápiz robado en IKEA, si te petas más. Son cuatro cosas tan sencillas que tampoco importa mucho cómo lo hagas.

PASO 1: ATRIBUTOS

Lo primero que tienes que hacer es generar tus puntuaciones de Atributo. Los Atributos representan tus capacidades más básicas, a saber: **Músculos**, **Carne**, **Manos**, **Pies**, **Sesos**, **Ojos**, **Boca** y **Agallas**. Para cada uno de ellos tendrás una **puntuación**. Una puntuación de Atributo es un número entre 1 y 20, siendo 10 la media.

Puedes obtener tus puntuaciones de dos formas diferentes, mediante Puntuaciones asignadas o Puntuaciones aleatorias. Si asignas tus Atributos serás bueno en algunas cosas y malo en otras. Si los determinas de forma aleatoria, ¿quién coño sabe lo que va a ocurrir?

Cuando hayas elegido la forma de joder tu personaje, apúntalo todo. Tu trasfondo, que vas a elegir en el Paso 2, aumentará uno de estos Atributos en 1 punto.

PUNTUACIONES ASIGNADAS

Si eliges esta opción, tendrás las siguientes puntuaciones de Atributo pregeneradas: 13, 12, 12, 11, 10, 10, 10 y 9. Asigna cada una a cada uno de tus Atributos hasta que las hayas gastado todas. Si quieres puedes aumentar hasta dos de estas puntuaciones en un punto cada una, pero por cada una que aumentes tendrás que reducir otra en un punto. ¿Te coscas?

PUNTUACIONES ALEATORIAS

¿Te sientes con suerte, saltatapias? Las puntuaciones aleatorias te dan la oportunidad de conseguir tiradas más altas que la media con el riesgo de obtener también algunas más bajas. Para generar tus puntuaciones tira 4d6 ocho veces, eliminando el dado más bajo en cada tirada. Busca cada uno de esos resultados en la siguiente tabla y anota las puntuaciones en tu hoja de personaje, asignándolas a los Atributos que quieras hasta que hayas cubierto los ocho.

PUNTUACIONES ALEATORIAS

Tirada	Puntuación
18	13
16-17	12
13-15	11
9-12	10
6-8	9
4-5	8
3	7

RESUMEN DE ATRIBUTOS

Cada Atributo representa un aspecto diferente del potencial de tu personaje.

Músculos indica tu fuerza y forma física. Usa **Músculos** para atacar con armas de cuerpo a cuerpo o improvisadas.

Carne combina tu resistencia y tu salud. Puedes usar **Carne** para calcular el daño que puedes sufrir.

Manos mide tu equilibrio, coordinación, pulso y precisión. Harás uso de **Manos** para atacar con pipas, arcos y demás armas de proyectiles, así como para cualquier cosa que requiera destreza manual.

Pies da una idea de tu velocidad, movilidad y la capacidad de eludir peligros. Los **Pies** te servirán para evitar ataques potenciales.

Sesos describe tu astucia, inteligencia, lógica y educación. Con tus **Sesos** podrás deducir cosas, usar cacharros tecnológicos y superar desafíos de esos de pensar.

Ojos representa tu agudeza sensorial y nivel de alerta. Aunque se llame **Ojos** sirve para tus putos cinco sentidos (vista, olfato, oído, tacto y gusto). Abre los **Ojos** para pisparte de cosas y ser consciente del mundo que te rodea.

Boca se refiere a tu personalidad, atractivo natural y magnetismo. Dale a la **Boca** en situaciones sociales donde la negociación, diplomacia o seducción salgan a relucir.

Agallas es un refrito de determinación, valor, disciplina y fuerza de voluntad. Lo normal es que tires de **Agallas** para mantener el tipo cuando la situación se vaya a cagar.

PASO 2: TRASFONDO

Tu personaje es un menda que vive o ha vivido en el Páramo y arrastra su propia historia anterior a convertirse en mercenario. El trasfondo de tu personaje describe su identidad y su forma de encajar en el mundo. Además, tu trasfondo también te otorga ciertas movidas guays.

Atributos: tu trasfondo aumenta uno de tus ocho Atributos en la cantidad indicada.

Idiomas: tu trasfondo te indica cuántos idiomas hablas. Puedes elegir cualquiera que se hable en el mundo actual, como español, inglés, alemán o griego. Pero no seas imbécil. Si eliges un idioma que no se hable en la zona en la que vais a jugar, ni Cristo va a entender lo que coño estás diciendo, ¿o qué?

Además, la mayoría de peña en el Páramo no sabe leer, así que no te dé cosa si tu personaje es analfabeto. Si tu trasfondo no especifica si sabes leer o no, hay alguna posibilidad de que sí seas capaz. Tira 1d6 por cada idioma que sepas hablar; con un 5 o un 6 también sabrás leer y escribir en dicho idioma.

Talentos: tu trasfondo te concede como poco un Talento. Los Talentos son cosicas chachis que sabe hacer tu personaje. Anota el Talento y su funcionamiento en tu hoja de personaje.

Equipo inicial: tu trasfondo también te da algo de equipo: mierdas para tu inventario con las que empiezas el juego. También se te obsequiará con un elemento al azar de broza. Lee cada descripción para ver más detalles. Si quieres saber más sobre el equipo, lee el Capítulo 4.

Beneficios de la misión 4: por último, tu trasfondo te concede algunos beneficios más si llegas a completar tu cuarta misión. Si consigues llegar tan lejos (y te aseguro que está lejos de cojones), tu personaje obtendrá las ganancias indicadas.

BRUTO

Has sobrevivido siendo uno de los cabrones más duros de la zona. Grande, cachas y amenazador, tienes un montón de fuerza física y ningún reparo a la hora de usarla ya sea de forma justificada o no. Puede que hayas trabajado como luchador del pozo para diversión de las masas, protegido a un cacique como guardaespaldas, o simplemente te hayas dedicado a arramblar con las cosas de los más débiles porque podías.

TRASFONDOS DE BRUTO

d6	Trasfondo
1	Estrangulaste a un tío con tus propias manos, aunque a nadie le importa si lo merecía o no. El caso es que ya no eres bienvenido, lo que te ha obligado a pirarte para buscar otro sitio donde vivir.
2	Un científico chalado te capturó y te llenó hasta las cejas de esteroides. Te has vuelto más grande y fuerte, pero a cambio de una mecha temperamental muy corta y un caso grave de acné juvenil.
3	Te aprovechabas de los lugareños para conseguir lo que querías. Un día contrataron a un par de mercenarios más duros para acabar contigo. Saliste por patas y no has parado desde entonces. Pero algún día volverás a ese vertedero para vengarte.
4	No siempre puedes controlar tu propia fuerza. La última vez que te metiste en una pelea sucia le diste a un pavo tan fuerte que no se levantó más. Cuando los vecinos se pusieron a buscar una cuerda con la que hacerte una corbata, fue tu señal para largarte.
5	Eras el guardaespaldas de un poderoso cacique. Después de salvar el culo de ese cerdo de un asesino, te concedió la libertad. En cuanto te piraste para buscarte la vida en otro sitio hizo que te emboscasen al salir del pueblo y te dejaron por muerto en una zanja.
6	Protegistes un asentamiento durante muchos años, usando tu fuerza para derrotar o asustar a los saqueadores. Pero llegó el día en que apareció alguien más vigo y aceptó tu desafío. Sobreviviste, pero tu hogar no. Desde entonces no has dejado de perseguir a esos hijoputas.

Atributos: aumenta tu puntuación de Músculos en 1.

Idiomas: puedes hablar un idioma a tu elección.

Cachas: puedes forzar la máquina para llevar a cabo grandes hazañas de fuerza. Cuando hagas una tirada de Músculos, podrás usar este Talento para hacerla con 2 ventajas. Una vez usado este Talento tendrás que esperar 6 Asaltos para volver a activarlo.

Equipo inicial: empiezas con ropa desgastada, un martillo o llave inglesa grande que te cagas, una mochila, 1 ración de manduca, 1 ración de agua y 1 trasto al azar.

BENEFICIOS DE LA MISIÓN 4

Cuando completes tu cuarta misión obtendrás los siguientes beneficios.

Salud: aumenta 5 puntos.

Golpe brutal: puedes dar unas hostias de cuidado. Cuando uses Cachas con una tirada de Músculos para atacar con un arma de cuerpo a cuerpo y tengas éxito en la tirada, el ataque causará 3 puntos de daño adicional.

CARROÑERO

El Páramo puede parecer vacío y triste, porque en su mayoría así es; pero para aquellos que saben dónde buscar alberga incontables tesoros. Te ganas la vida encontrando mierdas útiles, desde armas o balas a manduca y medicinas, para mantener a los tuyos y evitar que se conviertan en despojos

mutantoides. Tienes talento a la hora de encontrar cosas útiles en lugares donde nadie se molestaría en buscar.

TRASFONDOS DE CARROÑERO

d6	Trasfondo
1	Cotilla por naturaleza, descubriste un secreto que se llevó por delante a un montón de peña cuando se destapó. Esperas que nadie se haya coscado de eso.
2	Robaste algo de valor a quien de verdad lo necesitaba. Estás bastante seguro de que esa persona ahora está fiambre. Que le den.
3	Un día fuiste a explorar una cueva antigua y saliste con un pedro brillante de aspecto extraño. Lo perdiste en tu pueblo y unas semanas más tarde todo el mundo la había palmado. Carambitas.
4	Creciste como esclavo de un cacique. Aprendiste a rapiñar todo lo posible para mantenerte con vida.
5	Te uniste a una banda de Chatarreros durante unos meses, como explorador. Eras muy bueno a la hora de escurrirte por los sitios más chungos para conseguirles material.
6	Un amigo iba a ser colgado por robo, pero encontraste las cosas "robadas" y le salvaste el culo. ¡Buen trabajo!

Atributos: aumenta tu puntuación de Ojos en 1.

Idiomas: puedes hablar un idioma a tu elección.

Rapiña: normalmente te las apañas para conseguir lo que necesitas. Puedes usar una Acción para rebuscar algo útil. Puedes elegir encontrar 1 bala, 1 medicina, 1 ración de manduca, 1 recurso o una pieza de equipo por valor de 5 balas o menos. Puedes usar este Talento tantas veces como tu modificador de Ojos (mínimo 1 vez). Recuperas los usos gastados cuando completes un descanso.

Equipo inicial: empiezas con ropa desgastada y remendada, un cuchillo, un morral, 1 ración de manduca, 1 ración de agua y 2 recursos. También tienes 2 trastos al azar.

BENEFICIOS DE LA MISIÓN 4

Cuando completes tu cuarta misión obtendrás los siguientes beneficios.

Salud: aumenta 3 puntos.

Ojo atento: cuando veas a una criatura atacar a o ser atacada por otra, podrás usar una reacción para tirar Ojos. Si tienes éxito, tus tiradas para impactar a dicha criatura se harán con 1 ventaja durante 6 Asaltos o hasta que uses este Talento con otra criatura diferente.

ERRANTE

Has viajado a lo largo y ancho del Páramo, pero incluso después de todo este tiempo aún no lo has visto todo. Es difícil que te quedes mucho tiempo en el mismo sitio. La carretera siempre te llama, así que ni has echado raíces ni has asumido ningún maldito compromiso a largo plazo. Claro que eso siempre puede cambiar si te encuentras con el grupo adecuado de gente, pero hasta ahora ni de lejos.

Atributos: aumenta tu puntuación de Pies en 1.

Idiomas: puedes hablar tres idiomas a tu elección.

Pies ligeros: cuando realices un Turno rápido podrás mover Y usar una Acción. Una vez usado este Talento tendrás que esperar 6 Asaltos para volver a activarlo.

Equipo inicial: empiezas con ropa remendada, una capa con capucha, un cuchillo, una mochila, una cantimplora, 1 ración de manduca, 1 ración de agua y 1 trasto al azar.

TRASFONDOS DE ERRANTE

d6	Trasfondo
1	Te mueves mucho porque cuando te quedas tiempo en un mismo sitio siempre hay alguien que la palma, normalmente por tu culpa. Tienes mucha sangre en las manos, de forma justificada o no.
2	Escoria criminal de la peor clase asesinó a tu mujer e hijos. Después de acabar con todos ellos empezaste a vagar por el Páramo para intentar llenar tu vacío interior.
3	Crees que en algún lugar ahí fuera hay una especie de tierra prometida, un lugar donde el mundo todavía sigue girando. Tu objetivo es encontrar ese lugar y no pararás hasta que lo consigas.
4	Le sigues la pista a alguien que tiene que morir. Se te han escapado de entre los dedos un par de veces, pero estás seguro de que cada día estás más cerca y nunca vas a darte por vencido.
5	Esclavistas, pandilleros o algún otro grupo secuestró a alguien que amas. Desde entonces pones patas arriba cada piedra del Páramo para encontrarlos.
6	Eres un puto vagabundo.

BENEFICIOS DE LA MISIÓN 4

Cuando completes tu cuarta misión obtendrás los siguientes beneficios.

Salud: aumenta 4 puntos.

Viajero curtido: obtienes un bonificador +1 a Velocidad. Puedes hacer tiradas para evitar perderte con 1 ventaja. Cuando viajes campo a través, todos los de tu grupo con una Velocidad inferior a la tuya se moverán como si tuviesen tu misma Velocidad.

FANÁTICO

El resto del mundo puede haber renunciado a sus creencias y compromisos cuando el mundo se fue a cagar, pero tú aún te aferras a lo que es importante para ti. Puedes ser un fanático religioso, un patriota o quizá estás completamente volcado con una causa que consideras superior. Sea lo que sea, te ayuda a levantarte todos los días, te llena y te da la motivación suficiente para hacer lo que tienes que hacer.

TRASFONDOS DE FANÁTICO

d6	Trasfondo
1	Tienes un dios personal que habla en tu cabeza y te dice qué hacer. A veces la voz te impulsa a hacer cosas buenas y a veces cosas malas. Tú obedeces, ¡PORQUE ES TU PUTO DIOS QUIEN TE HABLA!
2	Pertenecías a un extraño culto del fin de los tiempos que creía que los alienígenas os salvarían a todos, o que algún dios vengativo iba a destruir a los paganos, o que toda la congregación de fieles iba a ser transportada al paraíso. Bueno, pues no pasó nada de eso, chavalote, pero sigues creyendo que tienes trabajo por delante para recuperar el favor de los amos cósmicos que no salvaron tu culo la primera vez.
3	Toda esta puta locura actual no es más que una fase. Pronto tu país volverá a ponerse en pie, a repartir estopa y a ocupar su lugar preferente en el mundo. ¡SANTIAGO Y CIERRA, ESPAÑA!
4	Odias a un grupo particular de peña: mutantes, pandilleros o algún otro de tu elección. Crees que la culpa de todo lo malo que ha ocurrido en el mundo la tienen esos comemierdas. Te los cargarías a todos si creyeses que podrías salir impune.
5	Perteneces a una de las nuevas religiones que han ido apareciendo en los últimos años. Eres un creyente y deseas extender la buena nueva de tu fe

6	Ves injusticia allá donde vayas. Así que has decidido consagrar tu vida a enmendar entuertos y proteger a los inocentes. El mundo va a hacer que tu agenda esté abarrotada de cosas por hacer.
---	--

Atributos: aumenta tu puntuación de Agallas en 1.

Idiomas: puedes hablar un idioma a tu elección.

Fe inquebrantable: tu fe te ayuda a superar las movidas más atroces. Cuando falles una tirada, puedes usar este Talento para repetirla. Si fallas de nuevo te volverás Loko durante 1 Turno. Puedes usar este Talento tantas veces como tu modificador de Agallas (mínimo 1 vez). Recuperas los usos gastados cuando completes un descanso.

Equipo inicial: empiezas con ropa desgastada, un martillo, un símbolo de tu fe o causa, un morral hecho polvo, 1 ración de manduca, 1 ración de agua y 1 trasto al azar.

BENEFICIOS DE LA MISIÓN 4

Cuando completes tu cuarta misión obtendrás los siguientes beneficios.

Salud: aumenta 5 puntos.

Convicciones sólidas: tu convicción te da fuerzas. Cuando uses el Talento de Fe inquebrantable y tengas éxito en la tirada, podrás hacer tiradas de Atributo con 1 ventaja durante 1 Asalto.

GENIO

Eres algo así como un bicho raro. Muchos de los tíos más listos del mundo acabaron en alguna de las Megalópolis, pero tú no. Te las arreglaste para quedar tirado en el Páramo junto con el resto del mundo pero con una cabeza privilegiada llena de conocimientos, útiles o inservibles dependiendo de dónde estés. Tu coco te ayuda a solucionar problemas, recordar detalles útiles y en general ser el capullo más avispa de la zona.

TRASFONDOS DE GENIO

d6	Trasfondo
1	Usabas tu genialidad para el mal. Fabricaste una bomba, liberaste una plaga o echaste veneno en el suministro de agua. Mataste aun cojón de gente y después te diste el bote. Estás casi seguro de que los supervivientes no saben que fuiste tú. Casi.
2	Trabajabas para el V Reich o un grupo similar, ayudando a crear abominaciones para su causa. Tus habilidades eran muy apreciadas y no se han tomado bien que te hayas largado por las buenas.
3	Usabas tu coco para fines egoístas. Controlabas y manipulabas a un montón de peña para que hiciesen lo que a ti te venía en gana. Pero un día se coscaron y te echaron de allí por las malas.
4	Quieres construir un arma del juicio final y usarla contra una de las Megalópolis. No has parado ni un día de trazar planes con la esperanza de que algún día podrás obtener la venganza que tanto deseas.
5	Sufres por la desaparición de la educación e inteligencia en el mundo. Te ves a ti mismo como un profesor y te esfuerzas por sacar al Páramo de la Era Oscura cultural a la que se ha visto reducido.
6	Tienes algún conocimiento de importancia vital para la peña del Páramo. Quizá sea la cura de una enfermedad, una forma de producir agua potable o algo así (tu DJ y tú os pondréis de acuerdo en qué).

Atributos: aumenta tu puntuación de Sesos en 1.

Idiomas: puedes hablar tres idiomas a tu elección.

En realidad...: cuando uses una acción para ayudar a otra criatura, podrás aumentar el número de ventajas concedidas en 1.

Equipo inicial: empiezas con buena ropa, un petate, 1 ración de manduca, 1 ración de agua, una honda con 10 proyectiles y 1 trasto al azar.

BENEFICIOS DE LA MISIÓN 4

Cuando completes tu cuarta misión obtendrás los siguientes beneficios.

Salud: aumenta 3 puntos.

Sabelotodo: realizas tus tiradas de Sesos con 1 ventaja. Además, cuando vayas a hacer una tirada con otro Atributo podrás hacerla con Sesos. Una vez usado este Talento tendrás que esperar 6 Asaltos para volver a activarlo.

GUAPERAS

Hay algo en ti que les mola a los demás. Quizá tengas una cara de confianza, un ingenio rápido o una personalidad magnética. ¿A quién coño lo importa? El caso es que se te da bien hacer amigos, conseguir que la gente te crea, e incluso a veces lleguen a confiar en ti. Puedes usar este don para el bien o puedes ser un cabrón aprovechado que explota a los capullos lo bastante tontos como para no ver el charlatán narcisista que eres en realidad.

TRASFONDOS DE GUAPERAS

d6	Trasfondo
1	Escurridizo, astuto y un cabrón de primera. Siempre has sabido qué decir para conseguir lo que quieres. Quizá hayas destrozado un montón de vidas en tus tiempos.
2	Tenías la confianza del líder de tu asentamiento y usabas tu influencia sobre tu 'amigo' para mejorar la vida de los tuyos. Al final la Peña se hartó de tus mierdas y te echaron. Es posible que usando plumas y alquitrán.
3	Eras el portavoz de un cacique muy chungo. Te esforzabas por encontrar formas de justificar las mierdas tan atroces que hacía el monstruo al que representabas, y ahora tienes que vivir con ello.
4	No has trabajado de forma honesta ni un puto día de tu vida. Siempre has encontrado la manera de que tus 'colegas' hagan todo el trabajo duro por ti.
5	Cuando fuiste consciente de que la Peña acudía a ti en busca de consejo y liderazgo, intentaste conducir a tu comunidad a nuevos niveles de progreso. Tuviste tus éxitos, pero un día los mutantes asaltaron el asentamiento y se zamparon a todos tus amigos mientras tú te dabas el piro.
6	Eres un orador, cuentacuentos o artista consumado, o quizá tengas alguna otra habilidad innata que te lleva a ponerte delante de la gente y cautivar su atención. Eres bien conocido en tu zona y la Peña de otros asentamientos también ha empezado a escuchar tu nombre.

Atributos: aumenta tu puntuación de Boca en 1.

Idiomas: puedes hablar tres idiomas a tu elección.

Embaucador: puedes llenar el aire con el tipo de patrañas que podrían distraer a tus enemigos, entrando en sus cocos y jodiéndoles la confianza. Cuando una criatura a 5 metros o menos de ti y que pueda entenderte vaya a tirar para Impactar, podrás usar una reacción para realizar una tirada de Boca contra las Agallas de dicha criatura. Si tienes éxito, la criatura hará su tirada para Impactar con 1 complicación. Si fallas, la criatura objetivo será inmune a tu uso de este Talento hasta que

complete un descanso.

Equipo inicial: empiezas con buena ropa, un cuchillo, una bolsa, 1 ración de comida, 1 ración de agua, una pastilla de jabón, detergente y 1 trasto al azar.

BENEFICIOS DE LA MISIÓN 4

Cuando completes tu cuarta misión obtendrás los siguientes beneficios.

Salud: aumenta 3 puntos.

Diablo zalamero: en cualquier situación social, de negociación o de diplomacia podrás hacer tus tiradas con 1 ventaja.

PANDILLERO

La Peña ha formado bandas desde siempre, normalmente unidas por el liderazgo de un único cabrón muy carismático. Las pandillas pueden estar formadas por sádicos que se ceban con los débiles o idealistas que siguen un código de honor concreto como defender a los mierdecillas o algo así. Pero tú y yo sabemos que normalmente es lo primero.

Sea cual sea el caso, formaste parte de una pandilla durante bastante tiempo antes de buscarte la vida por tu cuenta; a causa de esa separación igual quedó mal rollo con tus antiguos colegas, por lo que ahora tienes que andar mirando por encima del hombro cada poco. O puede que tu banda se disolviese después de que os jodiesen vivos los mutantes, el V Reich o alguna otra pandilla más fuerte. Sea lo que sea igual tú has pasado página con tu pasado, pero el puto pasado no se ha olvidado de ti, máquina.

TRASFONDOS DE PANDILLERO

d6	Trasfondo
1	Pertenecías a un grupo chungo. Dejasteis un rastro de sangre y fuego por el Páramo hasta que otros mercenarios más cabrones os dieron por el culo. Escapaste, pero todavía tienes cuentas pendientes.
2	El líder de tu banda era un hijoputa de primera. Lo seguiste durante años hasta que un día se pasó tres pueblos. Le echaste huevos y te cargaste a ese mamón, saliendo por patas antes de que sus partidarios te echasen el guante. Eres salami si alguna vez te agarran.
3	Eras un miembro importante en tu panda, pero cuando empezó a llover mierda te diste el piro. Sabes que si algún día los supervivientes te ponen la mano encima tu muerte va a ser algo lento, doloroso y muy feo de ver.
4	Eras el maska de una banda pequeña hasta que un niño te desafió por el puesto. Te rajó las tripas, te dejó por fiambre y se llevó a tu panda. Igual hasta te cabreó lo suficiente como para ir a buscar venganza.
5	Tu banda intentaba hacer lo correcto siempre que podía. Protegían a la Peña que no podía hacerlo sola y nunca causaban problemas innecesarios. Un día un grupo de cabrones de lo peor os pilló por sorpresa y os jodió a base de bien, pero tú conseguiste escapar.
6	Te separaste de tu grupo y los has estado buscando desde entonces. Sospechas que se los han zascado a todos, pero todavía tienes esperanza.

Atributos: aumenta tu puntuación de Manos en 1.

Idiomas: puedes hablar un idioma a tu elección.

Manada: sabes luchar en equipo. Cuando tires para atacar a una criatura que ya haya sido atacada en el mismo Asalto, haz tu tirada con 1 ventaja.

Equipo inicial: empiezas con una chupa con distintivos de tu banda, ropa parcheada, un cuchillo o una cadena, una mochila, 1 ración de manduca, 1 ración de agua y 1 trasto al azar.

BENEFICIOS DE LA MISIÓN 4

Cuando completes tu cuarta misión obtendrás los siguientes beneficios.

Salud: aumenta 4 puntos.

Amenazante: no empiezas muchas conversaciones, pero las acabas casi siempre. Haces todas las tiradas de Boca para intimidar con 1 ventaja.

SUPERVIVIENTE

No es fácil vivir en el Páramo, pero de alguna forma tú siempre te las has arreglado. Conoces muchas formas de lidiar con las putadas de este mundo de mierda, consiguiendo manduca o agua potable mientras evitas las jodiendas que el Páramo esconde para los pringaos. Tienes una amplia experiencia que servirá para que tú y tus compañeros sigáis vivos un día más.

TRASFONDOS DE SUPERVIVIENTE

d6	Trasfondo
1	Todos los que conocías y amabas palmaron de forma cruel en un incidente que prefieres olvidar. Por lo fuese saliste huyendo de allí y el dolor y la culpa todavía te acosan. Algún día tendrás que saldar cuentas, eso seguro.
2	Te colaste en una keli y robaste la comida y todas sus cosas guapas. Lo más probable es que hayan palmado de hambre, pero eran ellos o tú, ¿o qué?
3	Un grupo de mutantes te encontró y capturó. Te convirtieron en su juguete, haciéndote cosas... que es mejor no contar. Conseguiste escapar con un odio infinito por esos capullos, y vas a fichar a todos los que puedas para que paguen con sangre.
4	Te exiliaron de tu comunidad tras hacer algo chungo. A pesar de verte solo sin manduca ni agua, de alguna forma conseguiste sobrevivir.
5	Fuiste criado en el Páramo por un maestro superviviente y aprendiste todo lo necesario para ir tirando. Después de que palmase empezaste a vagar por estas desoladas tierras por tu cuenta.
6	Viviste como un ermitaño la mayor parte de tu vida. Cuando viste a un grupo de pandilleros de aspecto siniestro dirigirse a un poblacho, ayudaste a sus habitantes a preparar su defensa con tiempo. Nunca lo han olvidado, ni los lugareños agradecidos ni los pandilleros chinaos, y tu nombre a menudo despierta esos recuerdos.

Atributos: aumenta tu puntuación de Carne en 1.

Idiomas: puedes hablar un idioma a tu elección.

Aguante: puedes ignorar las heridas. Cuando te vayas a curar daño, podrás usar este Talento para curarte 1d6 de daño adicional. Puedes usar este Talento tantas veces como tu modificador de Carne (mínimo 1 vez). Recuperas los usos gastados cuando completes un descanso.

Equipo inicial: empiezas con ropa polvorienta y remendada, una capa, gafas de seguridad, un cuchillo, una mochila, 1 ración de manduca, 1 ración de agua y 1 trasto al azar.

BENEFICIOS DE LA MISIÓN 4

Cuando completes tu cuarta misión obtendrás los siguientes beneficios.

Salud: aumenta 5 puntos.

Duro: puedes soportar las penalidades mejor que otros. Haces todas las tiradas de Carne para resistir los efectos de las privaciones con 1 ventaja.

TRASTOS

La triste historia de tu vida te concede al menos un trasto que puede ser útil o no. Los trastos son trastos, por lo que no los podrás vender por balas o comerciar con ellos a menos que encuentres a alguien con unas ganas de la hostia de poner sus zarpas sobre tu quincalla. Tira 1d6 y 1d20. El dado d6 te dirá en qué tabla tienes que consultar el resultado del dado d20.

TRASTOS - TABLA 1

d20	Trasto
1	Una bandeja de plástico del Motel Oasis.
2	Un portapapeles.
3	Un boli con cuatro colores: azul, rojo, negro y verde.
4	Un par de anteojos.
5	Unas tijeras pequeñas.
6	Una carcasa de móvil.
7	Una bolsa de dados de rol.
8	Un zapato viejo.
9	Una pelota de voleibol con un careto mal pintado.
10	Un ejemplar de <i>La Sombra del Rey Demonio</i> .
11	Un <i>discman</i> .
12	1d3 cordones de zapatos.
13	Una foto vieja de las gemelas Olsen.
14	Una lata de aire comprimido (al con menos 1 uso).
15	Un imán.
16	Una cinta de <i>Reign in Blood</i> de Slayer.
17	Una bombilla.
18	Una bolsa de 10 Kg de arena para gatos.
19	Una toalla de hotel.
20	Un mazo de cartas sin ningún seis.

TRASTOS - TABLA 2

d20	Trasto
1	Una caja de pañuelos.
2	Un pack de seis cervezas <i>Serial Killer</i> .
3	Un trapo viejo empapado en cloroformo.
4	Un mechero desechable vacío.
5	Un muelle diminuto.
6	Un billete de cinco pavos.
7	Un caldero con agujero en el fondo.
8	Una pequeña bolsa de gel de sílice.
9	Una junta tórica de goma.
10	Un paquete de condones caducados.
11	Una bolsa con dientes de leche.
12	Una tarjeta de cliente de un videoclub.
13	Una receta médica.
14	Una taza de café.

d20	Trasto
15	Una lima de uñas.
16	1d6+1 llaves en un llavero.
17	Una bolsa con maría vieja que te cagas.
18	Un diploma de instituto.
19	Unas gafas de sol de fantasía.
20	Un bote de gel acondicionador.

TRASTOS - TABLA 3

d20	Trasto
1	Un neumático viejo.
2	Una pila de 1d20+10 periódicos.
3	Una pelota hecha con 1d6+100 gomas elásticas.
4	Una bolsa de bloques de construcción.
5	Una muñeca sin cabeza.
6	Una guitarra con una cuerda.
7	Una acreditación para el cuello de una convención.
8	El libreto de la obra <i>Los Productores</i> .
9	Un pequeño gato de porcelana.
10	Un frasco de esmalte de uñas negro.
11	Una maceta pequeña con planta.
12	Un caldero de piedras pulidas.
13	Un buzón, quizá todavía con poste.
14	Un taco de notas adhesivas.
15	Una placa conmemorativa de <i>Weta Workshop</i> .
16	El mango de un mocho.
17	Un pez de plástico que a veces suena mal.
18	Un animal disecado lleno de sangre seca.
19	Una pequeña parrilla llamada George Foreman.
20	Un pollo de goma con una polea en medio.

TRASTOS - TABLA 4

d20	Trasto
1	Un muñeco articulado sin una pierna o un brazo.
2	Entradas de cine para una peli de Michael Bay.
3	Una papeleta de voto.
4	Una careta de un payaso o un presidente muerto.
5	Un niño llorón y mocos.
6	Una bolsa de pan de molde mohoso.
7	Un libro sagrado.
8	Medio rollo de papel térmico.
9	Un libro de autoayuda de Paulo Coelho.
10	Una caja de semillas o 2 paquetes de sémola.
11	Un puñado de monedas variadas.
12	Un joyero musical sin bailarina.

13	Un email impreso sobre un príncipe nigeriano.
14	Un diploma de la Universidad Trump.
15	Una bolsa con papel triturado y un chicle usado.
16	Una llave USB.
17	Un spray casi vacío de pintura texturizada.
18	Un manual de instrucciones de una panificadora.
19	Una fiambarrera metálica de La Casa de la Pradera.
20	Una bandera ofensiva.

TRASTOS - TABLA 5

d20	Trasto
1	Un trípode sin una pata.
2	Un pack de 6 refrescos Rioco-Cola o similar.
3	1d6 fichas para un lavadero de coches.
4	Una mopa sin mango.
5	Un póster roto con un gatito colgando de una rama.
6	Un bote de pegamento seco.
7	Un sobre con una carta de apoyo a una causa noble.
8	Una cuchilla de afeitar oxidada.
9	Un montón de revistas porno.
10	Un reproductor de DIVX.
11	Un peine y un bote de cera para bigotes.
12	Un billete de avión a cualquier otra parte.
13	1d3 transformadores eléctricos que no hacen nada.
14	Un mando a distancia universal.
15	Varias pelis de Adam Sandler de los 90 en VHS.
16	Una invitación a un reencuentro de estudiantes.
17	Un papel ensangrentado con "Lo siento" escrito.
18	Un móvil sin cargador.
19	Un petate con una colección de juguetes sexuales.
20	Un collar de cuero negro con pinchos, de tu talla.

TRASTOS - TABLA 6

d20	Trastos
1	Una jarra de cristal que alguien usó de orinal.
2	Una caja sin abrir de Monopoly™.
3	Una bolsa con alimentos de plástico de juguete.
4	Una mierda o pota de mentira.
5	Brillantina.
6	Una licencia matrimonial.
7	Una servilleta de bar con un número de teléfono.
8	Un frasco de mayonesa sin abrir.
9	Una goma azul, verde o rosa con chinitos de madera.
10	Un cable con luces de Navidad rotas.
11	Un brazo de maniquí.

12	Un triste Pantera Rosa (todavía envuelto).
13	Una pistola de juguete.
14	Un spray nasal.
15	Una pegata para el coche que pone "Yo conduzco, ella me guía".
16	Postales, revistas o algún tipo de mierda vacacional.
17	Un masajeador a pilas.
18	Un catálogo de cosméticos.
19	Una botella de <i>aftershave</i> Calvin Klein.
20	Una bolsa con 3d6 latas de alubias.

PASO 3: OTRAS MOVIDAS

Ahora que ya tienes una identidad definida, es el momento de empezar a llenar los demás huecos de tu hoja de personaje.

MODIFICADORES DE ATRIBUTO

Junto a tus puntuaciones de Atributo tendrás que apuntar los modificadores pertinentes. Un modificador de Atributo es un número determinado por la puntuación principal. El modificador de un Atributo es igual a su valor menos 10. Es decir, que si tienes Músculos 10, su modificador será +0. Si tienes un 12 en Sesos, su modificador será +2. Y si tienes un 8 en Ojos, su modificador será -2. Pan comido. Si por alguna razón tu puntuación de Atributo cambia, su modificador también lo hará.

DEFENSA

También tienes una puntuación de Defensa, un número que se usa cuando algún gilipollas intenta darte con un arma. Tu puntuación de Defensa será igual a la mitad de tu puntuación de Pies + la mitad de tu puntuación de Ojos (redondeando hacia abajo). Llevar ropa reforzada aumenta tu puntuación de Defensa. Si tus puntuaciones de Pies u Ojos cambian, también lo hará tu Defensa. Para saber más sobre la Defensa, consulta el **Capítulo 2**.

SALUD

Tu personaje tiene una puntuación de Salud, que te indica la cantidad máxima de daño que se puede comer antes de quedar pajarito. Tu puntuación inicial de Salud es igual a tu puntuación de Carne. Si tu puntuación de Carne cambia, también lo hará tu Salud. Tu Salud también aumenta completando misiones de la senda de personaje elegida, por ganar experiencia y por ascender laboralmente en el mercado de mercenarios.

CUAJO

Tienes cierta cantidad de puntos de cuajo, que puedes gastar para curar daño. También puedes perderlos a causa de chungos, radiación o si estás palmando. Empiezas el juego con tantos puntos de Cuajo como 3 + tu modificador de Agallas (mínimo 1). Si tu puntuación de Agallas cambia, también lo harán tus puntos de Cuajo.

EDUCACIÓN

Los personajes más avisados tienden a comprender el mundo mejor que el resto de tarugos que hay por ahí. Tendrás una puntuación de Educación igual a tu modificador de Sesos (mínimo 0, no vamos a penalizar ser imbécil). Por cada punto de Educación podrás elegir un idioma que sabrás hablar, leer y escribir o, si no, una de las especializaciones elegidas de la siguiente tabla.

Podrás dar con facilidad cualquier dato referente al campo que poseas, aunque quizá tengas que hacer una tirada de Sesos para recuperar información muy técnica o específica.

ESPECIALIZACIONES

· Arquitectura e ingeniería
· Arte y cultura
· Leyes y política
· Medicina
· Filosofía y religión
· Ciencia (Elige campo o en general)
· Invéntate algo (¡se creativo!)

VELOCIDAD

Tu personaje tiene una puntuación de Velocidad, que te indica lo lejos que puedes llegar en un Turno. Tu puntuación de Velocidad es igual a la mitad de tus Pies (redondeando hacia abajo, mínimo 1). Consulta el **Capítulo 2** para saber más sobre la Velocidad.

TAMAÑO Y ALCANCE

Además posees una puntuación de Tamaño y una puntuación de Alcance. Tu puntuación de Tamaño, que es 1, describe el espacio horizontal que ocupas en metros. No se tiene en cuenta tu altura. Tu Alcance es el espacio que puedes cubrir alrededor del que ocupas, y también se mide en metros.

MUTÁGENOS

Por último tienes una puntuación de Mutágenos, que describe el grado de exposición que has sufrido a entornos jodidos de la muerte como zonas radiactivas, vertidos tóxicos o peligros biológicos. Para determinar tu puntuación inicial de Mutágenos tira 1d6. Con un 6 empiezas el juego con 1 mutágeno y una mutación menor o puramente estética de tu elección. Puta bida, Tete.

MISIONES

Tus colegas de grupo y tú aceptaréis misiones para pillar botín, combatir a los malos y explorar el Páramo. Lleva la cuenta de las misiones que completéis. Lo normal es que empieces el juego sin haberte apuntado ningún tanto en ese sentido, así que escribe un cero patatero en el hueco de tu hoja.

Tu DJ puede decidir empezar su campaña con personajes más poderosos y experimentados de lo normal en manos de sus jugadores, en cuyo caso quizá hayas completado una o más misiones y tendrás que apuntarlo en tu hoja. Si has completado al menos una misión, vete a la sección Avance del libro de reglas final para seguir desarrollando a tu personaje.

PASO 4: DETALLES DEL PERSONAJE

Vale, ya tienes un personaje. ¡Hurra! Listo para dar hostias. Espera, ¿qué coño es eso? ¿Y ese mogollón de tablas y movidas que quedan en este capítulo? Bueno, la mayoría está ahí sólo para aportar más detalles a tu personaje. ¿Quieres saber el aspecto de tu mercenario, de qué va, las mierdas que ha vivido, o algún otro detalle jugoso que te ayude a meterte en el papel? Para eso están esas tablas. Échales un veo, tirando al azar o eligiendo los resultados que más te peten.

O pasa de las tiradas e invéntate tus propios movidotes si eso te hace feliz, princesa. Las cosas se van a poner tiesas de cojones en tu primera misión, así que disfruta de tu personaje mientras puedas. ¡Carpe diem, gilipollas!

EL ESPEJO NO MIENTE

Lo primero que tienes que determinar son las pintas de tu personaje. Puede ser grande o menudo, delgada u obesa, con una mata de pelo grasiento o rapado al cero. Las siguientes tablas te ayudarán a determinar tu edad aproximada, aspecto, altura, peso, rasgos distintivos y cosas así. Lo que no hacen las tablas es determinar tu sexo y etnia. Ya te hemos dicho muchas veces que aquí no juzgamos a nadie, colega..

EDAD

La vida es dura que te pasas en el Páramo y la peña ya no vive tanto como solía. Sí, coño, los malos hábitos te quitan años, pero las balas, los bichos, las enfermedades, la radiación y un montón de mierdas más te pueden llevar al hoyo mucho más rápido de lo que haría tu puta adicción a las drogas y el alcohol.

EDAD

3d6	Eres...
3	...un puto crío, mecagonlaputadeoros. A pesar de tu corta edad has visto suficiente para saber cubrirte el culo. Reduce tu Tamaño a la mitad.
4-5	...un adolescente, quizá no adulto todavía pero sí lo bastante mayor para no te vean como a un crío. A esta edad ya lo sabes todo. O al menos eso crees, así que te vas a meter en un montón de problemas.
6-8	...un joven adulto, lo bastante mayor según las viejas leyes de tu país para votar o chumar, pero aún bastante joven como para creerte inmortal. Así que también te vas a meter en un montón de marrones.
9-14	...un adulto. Lo bastante viejo para saber un par de cosas, pero sin llegar a tener los achaques, dolores y miedos que llegan con la edad avanzada.
15-16	...entrado en años. De alguna forma has conseguido vivir lo suficiente para que te salgan canas, arrugas y las molestias propias de la edad avanzada.
17	...viejo. Ni puta idea de cómo pasó, pero el tiempo te ha pasado por encima hasta que las 'causas naturales' han empezado a llamar a la puerta. Anda que no da por culo vivir así.
18	...anciano de cojones. Recuerdas algo del mundo anterior a las Catástrofes y el Páramo es el peor de tus infiernos. No puedes creer que hayas vivido tantísimo, pero vas a sacarle todo el jugo a lo que te quede en esta vida. Se acerca tu hora, así que marca la diferencia, momia de los huevos.

PINTAS

La mayoría de la peña se contenta con bañarse una vez al año, e inventos wonderfulosos como el cuidado dental o la depilación ni están ni se los espera desde hace años. Así que en lo que respecta a las pintas, la gente suele ser mugrienta, apestosa y bastante zarrapastrosa en general. Quedándose cortos.

PINTAS

3d6	Eres...
3	...un puto monstruo. Ganas de potar es lo mínimo que la gente siente cuando trata de describirte. La peña se pone nerviosa cerca de ti, miran pa otro lado y en general evitan tu compañía no sea que echen hasta la primera papilla.
4-5	...feo. Tienes una colección de rasgos físicos que desagrade a la peña. Todo el mundo trata de evitarte.
6-8	...difícil de mirar. Hay algo en ti que no termina de encajar.
9-12	...corriente y moliente. Estás tan hecho mierda, trayado y apestoso como cualquier otro.
13-15	...atractivo. Tienes algo que llama la atención: todos tus piños, una jeta bastante simétrica o un cuerpo decente sin bultos extraños.
16-17	...un pivón. Nadie te dijo que estar cubierto de mugre y casquería sería la nueva lencería del Páramo.
18	...empotrable. La peña se pone tonta en tu presencia y les duele tu rechazo. Que estés así de cañón no tiene ningún sentido, es como las hileras de dientes perfectos en Braveheart. Uf, qué calentón. Siguiente tabla, anda.

ALTURA

Vamos a ver lo largo que eres. La altura media en un hombre en España, según acabo de mirar en la Wikipedia (como si nos importase algo la veracidad de los hechos, caraculo) es de 1,76 metros. Para las mujeres, 1,64 metros. Ajustable según egos y carencias.

ALTURA

3d6	Eres...
3	...muy bajo. Reduce tu Tamaño a la Mitad.
4-5	...bajo.
6-8	...por debajo de la media.
9-12	...de altura media.
13-15	...por encima de la media.
16-17	...alto.
18	...muy alto.

PESO

Es hora de pasar por la báscula. Lee el apartado de Altura, justo antes, para ver nuestras fuentes científicas. El peso de un hombre de estatura media en España anda por 76 Kg para los hombres y 63 Kg en el caso de las mujeres. Michelin arriba o abajo.

PESO

3d6	Eres...
3	...casi esquelético.
4-5	...un palillo.
6-8	...esbelto.
9-12	...normal.
13-15	...grueso.
16-17	...cebón.
18	...descomunal.

RASGOS DISTINTIVOS

Los rasgos distintivos incluyen cualquier aspecto físico o de comportamiento que te haga destacar de los demás. Puedes inventar tus propios rasgos, elegir algunos o tirar tantas veces como quieras en las tablas. Pero tampoco es que haga falta elegir más de cuatro o cinco.

RASGOS DISTINTIVOS

d20	Tienes...
1-4	...algo que te falta. Tira en la tabla Amputaciones .
5-8	...una cicatriz o tatuaje. Tira en la tabla Cicatrices y tatuos , y después en la de Tamaño de cicatrices y tatuos . Si tienes un tatuaje, tira también en la de Calidad del tatu .
9-12	...un aspecto inusual. Tira en la tabla Aspectos extraños .
13-16	...un piercing. Tira en la tabla Piercings .
17-20	...un tic o manía. Tira en la tabla Tics y manías .

AMPUTACIONES

d20	Te falta...
1	...un ojo.
2	...una oreja.
3	...la napa.
4-5	...un pie.
6-9	...dedos del pie.
10-13	...algunos dedos.
14-15	...una mano.
16	...un antebrazo.
17	...una pierna de rodilla para abajo.
18	...un brazo.
19	...una pierna.
20	...el rabo o el garbanzo.

CICATRICES Y TATOS

d20	Tienes una cicatriz o tatu en...
1	...la frente.
2	...una mejilla.
3	...la boca.
4	...la napa.

d20	Tienes una cicatriz o tatu en...
5	...el cuello.
6	...el cuero cabelludo.
7	...un ojo.
8	...una oreja.
9	...el pecho.
10	...la barriga.
11	...la parte alta de la espalda.
12	...la parte baja de la espalda.
13	...un hombro.
14	...un brazo.
15	...un antebrazo.
16	...una mano.
17	...un muslo.
18	...un gemelo.
19	...un pie.
20	...la entrepierna.

TAMAÑO DE CICATRICES Y TATOS

d6	Tamaño
1	Diminuto, no más de la octava parte de la zona.
2-3	Pequeño, no más de un cuarto de la zona.
4-5	Mediano, no más de la mitad de la zona.
6	Grande como para cubrir toda la zona.

CALIDAD DEL TATU

d6	Calidad del tatu
1	Basto, como un nombre o símbolo borroso.
2	Vergonzoso, ofensivo o con fallos, como "SOY FERPECTO" o una esvástica. Podría ser peor, ¿no?
3	Estúpido, como un cipote o el nombre de alguien tachado.
4	Guay, como una constelación, una cara bien hecha o algo así.
5	Muy guay, como un mandala de puta madre o un montón de craneos.
6	Acojonante, como el logo de Bad Roll Games.

ASPECTOS EXTRAÑOS

d20	Tienes...
1	...una cresta de mohicano.
2	...orejas muy largas.
3	...una nariz de forma rara.
4	...un bulto inquietante.
5	...ojos de colores diferentes.
6	...llagas abiertas.
7	...vello corporal inexistente.
8	...manos diminutas.
9	...un cuerpo retorcido y jorobado.
10	...unos dientes podres, podres de verdad.

d20	Tienes...
11	...verrugas.
12	...cejotas superpobladas.
13	...una herida que no cura.
14	...orejas de coliflor.
15	...una cabeza bulbosa.
16	...un peinado atroz.
17	...pezones peludos.
18	...un olor corporal intenso.
19	...piel de color raro, como azul o rojizo.
20	...rastas kilométricas.

PIERCINGS

d20	Tienes un piercing en...
1-2	...el párpado.
3-4	...la ceja.
5-6	...el labio.
7-14	...la oreja.
15-16	...el ombligo.
17-18	...los genitales.
19-20	...un lugar a tu elección.

TICS Y MANÍAS

d20	Tú...
1	...eructas cuando te pones nervioso.
2	...sudas mazo.
3	...tienes una voz muy aguda o conviertes todas las frases en preguntas.
4	...te hurgas las postillas.
5	...te muerdes las uñas.
6	...escupes sin parar.
7	...te rascas el chocho sin parar.
8	...caminas sobre tus talones.
9	...tienes una tos seca.
10	...carraspeas y regurgitas las flemas.
11	...tienes una voz grave o rasposa.
12	...no puedes mirar a la peña a los ojos.
13	...sonríes sin parar.
14	...te rascas maniáticamente.
15	...te frotas las manos cuando estás nervioso.
16	...te restallas los nudillos todo el rato.
17	...tienes manos temblonas.
18	...tienes un tic en un párpado.
19	...te meces adelante y atrás cuando estás sentado.
20	...te excitas sexual y visiblemente por nada.

HORA DE LA TERAPIA

Aquí podrás saber todas las mierdas que oculta la personalidad de tu personaje. Usa las tablas o pásatelas por el oje.

INTERACCIÓN SOCIAL

3d6	Comportamiento
3	Eres un puto anormal. Te atascas con las palabras, siempre haces el comentario más inapropiado y llenas tu conversación con insultos, dobles sentidos e insinuaciones. Te resulta casi imposible hacer amigos y la mayoría de la peña te detesta. Sáltate la tirada de Contactos porque no tienes ninguno, capullo.
4-5	La peña te encuentra desagradable e incómodo, una puta molestia cuando estás cerca. Quizá seas un gilipollas llorica, egoísta, irritante o pedante.
6-8	Nunca te sientes cómodo cerca de otros pavos. Suelen encerrarte en ti mismo y dejar que los demás lleven la voz cantante. Tú decides si llegas a abrirte cuando estás con peña en la que confías. Introvertido de mierda...
9-12	Te llevas tan bien con la gente como cualquier otro. No eres especialmente abierto, pero tampoco te muestras reservado o callado.
13-15	Eres sociable, amistoso y accesible. Te resulta fácil hacer amigos y le sueles caer bien a la gente. Extrovertido de mierda...
16-17	Suelen ser el centro de atención. Tu personalidad es tan fuerte que todo el mundo quiere hablar contigo, conocerte y escuchar lo que tengas que decir. Tienes carisma.
18	¡Hostia puta! Todo dios te adora y los que no te odian a muerte. Eres la persona más popular de la zona y todos te conocen, quieren ser como tú y desean ser tus amiguitos. Los que no, querían verte fiambre. Al loro, colega.

CONTACTOS

3d6	Contactos
3	No tienes amigos de verdad. Los demás son objetos de usar y tirar.
4-5	No puedes tener más de un amigo a la vez.
6-8	Tienes un puñado de amigos cercanos. Los demás son simples conocidos.
9-12	Conoces a bastante peña, tienes varios amigos e incluso unas pocas relaciones íntimas.
13-15	Tienes muchos amigos. Tus relaciones son valiosas para ti y te esfuerzas por mantenerlas vivas.
16-17	Tienes incontables amigos y la mayoría te importan de verdad.
18	Eres amigo de todo el mundo. Te cae bien la gente incluso aunque no sea recíproco.

CORDURA

3d6	Cordura
3	Estás majara. Ves y hablas con peña que no está ahí, haces cosas sin ninguna explicación y en general consigues que los que te rodean se caguen vivos.
4-5	Eres inestable. Sufres delirios, depresión, ansiedad y un montón de otras enfermedades mentales la hostia de divertidas.
6-8	Estás un poco p'allá. Te vendrían bien unas pastis.
9-12	Te controlas más o menos bien. En otro tiempo y lugar es posible que alguien te recomendase visitar a un terapeuta.
13-15	Lo llevas bastante bien. Tienes esperanza y haces lo que tienes que hacer.
16-17	Eres muy estable. Sabes lidiar bien con el mundo.
18	Eres una puta roca. Nada te afecta ni te hace reaccionar. Puede que estés chalao.

METAS

d20	Meta
1	Quieres ser famoso.
2	Quieres ser rico.
3	Quieres alcanzar todo tu potencial.
4	Quieres estar a salvo.
5	Quieres amar y ser amado.
6	Quieres redimir las mierdas que has hecho.
7	Quieres vengarte de tus enemigos.
8	Quieres obtener placer en todas sus formas.
9	Quieres sufrir.
10	Quieres ser temido.
11	Quieres morir de una forma que dé sentido a tu vida.
12	Quieres vivir.
13	Quieres algo extraño.
14	Quieres que todo vuelva a ser normal.
15	Quieres saber todo lo que haya que saber.
16	Quieres desaparecer.
17	Quieres poder, montones de poder.
18	Quieres la libertad de hacer lo que te pete.
19	Quieres lujos, pila de lujos.
20	Quieres ver el mundo arder.

MOTIVACIONES

d20	Motivaciones
1	No quieres que piensen mal de ti.
2	No quieres fracasar.
3	No quieres morir.
4	No quieres estar solo.
5	No quieres perder lo que tienes.
6	No quieres que te olviden.
7	No quieres que el mundo arda.
8	No quieres ninguna responsabilidad.
9	Te asusta sufrir dolor.
10	No quieres verte acorralado.
11	Te asusta la incertidumbre.
12	Te asustan las mutaciones y la enfermedad.
13	Te asusta equivocarte.
14	Te asusta la violencia.
15	Te asusta el odio que llevas dentro.
16	No quieres que el mundo vuelva a como era.
17	No quieres problemas.
18	No quieres sentirte inseguro.
19	Te asusta volverte loco y perder el control.
20	Te asusta algo chungo. ¡Inventate algo!

OBLIGACIONES

3d6	Obligaciones
3	Eres un mierda. Tu palabra no vale un pijo. Nunca has mantenido una promesa y no tienes intención de empezar ahora.
4-5	<i>Fuck the power!</i> Eres libre de hacer lo que te mole. Que les den a las reglas y a cualquiera que crea que te puede mangonear.
6-8	Puede que mantengas tus promesas, o puede que las rompas. Siempre te motiva lo que más te convenga.
9-12	Intentas cumplir lo que prometes, pero no siempre te sale bien.
13-15	Mantienes la palabra dada siempre que puedes, y te avergüenza o frustra no poder hacerlo.
16-17	¡Todos locos! El mundo se ha convertido en un lugar caótico. La única forma de sacarlo del pozo es con un liderazgo fuerte y la restitución del orden.
18	Tu palabra es tu vida. Si rompes una promesa harás lo imposible por arreglarlo. Nada hay peor que no cumplir con tu cometido.

MORALIDAD

3d6	Moralidad
3	Eres lo puto peor. Tienes deseos inconfesables e impulsos tan viles que no puedes controlarte. No hay acto demasiado atroz, ni ansia demasiado repulsiva para que no caigas en sus brazos. Eres la personificación del mal.
4-5	Eres egoísta y mezquino. Nunca te lo piensas dos veces a la hora de joder a alguien si con ello consigues lo que quieres.
6-8	Haces lo que crees que debes hacer. Como buen pragmático, crees que el fin siempre justifica los medios.
9-12	No eres bueno ni malo. Proteges tu culo y a veces haces algún sacrificio por alguien que te importa.
13-15	Eres consciente de la diferencia entre el bien y el mal. A veces te dejas llevar y haces algo malo, pero siempre lo corriges si puedes.
16-17	Intentas hacer del mundo un lugar mejor y te tomas molestias por ayudar a otros. Eres generoso en tus tratos y la mayoría de la Peña te considera bueno e íntegro.
18	Santo. Nunca has tenido un pensamiento malo y siempre te esfuerzas por ser bueno y justo en todas tus relaciones. Cuando te encuentras cara a cara con el mal lo combates e intentas ayudar a quienes hayan sufrido por su culpa.

¿CÓMO TE LLAMAS?

Lo último que hay que hacer es encontrar un nombre. Mucha de la Peña que vive por el Páramo usa nombres que nos son familiares, así que si quieres ser Max, Jordi, Vanessa, María, Yoly o Ambrosio, tú mismo. Nadie te va a llamar pardillo sin imaginación por ello. Al menos, no a la puta cara.

A la Peña ya se le pelan bastante los apellidos, aunque si quieres tener uno también puedes. Dicho eso, mucha gente tocada de la azotea ha adoptado una variedad absurda de apodos, que pueden ir desde lo divertido a lo insultante. Coño, la gente bautiza sus asentamientos con nombres ridículos, ¿así que por qué no también a ellos mismos? A continuación tienes una lista de 120 nombres posibles. Elige uno o tira los dados para generarlo al azar. ¿No te bastan? Inventate el tuyo, ¡pero dale a la puta neurona!

NOMBRES

d6	d20	Nombre
1	1	Abuelita
	2	Accidente
	3	Afrikita Power
	4	Anjana
	5	Apestoso
	6	Asturcón
	7	Bebecharcos
	8	Besucona
	9	Blandurrio
	10	Bocamierda
	11	Botillo
	12	Bruti
	13	Búho
	14	Cabezabuque
	15	Cachopo
	16	Calatrava
	17	Capitán
	18	Capullo
	19	Chicle
	20	Chillón
2	1	Chorrazo
	2	Cipote
	3	Condemor
	4	Constantí
	5	Corneja
	6	Cuatroojos
	7	Daryl
	8	Depredador
	9	Devorador
	10	Doble Cesárea
	11	Doc
	12	Drogas
	13	El Bueno de Raemon
	14	Empotrador
	15	Encías
	16	Enclenque
	17	Eu
	18	Extremoduro
	19	Fantoche
	20	Fervor

d6	d20	Nombre
3	1	Fiestón
	2	Flan
	3	Follarín
	4	Frigopie
	5	Ganso
	6	Gerbasio Junior
	7	Gusano
	8	Hammer Lin
	9	Homer
	10	Huesos
	11	Hurgador
	12	Imberbe
	13	Inconcebible
	14	Jalapeño
	15	Jamones
	16	Jefe Maestro
	17	Kapi
	18	Limón
	19	Llaverín
	20	Lobo
4	1	Madreña
	2	Mamada
	3	Manías
	4	Mascajetas
	5	Max Power
	6	McAllus
	7	Mocos
	8	Morcillón
	9	Morretes
	10	Napias
	11	Negro
	12	Ñordo
	13	Ojete
	14	Oloroso
	15	Onomatopeya
	16	Ovarios
	17	Pajote
	18	Palmero
	19	Pantumaca
	20	Patachula

NOMBRES

d6	d20	Nombre
5	1	Pecador
	2	Pelos
	3	Perolas
	4	Perraco
	5	Porquerizo
	6	Pota
	7	Predicador
	8	Queroseno
	9	Quintillón
	10	Ramalazo
	11	Rancio
	12	Rasca
	13	Rata
	14	Riesgo
	15	Ro "La botas"
	16	Ronchas
	17	Sacauntos
	18	Sacocuernos
	19	Semental
	20	Sinpolla

d6	d20	Nombre
6	1	Siseñor
	2	Sodomita
	3	Sombra
	4	Tato
	5	Terremoto
	6	Toro
	7	Toto el Inmortal
	8	Trasgo
	9	Tumor
	10	Ulver
	11	Uña
	12	Urgencia
	13	Veleta
	14	Vidente
	15	Viejo
	16	Wendigo
	17	Xana
	18	Yogurín
	19	Zampabollos
	20	Zurullo

TU PRIMERA MISIÓN

hora que tienes listo tu personaje es hora de empezar tu primera misión, o lo que en otros JdR se llaman "aventuras". La Directora de juego (DJ) dirige la misión, presenta el argumento básico, describe sus desafíos y mantiene la historia en marcha hasta su final. El resto de tu grupo y tú tendréis que interpretar a los personajes que aceptan la misión, intentando completarla sin dejaros la piel en el proceso. Esta última parte es clave, así que intenta quedarte con la copla: ¡Sobrevive! Tu primera misión es importante y, mientras la juegas, deberías intentar hacer ciertas cosas.

APRÉNDETE LAS REGLAS

La misión inicial te enseña cómo jugar a esto. Te pondrá delante algunos desafíos sencillos y te dará varias opciones para superarlos. Quizá te metas en una bronca, discutas con un personaje interpretado por la DJ, explores lugares extraños, encuentres botín y evites los peores peligros. O quizá te tires de cabeza en medio del follón porque eres una tía con los ovarios bien puestos.

Sea cual sea el desarrollo, serán las reglas las que te vayan indicando qué ocurre.

TOMA DECISIONES

Puede parecer obvio, pero vas a tener que tomar decisiones sobre lo que hace o no tu personaje. Vale, estás nervioso por cómo vas a jugar a tu mercenario, pero no te quedes ahí sentado

como un pasmarote mirando a tu hoja como si estuviese escrita en un lenguaje arcano que te revelará secretos mágicos si la taladras con la vista el tiempo suficiente. Ni lo está ni funciona así. Imagínate a tu personaje a partir de todo lo que has creado hasta ahora, o lo que estaría guay que intentases hacer si fueses él o ella, y empieza a crear su personalidad a partir de ese punto.

Por ejemplo, un pandillero gilipollas empieza a hacerte gestos obscenos e incluso puede que se sienta lo bastante gallito como para bajarse los pantalones, con claras intenciones lascivas que pretende llevar hasta el final. ¿Qué vas a hacer? Puedes dispararle en todo el cipote, bajarle el vacilón con un corte o simplemente largarte. O quizá vayas a darle lo que anda buscando porque tú también eres una chunga de la hostia con ganas de juerga. Tú decides. Pocas veces habrá una forma "correcta" de hacer las cosas, pero siempre habrá algo que hacer que será mucho más interesante que no hacer nada. No hacer nada suele terminar con tu personaje en el lado de la muerte del que no se vuelve.

ATENTO AL RESULTADO

En este juego tomarás decisiones en nombre de tu personaje, pero siempre está bien acordarse de cómo conseguiste sacar adelante las mierdas que hiciste durante tu primera misión. Puedes moldear la personalidad de tu personaje y sus detalles de trasfondo a la vez que juegas o ir desarrollándola entre misiones. Las decisiones que tomes, y su resultado, puede ayudarte a tomar partido en el futuro según la madurez de tu personaje. Si pasas un montón de tiempo reventando a hostias a los demás tu personaje puede irse de cabeza a convertirse en un Asesino. Si te bebes la primera mierda que te ponen delante y obtienes un mutágeno, quizá te conviertas en un Bicho raro. Si te comes el tarro con un aparato escacharrao que encuentraste por casualidad, obsesionándote con arreglarlo, quizá tengas alma de Constructor.

REÚNE A LA BANDA

Cuando termines tu primera misión, tu personaje, junto con cualquier otro que sobreviva, formarán una banda, grupo, pandilla o equipo que muy probablemente seguirá cumpliendo misiones juntos. Ya que vais a seguir currando en bloque, sería buena idea empezar a conocerlos mejor y determinar cómo y por qué vais a permanecer unidos.

COOPERA

Tenéis que currar en equipo si queréis seguir respirando. Busca formas de ayudar a los demás jugadores en las situaciones peliagudas para reforzar los vínculos del grupo. Escucha lo que tengan que decir los demás y mantén una mente abierta a la hora de tomar decisiones importantes. Cuanto mayor sea vuestra cooperación, más posibilidades tendréis de vivir lo suficiente para ver la conclusión de la campaña. ("Vivir lo suficiente", manda huevos que haya escrito eso sin partirme el culo).

SIGUE CON VIDA

Los mercenarios principiantes son blandos y tienen pocos recursos. Una o dos hostias te pueden dejar fuera de combate o incluso matarte, así que cuidado con empezar una pelea que sabes que no podrás ganar en la puta vida. Echar a galguitar siempre es una opción a tener en cuenta cuando la mierda empieza a desbordar la taza. Pero si te encuentras en una situación en la que partirse la cara es la única salida, no te

andes con hostias. Mata a todos los que puedas antes de que te tumben. No dudes. El que duda muere. Es ley de vida, colega.

ENCUENTRA MOVIDAS

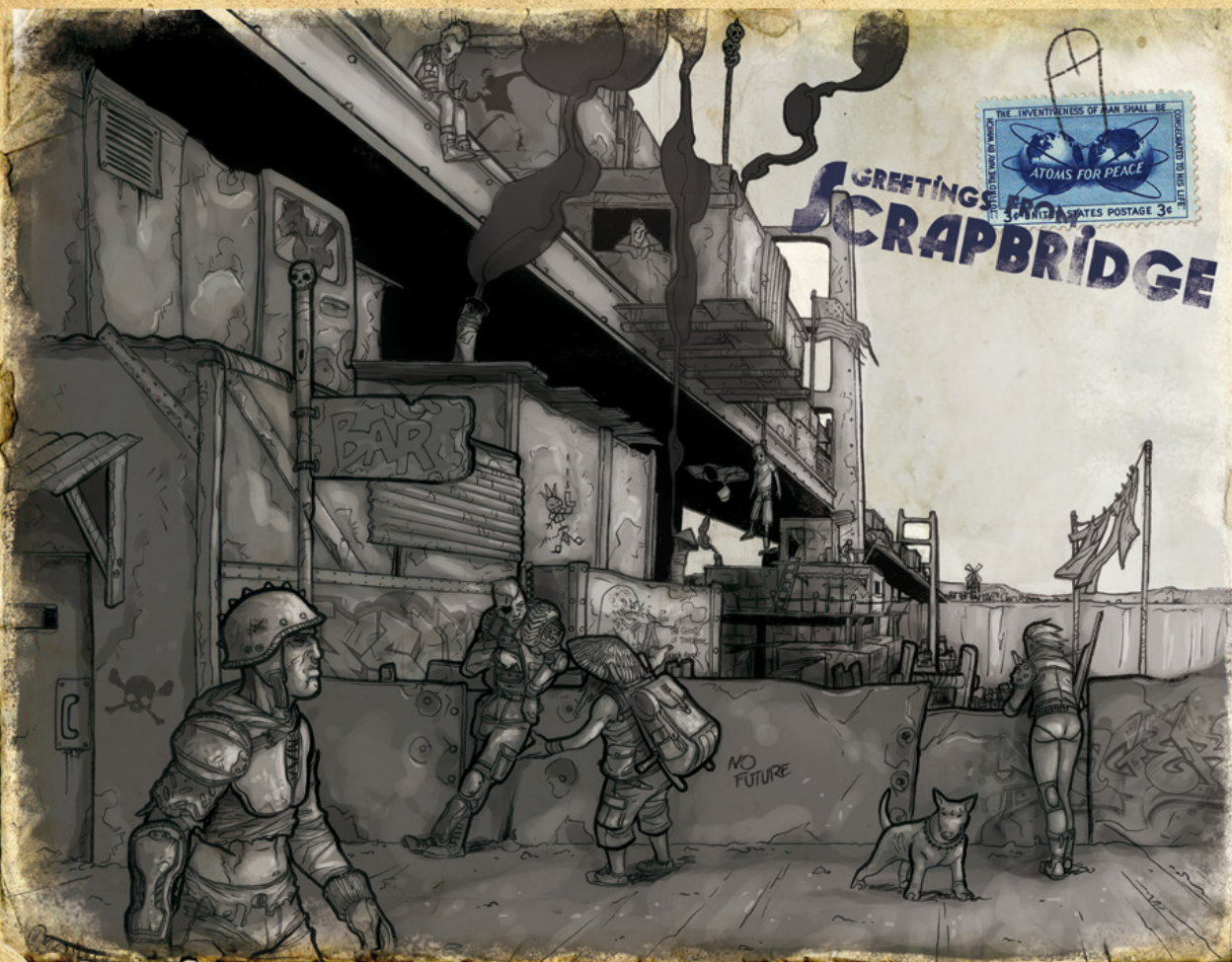
Tu equipo inicial no te va a llevar muy lejos. Sin duda vas a necesitar mejor armadura, armas y suministros si quieres sobrevivir en el Páramo. Puedes mejorar tu equipo aceptando encargos, saqueando fiambres o robando a tus enemigos. Gánate o palea lo que necesites; de eso va este juego, figura.

COMPLETA LA MISIÓN

Toda misión tiene un objetivo que debes cumplir para darla por completada. A veces la DJ te dirá claramente ese objetivo, aunque otras veces tendrás que deducirlo por el camino. Completar la misión cerrará el arco argumental de la historia, así que trabaja siempre en esa dirección.

Cuando hayas completado la misión podrás desarrollar nuevas aptitudes basadas en la experiencia obtenida. Con estas nuevas aptitudes puede llegar un aumento de Salud y, a veces, de Atributos. Las sendas de personaje ofrecen estas cosas y más. Después de varias misiones podrás elegir una senda y obtener sus beneficios. El **Capítulo 3** te cuenta todo lo que tienes que saber sobre cómo desarrollar tu personaje.





REGLAS DE JUEGO

Este capítulo cubre todas las reglas que necesitas para jugar a esta cosa. Lo principal que tienes que recordar es que este juego se centra en contar historias y se espera que uses tu imaginación para hacerlo posible. La mayor parte de las veces, lo que quieras que haga tu personaje ocurrirá sin tener que recurrir a las reglas. Puede que tu mercenario avance por una calle, abra una lata de alubias y empiece a jalar o se eche a sobar dentro de un contenedor para estar a salvo de los perros salvajes que andan por ahí husmeando en busca de comida rápida. Todo eso ocurrirá sin que tengas que coger los dados o anotar nada en tu hoja de personaje, ya que no hay ninguna dificultad. Y así se supone que debe ser, carajo.

Por mucho que me mole la idea de decirlos que tiréis vuestros libros por la ventana al grito de "¡Oh, capitán, mi capitán!" en mi honor, todos sabemos que hay mierdas que no se pueden resolver con buenas palabras y pensamientos positivos. Esto no deja de ser un juego, y todos los juegos tienen reglas. La diferencia es que estas reglas no te van a limitar ni a dictarte una forma "correcta" de jugar: te ayudarán cuando la historia se atasque porque no tengas muy claro qué debería ocurrir a continuación. Así que aquí estamos, yo escribiendo otra intro más para un capítulo de reglas y tú leyéndola ahí tirado.

Antes de meternos en faena con las reglas, quiero recordarte que todo este capítulo se sustenta en el sentido común y tu

buen juicio al hacer uso de él. Si puedes resolver una situación sin tener que tirar los dados o buscar algún dato en tu hoja de personaje, pues que les den a los dados y a la puñetera hoja.

Por ejemplo, a menos que tu personaje tenga alguna mutación rara de cojones que le permita atravesar paredes, ten por seguro que va a rebotar como un balón si intenta hacerlo. No necesitas una regla que te diga eso, ¿o qué? Otros ejemplos del Capitán Obvio incluyen disparar a la Luna con un rifle desde la superficie terrestre, subir nadando por una cascada o cualquier otra payasada que se te esté ocurriendo justo ahora mismo. Tampoco necesitas reglas para cagar, comer, caminar por ahí o cualquier otra actividad que un ser humano normal y medianamente sano pueda realizar, así que no vas a encontrar ni media palabra sobre esas chuminadas en este capítulo.

Oye, que a tu personaje le hiciesen un bombo en este mundo dejado de dios sería un putadón interesante, ¿eh...?

Lo que tienes aquí son formas de lidiar con los puntos más chungos de la historia. ¿Tu disparo le arranca la cabeza al mutante? ¿Derribas la puerta de una sola patada? ¿Les das esquinazo a los pandilleros? Esos son los momentos decisivos de la historia y vas a necesitar algunas reglas para ver cómo se desarrollan. Así que presta atención, piensa en cómo hacer que la historia siga teniendo sentido y no te ralles con las pijadas. ¿Estamós? Pues al lío.

COSAS QUE HACER

Como jugador vas a decidir qué acciones emprende tu personaje durante la partida. A veces le dirás a la Directora de juego lo que tu personaje va a intentar, mientras que en otras ocasiones le describirás su reacción a ciertos eventos. Cuando describas algo que tu personaje hace dentro del juego, la DJ tendrá que determinar si la acción ocurre (éxito), no ocurre (fracaso) o si hay alguna posibilidad de que ocurra (tirada de Atributo).

ÉXITO

El éxito significa que la acción que has descrito ocurre más o menos como la habías planeado. Puede que hayas intentado hacer alguna chorrada que hasta el capullo más inútil podría haber conseguido, o quizá te has marcado una tirada de Atributo a la altura de unos pocos cabronazos con suerte.

La DJ puede decidir que necesitas encadenar varios éxitos para hacer algo. Por ejemplo, si luchas contra un potente veneno que circula por tus venas o estás intentando hacer el puente a un buga viejo. En estas u otras situaciones complejas tendrás que ir acumulando éxitos hasta obtener la cantidad necesaria, aunque lo normal es no tener que hacerlo de seguido. No hay ningún impedimento en que andes por ahí tocándote el toto entre un éxito y otro, y aún así conseguir tu objetivo cuando los hayas sacado todos. Pero si te comes un fracaso mientras intentas obtener una serie de éxitos, eso sí, vas a tener algún tropiezo, normalmente malo. Joder, es que eso significa tener un tropiezo: comerte un marrón.

Sea como sea, la DJ llevará la cuenta de tus éxitos y fracasos. Que te vaya bonito.

FRACASO

El fracaso indica que eres un perdedor.

Nah, estoy de coña. Un fracaso significa que lo que querías hacer no sale como lo planeaste. Puede que no salga porque has intentado hacer algo absurdo o imposible y la DJ te ha cerrado los morros en seco.

O quizá, como sabemos todos los que estamos aquí que somos roleros con clase y cultura, te has comido una mierda de tirada épica que te hace quedar en ridículo.

Tras un fracaso habrá que determinar si puedes volver a intentarlo o no. Si estás haciendo una tirada de dados para forzar una cerradura y resulta que no puedes, no puedes. Si lo que quieres es ponerle la cara al revés a un cabrón con una barra de uña, y fallas, podrás volver a intentarlo en cuanto se ponga a tiro otra vez.

TIRADAS DE ATRIBUTO

A veces las reglas te indicarán que hagas una tirada de Atributo para ver si logras algo. La DJ también puede pedirte una tirada en algún momento. En ambos casos sabrás si lo consigues lanzando un d20.

Las tiradas de Atributo se llaman así porque dependen de uno de tus Atributos. Las reglas, o la discreción de la DJ, determinarán cual en concreto.

Hay dos tipos de tiradas de Atributo: las tiradas básicas

TIRADAS DE DADOS

Vas a usar dos tipos de dado: un dado de veinte caras (d20) y dados de seis caras (d6). Durante la partida tirarás el d20 cuando vayas a hacer algo y el resultado sea incierto de acuerdo con las reglas o la DJ. Tirarás uno o más d6 para determinar muchas cosas, siendo la más común el daño causado tras un ataque con éxito.

y las tiradas para impactar. Usarás las tiradas básicas para comprobar si puedes hacer algo y las tiradas para impactar para ver si puedes hacerle algo a alguien. Así pues, si quieres librarte de una resaca toca hacer una tirada básica. Si lo que buscas es bajarte a un capullo al otro lado de la calle, harás una tirada para impactar. ¿Clarínete?

Para hacer una tirada básica o para impactar:

Tira el dado: el de 20 caras, tolai.

Añade modificadores: suma al número obtenido el modificador del Atributo que mejor se adapte a la acción que estás intentando. Las reglas o la DJ dirán cual.

Aplica otros ajustes: suma cualquier otro ajuste al resultado de la tirada, como bonificadores o penalizadores, ventajas o complicaciones.

Calcula el resultado a sacar: si estás haciendo una tirada básica, el resultado a sacar siempre será 10. Si estás tirando para impactar, el resultado a sacar será la puntuación de Defensa del objetivo, o la puntuación de Atributo contra la que tires.

Determina el resultado: compara el total sumado con el resultado a sacar. Si el resultado es igual o superior al objetivo, la acción será un éxito. Si el resultado es inferior al objetivo, la acción será un fracaso.

AJUSTAR LAS TIRADAS

Hay circunstancias, Talentos u otros efectos que pueden modificar tus tiradas de Atributo. En general se pueden dividir en bonificadores, penalizadores, ventajas y complicaciones.

BONIFICADORES Y PENALIZADORES

Alguna movida concreta te puede conceder un bonificador o imponer un penalizador numéricos a las tiradas que hagas. Los bonificadores representan ayudas, mientras que los penalizadores son inconvenientes. Un bonificador siempre es positivo (+) y un penalizador siempre vendrá en forma de número negativo (-). En ambos casos tendrás que sumar todos los bonificadores o penalizadores aplicables a tu tirada, siempre que sean de orígenes diferentes (¡sí, puedes sumar números negativos, analfabeto!). Osea, que si tienes un penalizador -1 a una tirada de d20 y sacas un 5, el total será 4. Si tienes un bonificador +2 y un penalizador -4 a una tirada, en total tendrás que restar 2 al resultado.

VENTAJAS Y COMPLICACIONES

Muchos efectos pueden mejorar o empeorar tus posibilidades a la hora de hacer una tirada de Atributo. Quizá tengas un Talento que facilite las cosas, o que estés jodido por una enfermedad o veneno, que es mala cosa lo mires por donde lo mires. Las circunstancias positivas te concederán una o más ventajas a la tirada, mientras que las negativas te impondrán una o más complicaciones.

Las ventajas mejoran tus tiradas d20, pudiendo aplicarse una o varias a la vez. Por cada ventaja tiras un d6 y sumas el

resultado más alto obtenido al resultado de la tirada d20. Por ejemplo, si haces una tirada d20 con 3 ventajas tirarías 3d6. Supongamos que sacas un 3, un 5 y un 2. Sumarías el resultado más alto, el 5, al resultado de la tirada d20. ¡Guay, tron!

Las complicaciones empeoran tus tiradas de forma similar y, como las ventajas, se pueden acumular para una tirada concreta. Por cada complicación tiras un d6 y restas el resultado más alto obtenido al resultado de la tirada d20. Por ejemplo, si haces una tirada d20 con 2 complicaciones tirarías 2d6. Supongamos que sacas un 1 y un 4. Restarías el resultado más alto, el 4, al resultado de la tirada d20. ¡Putadón, tío!

Las ventajas y complicaciones se anulan mutuamente, dado a dado, por lo que nunca tendrás que tirarlas por separado. Si para una tirada concreta tienes 3 ventajas y 1 complicación, sólo tendrás que tirar 2 ventajas (una complicación anula una ventaja). Así mismo, si hay en juego 2 ventajas y 4 complicaciones, harás la tirada principal con 2 complicaciones ya que las otras dos han sido canceladas por las ventajas. ¿Pillás? Ya era hora.

APILAR VENTAJAS Y COMPLICACIONES

Todas las ventajas y complicaciones a una misma tirada se apilarán siempre y cuando provengan de fuentes diferentes. Por ejemplo, si tienes un Talento que te concede 1 ventaja y otro Talento distinto que te conceda 1 ventaja más, podrás hacer tu tirada con 2 ventajas. Pero si, por otro lado, tienes un Jamacuco por haber recibido un flechazo untado en mierda y luego te comes otro por una herida envenenada de un mutante, sólo harías la tirada con 1 complicación por Jamacuco ya que el origen de ambas complicaciones es el mismo tipo de chungo que te aflige. Recuerda que, una vez hayas calculado todas las ventajas y complicaciones aplicables a una tirada, se anularán unas a otras dado a dado.

POTRA

Tus personajes mejoran la media del resto de robagallinas que pululan por el mundo. Tienen talentos únicos, entrenamiento especial, conocimientos ocultos o cualquier otro rasgo que los ha ayudado a prosperar en el Páramo. Además de sus capacidades, tus personajes también tienen algo más de chorra que los demás a la hora de eludir las situaciones peliagudas, evitar el fracaso o convertir lo que podría ser un hostión letal en un rasguño.

Pero por muy suertudos que podáis ser tus colegas y tú, vuestra buena suerte tiene sus límites y, a veces, cuando más la necesitas, la hijaputa no coge el teléfono.

El juego controla vuestra potra con marcadores de Potra. Al principio de cada aventura la DJ determina en secreto cuántos marcadores de Potra tiene tu grupo con una tirada de 1d6, sumando al resultado la cantidad de misiones completadas con éxito por la banda. La DJ no revelará en ningún momento el número de marcadores disponibles, para que nunca sepáis en qué momento se os va a esfumar la suerte. Mola, ¿eh?

En cualquier momento de la partida cualquiera de los jugadores puede anunciar su deseo de gastar un marcador de Potra. Si la DJ responde que no os queda ninguno, estáis jodidos sin remedio. Si os queda, podéis usarlo para obtener uno de los siguientes efectos:

Conceder ventajas: puedes hacer una tirada de Atributo con 2 ventajas. Puedes decidir usar un marcador de Potra después de haber hecho un intento y que la DJ te haya dicho el resultado.

Curar daño: un personaje se cura 2d6 de daño.

Causar daño máximo: una criatura que vaya a sufrir daño se comerá el máximo daño posible. Puedes decidir usar un marcador de Potra después de haber tirado el daño original.

USAR LOS ATRIBUTOS

Hacer una tirada de Atributo representa el uso de uno de tus ocho Atributos. Las reglas y la DJ determinarán cual es el más adecuado, pero a continuación encontrarás algunas guías para ayudarte a comprender sus aplicaciones.

MÚSCULOS

Músculos describe el potencial físico, la capacidad atlética y la fuerza.

Puntuación: tu puntuación de Músculos será el resultado a sacar de cualquier efecto que te obligue a moverte, te atrape o evite que puedas actuar con libertad.

Tiradas de Atributo: harás tiradas de Músculos cuando ataques con un arma de cuerpo a cuerpo, arrojes un arma, uses la fuerza bruta para romper algo o intentes someter físicamente a otra criatura. También harás una tirada de Músculos cuando lleves a cabo una actividad atlética, como trepar o nadar.

CARNE

Carne describe la resistencia, forma física general y capacidad para soportar heridas y dolor.

Puntuación: tu puntuación de Carne será el resultado a sacar de cualquier efecto que vaya a dañar físicamente tu cuerpo.

Tiradas de Atributo: harás tiradas de Carne cuando vayas a forzar la máquina de forma prolongada, para soportar los efectos del hambre, la sed y la fatiga, y también cuando luches contra los efectos de enfermedades o venenos.

MANOS

Manos describe el equilibrio, la destreza manual, la puntería, la coordinación y el pulso.

Puntuación: tu puntuación de Manos será el resultado a sacar de cualquier efecto que haga perder el equilibrio.

Tiradas de Atributo: harás tiradas de Manos cuando ataques con armas a distancia o con algunas de cuerpo a cuerpo. También puedes usar Manos cuando lleves a cabo trucos de manos o algún otro movimiento corporal de gran destreza.

Además harás uso de Manos cuando te desplaces a través de cualquier tipo de terreno peliagudo, te escurras por lugares pequeños, tengas que librarte de ataduras o lleves a cabo otras hazañas que requieran manos firmes y destreza, como forzar una cerradura o desmontar una trampa.

PIES

Pies describe los reflejos, rapidez y habilidad para huir del peligro.

Puntuación: tu puntuación de Pies será el resultado a sacar de cualquier ataque contra ti que puedas esquivar físicamente.

Tiradas de Atributo: harás tiradas de Pies cuando saltes, brinques o lleves a cabo cualquier otra acción de velocidad. También podrás usar Pies para evitar el daño de una explosión o evitar un peligro inminente, así como cuando estés persiguiendo a una criatura o dando esquinazo a tus perseguidores.

SESOS

Sesos describe la astucia, memoria, conocimiento e inteligencia.

Puntuación: tu puntuación de Sesos será el resultado a sacar de cualquier efecto que te pueda engañar o confundir.

Tiradas de Atributo: harás tiradas de Sesos cuando intentes recordar datos perdidos, uses la lógica para resolver un problema o lles a cabo cualquier otra actividad de pensar. También podrás usar Sesos cuando intentes engañar o torear a otra criatura, o para usar ciertas mutaciones mentales.

OJOS

Ojos describe la agudeza general de tus sentidos, como el tacto, el olfato o la vista.

Puntuación: tu puntuación de Ojos será el resultado a sacar de cualquier efecto que embote o confunda tus sentidos.

Tiradas de Atributo: harás tiradas de Ojos cuando intentes percibir un sonido o notar detalles sobre tu entorno. También podrás usar este Atributo cuando intentes encontrar a una criatura escondida o reconocer una ilusión por lo que es.

BOCA

Boca describe la personalidad, educación y capacidad para comunicarte con otros.

Puntuación: tu puntuación de Boca será el resultado a sacar de cualquier efecto que altere tu personalidad o tome control de tu cuerpo.

Tiradas de Atributo: harás tiradas de Boca cuando interactúes socialmente con otras criaturas para amenazarlas o seducirlas. También podrás usar Boca cuando uses o te resistas a ciertas mutaciones mentales.

AGALLAS

Agallas describe la determinación, valor, disciplina y fuerza de voluntad.

Puntuación: tu puntuación de Agallas será el resultado a sacar de cualquier efecto que mine tu confianza.

Tiradas de Atributo: harás tiradas de Agallas cuando uses tu determinación para superar un reto, cuando luches por permanecer vivo, intentes superar la presión o para mantener la cordura frente a situaciones horripilantes. También podrás tirar Agallas para usar ciertas mutaciones mentales.

DEFENSA

La Defensa describe lo difícil que es acertarte con un arma u otro objeto. Tu puntuación de Defensa será el resultado a sacar de las tiradas hechas para atacarte con un arma.

SALUD

La mayoría de personas y criaturas tendrán una puntuación de Salud. Esta puntuación te indica el daño máximo que pueden sufrir antes de quedar tullidos o palmarla. La puntuación de Salud de una criatura u objeto se puede beneficiar de bonificadores, lo cual significa que puede resistir más daño, o sufrir penalizadores, por lo que aguantará menos. Si un penalizador reduce la puntuación de Salud de una criatura a un número igual o inferior a su total de daño, quedará tullida, mientras que un objeto será destruido.

Una criatura cuya Salud quede reducida a 0 morirá, y un objeto que cuya Salud llegue a 0 quedará destruido.

CUAJO

El cuajo describe tu capacidad de recuperarte de las heridas. Puedes usar una Acción para **Recuperarte**, lo que te permitirá gastar cuajo para curarte daño. También puedes perder el cuajo cuando te estés muriendo o al sufrir hambre, sed o fatiga. Cuando un efecto te indique que tienes que gastar 1 cuajo, te curarás daño como si hubieses usado una Acción para Recuperarte.

VELOCIDAD

Tu puntuación de Velocidad te dice cuántos metros te puedes mover durante tu Turno de combate. Hay diversos efectos que pueden aumentar o disminuir tu puntuación de Velocidad.

TAMAÑO Y ALCANCE

Todo tiene un Tamaño que indica cuánto espacio físico tirado ocupa. La mayoría de personajes jugadores tendrá Tamaño 1, lo que significa que ocupan un espacio cuadrado de 1 metro de lado. Las criaturas más pequeñas pueden tener Tamaño ½, mientras que las más grandes podrían tener Tamaño 2, 3 o incluso mayor. Este tamaño no tiene en cuenta la altura, que puede variar pila.

El tamaño también suele describir el alcance que tienes fuera del espacio que ocupas. Tu Alcance es igual a tu Tamaño, aunque algunas criaturas podrían tener un Alcance mayor debido a su anatomía amorfa.

DAÑO

El Daño se aplica cuando algo o alguien te da por culo. Ya sea por fuego, acero, plomo, paliza o cualquier otra jodienda que te comas, sufrirás daño. En la mayoría de los casos su origen no importa: el daño es daño.

Algunas criaturas poseen resistencias o inmunidades al daño sufrido de fuentes concretas. En general la fuente de daño se define como aquello que te va a mandar bajo tierra; la DJ siempre puede determinar una fuente de daño concreta, si es necesario, como las quemaduras de una granada incendiaria o el fluido cerebral que se te escapa por las orejas tras el ataque psíquico de un mutante.

La fuente del daño también determina su valor. El daño puede ser un número fijo, una tirada de dado o la suma de varias tiradas más un modificador. Cuando se te pida que calcules un daño, harás una única tirada y la aplicarás a cada criatura u objeto afectados.

TOTAL DE DAÑO

Tu total de daño te indica cuánto daño te has comido hasta ahora. Si no has chupado ninguno, tu total de daño será 0. Cuando sufras daño adicional, súmalo a tu total de daño acumulado. Para que lo entiendas, si tienes 0 daños y te pegan un tiro de 7 puntos de daño, tu total de daño actual será 7. Si más adelante te pilla una explosión y te llevas de regalo 4 de daño, tu total de daño pasará a ser 11.

Cuando te cures el daño sufrido podrás reducir el total de daño en la cantidad curada. En el ejemplo anterior tu total de daño es 11. Te chutas una dosis de medicina y te curas 3 puntos de daño. Tu nuevo total de daño tras la curación será de 8. Mejor, pero todavía sigues en peligro, compañero.

MITAD Y DOBLE DE DAÑO

Algunos efectos harán que sufras mitad de daño o causes mitad de daño. Cuando causes mitad de daño divide el resultado obtenido entre 2 y redondéalo hacia abajo (hasta un mínimo de 1). Sólo se divide el daño a la mitad una vez, sin importar cuántas veces se vea afectado por un efecto de mitad de daño.

A veces también tendrás que doblar el daño causado. Si es así, multiplica el resultado obtenido por 2. Sólo se duplica el daño una vez, sin importar cuántas veces se vea afectado por un efecto de doble daño.

DAÑO ADICIONAL

A veces un ataque o un efecto especifica que sufres daño adicional, por lo que tendrás que sumar ese daño al causado por el efecto o ataque inicial. Sin embargo este daño adicional sólo se aplicará si el efecto o ataque principal causa daño por sí mismo.

EFECTOS DEL DAÑO

Tu total de daño no afectará a tus capacidades excepto en los dos casos descritos más abajo. Pero si te chupas daño de una única fuente que iguale o supere tu Salud será el momento de echarse una siesta eterna; estás hambreado, inmovilizado, tieso, comida de gusanos, siempre que tus colegas se enrolen lo bastante como para enterrarte. Empieza a tirar dados para hacerte un nuevo personaje, chaval.

HERIDO

Estarás Herido cuando tu total de daño sea igual o superior a la mitad de tu puntuación de Salud. Mientras estés Herido también se te considerará Impedido.

TULLIDO

Quedarás Tullido cuando tu total de daño iguale tu puntuación de Salud. Una criatura bajo control de la Directora de juego que resulte Tullida quedará **Tirada** y bien morirá o quedará **Muñeco** durante unas horas a discreción de la DJ.

Si tu personaje queda Tullido, no obstante, caerá al suelo inconsciente hasta que ya puedas salir de ese estado. Al final de cualquier Asalto en el que estés Tullido tira 1d6. Si el número obtenido es más bajo que tu cuajo podrás gastar 1 cuajo en curarte daño. Si el número obtenido es mayor que tu cuajo, perderás 1 cuajo o morirás si ya no te queda cuajo para gastar. Si el número obtenido es igual a tu cuajo, quedarás **Estable**.

ESTABLE

Estar Estable significa que ya no estás en riesgo de muerte inmediata, pero tampoco serás capaz de levantarte o hacer gran cosa. Cuando te estabilices te curarás de inmediato 1 punto de daño y quedarás **Muñeco** durante 1d6 horas. Si te curas daño suficiente como para dejar de estar Herido, también dejarás de estar Muñeco. El tiempo pasado Estable cuenta como tiempo de descanso.

MUERTO

Cuando mueres te conviertes en un objeto con una puntuación de Salud determinada por su Tamaño. Tu cuerpo se pudrirá con el tiempo hasta que no quede nada, o si te dejan tirado allá donde caigas, lo más probable es que algo o alguien venga a darse un banquete. Estás muerto, ¿qué coño te importa?

CHUNGOS

Los Chungos describen un montón de formas de que las pases putas en este juego, incluyendo efectos corrientes o duraderos que te dificultarán la vida o limitarán lo que puedes hacer en cada Turno. El origen de cada Chungo te indicará su duración. Si no hay ninguna regla concreta sobre cómo librarse de él, el Chungo será permanente. Eso no mola.

ACOJONADO

Estás **Acojonado** cuando algo te asusta la hostia de mucho. Mientras estés Acojonado harás tus tiradas de Atributo con 1 complicación, y tirarás para Impactar con 2 complicaciones mientras sigas viendo el origen de tu acojone.

CEGATO

Cuando quedas **Cegato** no puedes ver una mierda. Ouch. Todo lo que te rodea estará **Totalmente oculto** para ti. Además, concederás 1 ventaja a todas las tiradas hechas para impactarte y fallarás de forma automática cualquier tirada que dependa de la vista.

GROGUI

Cuando estás **Grogui** te ves sobrepasado física y mentalmente. Dejas caer cualquier cosa que lleves y no puedes usar Reacciones. Concedes 3 ventajas a las tiradas para impactarte y realizas todas las tiradas de Atributo con 3 complicaciones. Además, cuando sea tu Turno, tendrás que superar una tirada de Agallas o perder tu Acción y ver tu Velocidad reducida a 0 hasta el final del Asalto.

IMPEDIDO

Hay muchas cosas que pueden hacerte quedar **Impedido**. Puedes sufrir un gran dolor, estar atrapado en una red o no ver tres en un burro. Estar Impedido impone 1 complicación a tus tiradas de Atributo.

INMOVILIZADO

Cuando estés **Inmovilizado** no te podrás mover por tus propios medios. Tu Velocidad quedará reducida a 0 y concederás 1 ventaja a las tiradas contra tu Defensa. Eres un mueble, tío.

JAMACUCO

Te da un **Jamacuco** cuando quedas expuesto a algún olor nocivo, toxina, enfermedad, veneno o ponzoña. Un Jamacuco impone 2 complicaciones a todas tus tiradas de Atributo. Intenta no potar encima de tus colegas, máquina.

LENTORRO

Hay algo que evita que te muevas a toda caña. Ser **Lentorro** evita que realices Turnos rápidos, reduce tu Velocidad a 2 si era superior e impone 1 complicación a todas tus tiradas de Atributo.

LOKO

Cuando te quedas tó **Loko** pierdes el control de tus actos y te comportas de forma errática e impredecible. Mientras estés

Loko no podrás realizar Turnos rápidos. Además al final de cada Asalto en el que estés Loko tendrás que tirar 1d6 y consultar la siguiente tabla, para ver qué locura vas a hacer durante el siguiente Asalto.

LOKO

d6	Efecto
1	No haces nada más que gritar, acunarte y llorar.
2	Debes usar tu Acción para Apresurarte y mover en una dirección al azar.
3	Usas una Acción para dañarte, sufriendo 1d6 de daño.
4	Usas una Acción para atacar a un objetivo al azar, con los medios más adecuados a tu alcance.
5	Actúas con normalidad, pero haces todas las tiradas de Atributo con 3 complicaciones.
6	Actúas con normalidad (¡vaya potra, loko!).

MUÑECO

Estás sin sentido, noqueado por completo. Dejas caer cualquier cosa que lles, te derrumbas en el suelo y quedas **Muñeco**. En este estado no podrás usar Acciones ni Reacciones. Tu Velocidad es 0 y no puedes beneficiarte de ningún aumento a dicho Atributo. No eres consciente de nada de lo que te rodea. Las tiradas para impactarte tienen éxito de forma automática y fallas cualquier tirada para resistir un ataque sin tener que hacerla. Lo más probable es que seas historia a menos que tus colegas lleguen en tu ayuda.

REVENTADO

Si quedas **Reventado** estarás fatigado y físicamente exhausto. Estar Reventado impone 1 complicación a todas tus tiradas de Atributo. Si ya estás Reventado y vuelves a sufrir este Chungo, aumentarás el número de complicaciones impuestas por esta situación en 1. Si el número de complicaciones por estar Reventado aumenta a 4, caerás rendido y quedarás **Muñeco** durante 1d6 horas. Las horas que pases Muñeco por esta causa **no** contarán como horas de descanso (buen intento, mascareglas de los huevos).

TIRADO

Estás despatarrado en el suelo. Mientras estés **Tirado** podrás mover a rastras o intentar levantarte. Estar Tirado impone 1 complicación a tus tiradas de Músculos, Manos y Pies. También concedes 1 ventaja a las tiradas contra tu Defensa hechas por criaturas que te tengan dentro de su Alcance, además de 1 complicación a las tiradas contra tu Defensa a todos los ataques a distancia.

TONTO

Te cuesta mucho entender lo que ocurre a tu alrededor. Mientras estés **Tonto** harás las tiradas de Atributo con 1 complicación.

MUTÁGENOS

El mundo está atiborrado de agentes químicos y biológicos, radiación y otras fuerzas anómalas que causan mutaciones físicas o mentales a las criaturas expuestas. Casi seguro que en tus misiones entrarás en contacto directo con éntornos

peligrosos o criaturas mutadas, lo que te hará correr el riesgo de obtener algún mutágeno y como consecuencia desarrollar alguna mutación. Consulta más adelante para saber más.

PRIVACIONES

Necesitas algunas cosas para seguir vivo: manduca, agua y sueño. La ausencia de cualquiera de las tres te provocará debilidad y luego muerte. Lo normal es que puedas aguantar 3 días sin manduca, 1 día sin agua y con un mínimo de 3 horas de sueño diarias.

Si te quedas sin manduca, agua o descanso más allá de esos límites, tendrás que superar con éxito una tirada de Carne; si fallas, perderás un cuajo y quedarás Reventado hasta que puedas comer al menos 1 ración de manduca, beber 1 ración de agua o dormir al menos 6 horas. No recuperarás el cuajo perdido hasta que dejes de estar Reventado. Cada día posterior que pases sin manduca, agua o sueño tendrás que repetir la tirada y perder cuajo adicional con cada fallo.

ASFIXIA

Tanto si aguantas la respiración para evitar inhalar aire tóxico como si luchas por conservar el oxígeno acumulado en tus pulmones mientras intentas alcanzar la superficie de un lago, no podrás hacerlo durante mucho tiempo antes de asfixiarte. Lo normal es que puedas aguantar la respiración alrededor de 1 minuto. Cada 10 segundos (2 Asaltos) posteriores, tendrás que hacer una tirada de Carne con 1 complicación acumulativa a partir de la segunda tirada. Si fallas, perderás 1 cuajo. No podrás recuperar los cuajos perdidos hasta que puedas volver a respirar.

PRENDERSE FUEGO

Quemarse vivo es una manera muy jodida de decir adiós, pero en este juego pasa mucho; lo más normal es que seáis tus colegas y tú los que le peguéis lumbre a algún desgraciao. Pero como el karma es una zorra vengativa, a veces os pasará a vosotros. Cuando estéis ardiendo quedaréis Impedidos y sufriréis 1d6 de daño al final de cada Asalto. Vuestro equipo y cualquier cosa que estéis sujetando también puede sufrir daño (a discreción de la DJ). Tú o un colega que pueda alcanzarte podréis usar una Acción para apagar las llamas, lo que anulará la condición de Impedido y frenará el daño continuado.

DESCANSAR

La forma más fiable de curarte las heridas es descansar. Puedes iniciar un descanso en cualquier momento, pero sólo podrás beneficiarte de sus efectos si consumes una ración de manduca y agua y te relajas durante 6 horas, sin hacer nada más agotador que dormir, meditar, leer, comer, pajearte o privar. Si cumples los requisitos, te curarás todo el daño y recuperarás 1 cuajo que hubieses perdido. Quizá obtengas también otros beneficios, dependiendo de tus Talentos.

Si algo interrumpe tu descanso durante más de 10 minutos habrás desperdiciado todo el tiempo transcurrido. Si quieres beneficiarte de un descanso completo tendrás que empezar otra vez desde el principio. Cuando hayas completado tu descanso tendrás que esperar al menos 12 horas para poder obtener sus beneficios de nuevo.

TIEMPO

Lo normal en este juego es no preocuparse para nada de la hora. El tiempo transcurrirá al ritmo que le pete a la DJ, normalmente al más adecuado para el argumento de su historia, de forma que podáis pasar con rapidez por las partes más coñazo y volver a partir jetas.

Así que a menos que estés concentrado desactivando algún tipo de artefacto explosivo de los cojones donde los minutos y segundos sí importen, o quedes expuesto a una enfermedad con la vivirás tus últimas horas si no encontráis una cura, la DJ será quien marque el paso del tiempo. Puede decidir que transcurren varios días mientras tu grupo viaja a un asentamiento lejano, o llevar la cuenta minuto a minuto mientras perseguís a algún capullo por entre las tiendas de un bazar.

No obstante a veces el juego requiere una forma más rigurosa de contar el tiempo que pasa, en cuyo caso la DJ hará uso de **Días de viaje** (consulta más adelante) o **Asaltos** (descritos en el apartado **Combate**, más adelante también).

VIAJAR

La forma de llegar de un sitio a otro es cosa tuya. Vale, depende de los medios que tengas a tu alcance. Si tienes suerte puede que poseas un buga o una furgó llena de gasofa, pero quizá no tengas más remedio que usar un caballo o alguna otra bestia de carga para moverte. Si no hay nada de eso en tu haber, siempre puedes recurrir al viejo truco de poner un pie delante de otro y mover el puto culo.

Viajar por el Páramo nunca es fácil. Hace mucho calor, está lleno de montañas de basura y escombros, e infectado por un montón de cosas que sólo quieren matarte, o mutilarte mucho y luego matarte, o matarte y luego comerte. La DJ puede decidir liquidar vuestro viaje con un par de líneas descriptivas, pero si os dirigís a algún sitio lejano tendréis que estar listos para las jodiendas que os esperan por el camino.

DÍAS DE VIAJE

Cuando viajéis y sea importante llevar la cuenta del tiempo, la DJ puede usar los días de viaje como medida del tiempo transcurrido y la distancia recorrida. Cada Día de viaje comprende un periodo de unas 12 horas, repartidas en 8 horas de desplazamiento y unas 4 en descansos o interrupciones para echar un pis. El resto de la jornada se reserva para montar el campamento, comer, revisar el equipo o lidiar con los marrones habituales que amenazan con joderte el día.

Cada Día de viaje tu grupo tendrá que tomar algunas decisiones, gastar recursos y asegurarse de que podéis llegar a vuestro destino o al menos seguís intentándolo.

ELIGE TU DESTINO

A menos que os adentréis a ciegas en una zona salvaje, que es una forma tan válida como otra cualquiera de despedirse del mundo, lo normal es que tengáis un destino en mente. Podéis elegir el lugar que más os guste, ya sea un asentamiento concreto del que habéis oído hablar, habéis visitado antes o habéis visto en un mapa, o dirigiros en una dirección concreta. Si tenéis un mapa sabréis más o menos hacia donde vais; si no, es posible que tengáis un guía. Si os faltan ambas cosas, pues que tengáis suerte ahí fuera.

RITMO

Tus colegas de grupo y tú tendréis que marcar un ritmo de viaje, a elegir de entre tres: cauto, normal o veloz. Cuando os movéis a ritmo cauto lo haréis más despacio, pero habrá menos posibilidades de que os sorprendan. Un ritmo normal es justo eso, zoquete, ni muy lento ni muy rápido. Si elegís ir a un ritmo apresurado cubriréis más terreno, pero no prestaréis tanta atención a vuestro entorno. La tabla de **Ritmos de viaje** muestra los efectos de estas tres alternativas.

RITMOS DE VIAJE

Ritmo	Mult. a distancia	Efecto
Cautó	× 0,5	1 ventaja en tiradas de Ojos
Normal	× 1	—
Apresurado	× 1,5	1 complicación en tiradas de Ojos

TAREAS EN RUTA

Mientras viajéis puedes realizar diversas tareas para ayudar al equipo a llegar a su destino.

Guía. Como guía del grupo abrirás la marcha durante el viaje. Es cosa tuya tomar decisiones sobre la dirección a seguir, los desvíos imprevistos para evitar obstáculos y estar atento a tu entorno para no perderos. Buena suerte, figura.

Explorador. Como explorador tendrás que adelantarte de vez en cuando al resto del grupo para ver qué hay detrás de la siguiente colina, buscar obstáculos o peligros potenciales y volver con la información obtenida para que el guía pueda tomar sus decisiones.

Navegante. Como navegante ayudarás a orientar al grupo durante el viaje. Serás el encargado de consultar el mapa, o incluso dibujar uno para encontrar el camino de vuelta. Ayudarás al guía a tomar buenas decisiones sobre la ruta y el ritmo a seguir y evitar que vuestro grupo se pierda.

Cazador/forrajeador. Tanto si estáis de viaje como si no, vais a necesitar comida y agua. A veces llevar manduca y agua para un viaje largo no es práctico si no disponéis de animales o carretas, e incluso así los alimentos pueden echarse a perder o pudrirse. Siempre que el grupo se mueva a un ritmo cauto podrás cazar y forrajear lo necesario sobre la marcha.

Centinela. Aunque tu grupo tenga uno o varios exploradores, el peligro puede venir de cualquier lugar. Como centinela tendrás tus ojos y oídos bien abiertos ante cualquier sonido o movimiento sospechosos.

Otras actividades. Durante el viaje puedes dedicarte a cualquier otra tarea que te pete, que podría ayudar o quizá entorpecer los esfuerzos del resto del grupo a discreción de la DJ. Además, durante los periodos diarios de descanso, siempre hace falta gente para encender hogueras, cocinar, limpiar y revisar el equipo, contar historias de fantasmas, fanfarronear, pillarse un pedo con licor casero o dedicarse a otras tareas tiradoes complementarias a vuestros papeles habituales.

RIESGOS Y PELIGROS

Mientras dure el trayecto diario la DJ puede hacer tiradas en secreto para ver si todo va bien o se tuerce de cojones. Quizá os topéis con una emboscada, estéis a punto de perderos, descubráis una zona de tierra irradiada o encontréis unas ruinas que no salen en el mapa. ¡Guay! Estas situaciones pueden ser tan fáciles o chungas de resolver como decida la DJ.

DISTANCIA VIAJADA

Al final de cada Día de viaje podréis calcular cuánto habéis avanzado hacia vuestro destino. La distancia viajada dependerá de vuestro modo de desplazamiento, el ritmo elegido y el terreno por el que paséis. La Distancia básica viajada os dirá el terreno cubierto cada hora y cada día en función de vuestro medio de transporte. Si cambiáis de ritmo o entráis en un territorio diferente, calculad las distancias por hora.

Cuando hayáis calculado vuestra distancia básica, multiplicadla por el modificador de la tabla anterior de Ritmos de viaje y luego por el multiplicador de la tabla de Terreno.

Por ejemplo, digamos que vuestro equipo cruza apresuradamente un desierto a pie. A pie la distancia básica es de 5 kilómetros por hora, pero apresurarse os permite cubrir 7,5 km/h. No obstante, como atravesáis un desierto, tendréis que hacerlo a la mitad de velocidad: algo menos de 4 km/h.

DISTANCIA BÁSICA VIAJADA

Medio de transporte	Km. por hora	Km. al día
A pie	5	40
A caballo	10	80
Carro o carreta	3	24
Barca	3	24
Buga o furgo	60	480

TERRENO

Terreno	Multiplicador
Carretera o autopista	x 1
Carretera dañada	x 3/4
Desierto	x 1/2
Bosque	x 1/2
Colinas	x 1/2
Selva	x 1/4
Montañas	x 1/4
Llanuras	x 3/4
Pantano	x 1/2

ECHAR EL RESTO

Aunque se supone que pasáis la mitad del día en el camino, no hay ninguna razón por la que no podáis aumentar la jornada y seguir avanzando sin descanso. Hasta que la fatiga haga acto de presencia, claro. Si vais a pie, caballo o vehículo con tracción animal, cada hora viajada por encima de la octava (o la duodécima, si seguís haciendo paradas), todos los viajeros deben realizar una tirada de Carne incluyendo los animales empleados. Quien falle quedará Reventado. Por cada hora posterior a la primera la tirada se realizará con 1 complicación.

CAMPAMENTO

Cuando acabéis un Día de viaje podréis montar el campamento y sentar el culo. Cuando el campamento esté listo siempre es buena idea que alguien monte guardia y mantenga los ojos abiertos frente a posibles peligros. El grupo puede repartir la responsabilidad de las guardias como mejor considere, pero

todo el mundo tiene que poder dormir. Montar un campamento es la mejor manera de descansar y curarse las heridas.

MOVIMIENTO

Sí, viajar es moverse, ya lo sé, pero en esta sección voy a hablar del movimiento táctico cuando hace falta detallar más la acción. Mientras viajáis se supone que vais caminando, puede que incluso trotando un poco. También se incluyen posibilidades como trepar, nadar, saltar u otras divertidas actividades al aire libre. Todo ello se considera "viajar" de una forma abstracta y resumida. Pero cuando os topéis con obstáculos o enemigos tendréis que ser mucho más específicos a la hora de determinar cuánto y cómo os movéis.

Tu puntuación de Velocidad es el indicador básico de la distancia que puedes caminar en un Asalto (unos 5 segundos) cuando te llegue el turno. Si tienes una puntuación de Velocidad de 5, podrás caminar unos 5 metros. También puedes correr, que te permite triplicar tu Velocidad. En combate tendrás que gastar una Acción para correr.

ESPACIOS ABIERTOS Y CERRADOS

Cuando muevas lo harás a través de un espacio. Los espacios pueden ser abiertos o cerrados. Un espacio cerrado está ocupado por una criatura u objeto, que normalmente evitará que puedas atravesarlo. Un espacio abierto no está ocupado por nada material, por lo que podrás cruzarlo libremente.

MOVIMIENTO FORZADO

Puedes verte movido, voluntariamente o a la fuerza, por las acciones de otras criaturas o algún efecto especial. El origen del movimiento indicará la distancia y dirección del mismo, haciendo que la criatura objetivo se desplace al instante.

Si este movimiento forzado te pone en peligro, como cuando te empujan por un barranco o hacia un incendio, podrás tirar Manos. Si tienes éxito caerás al suelo justo antes de entrar en la zona de peligro (al borde del barranco, por ejemplo) y dejarás de moverte a causa del efecto que te estaba desplazando. Si fallas quedarás en manos de la piedad de la DJ, así que ya te veo colgando del borde agarrado por un par de dedos temblorosos.

A menos que la DJ sea una cabrona con pedigrí, en cuyo caso lo más probable es que te conviertas en carpacho al llegar al fondo (consulta Caídas, más adelante).

FORMAS ESPECIALES DE MOVIMIENTO

Aparte de caminar y correr existen otras formas en las que puedes desplazarte. Todos los personajes pueden utilizar estas formas especiales de movimiento.

EQUILIBRIOS

Irás haciendo equilibrios cuando te muevas por una superficie estrecha, como un saliente, o algún lugar peliagudo como un suelo cubierto de hielo o aceite. Tales superficies suelen considerarse Terreno chungo (consulta Terreno, en la página 37). Es posible que tengas que superar una tirada de Manos para mantener el equilibrio y verticalidad mientras te mueves de esta forma. Si fallas la tirada dejarás de moverte y no podrás seguir avanzando ese Turno. Si fallas por 5 o más también caerás (al suelo o al vacío, dependiendo de dónde estés).

TREPAR

Trepar implica subir, bajar o atravesar una superficie vertical con el uso de una cuerda, escala o asideros. Cada metro que trepes contará como si hubieses movido otro metro adicional. Es decir, si escalas 2 metros contarán como si hubieses movido 4. Algunas superficies por las que tengas que trepar también se considerarán Terreno chungo.

En el caso de escaladas jodidas de verdad la DJ puede pedirte una tirada de Músculos. Si fallas la tirada dejarás de moverte y no podrás seguir avanzando ese Turno. Si fallas por 5 o más te soltarás y caerás (consulta **Caídas**, más adelante).

ARRASTRARSE

Cuando estés Tirado en el suelo podrás arrastrarte. Cada metro que te arrastres contará como si hubieses movido otro metro adicional. Es decir, si reptas 1 metro contará como si hubieses movido 2.

CONducIR

Si conduces un vehículo, o eres el pasajero de uno en marcha, podrás moverte a la velocidad de tu transporte sin tener que usar tu propio Movimiento. Es posible que te muevas dentro del propio vehículo, si hay sitio para hacerlo. La vida en el Páramo os ha llevado a tus colegas y a ti a aprender de alguna forma a usar la mayoría de coches, furgonetas y motos que os podáis topar. La DJ puede exigir tiradas de Atributo para deducir cómo conducir o pilotar otros vehículos más complejos.

ECHARSE AL SUELO Y LEVANTARSE

Puedes dejarte caer al suelo en cualquier momento de tu Turno. También puedes levantarte, pero hacerlo contará como tu Movimiento.

CAÍDAS

Caer significa desplazarse de forma involuntaria a una superficie en un plano inferior. Lo normal es que te comas algo de daño en el proceso. Tras aterrizar tira Manos y busca el resultado obtenido en la tabla **Daño por caídas** para determinar el daño sufrido tras besar el suelo. Si sufres algo de daño también quedarás Tirado. Si obtienes un resultado de "Muerto" sufrirás un daño igual a tu puntuación de Salud y quedarás inmovilizado.

DAÑO POR CAÍDAS

Distancia caída (m.)	- Resultado de la tirada de Manos -			
	20 +	Éxito	Fracaso	0 o menos
0-5	—	—	Tirado	1d6
6-25	—	—	1d6	2d6
26-50	—	1d6	2d6	4d6
51-100	1d6	2d6	4d6	8d6
101-250	2d6	4d6	8d6	16d6
251-500	4d6	8d6	16d6	Muerto
501+	8d6	16d6	Muerto	Muerto

Superficies frágiles: si caes sobre una superficie frágil, como cristal o tela, la atravesarás (con el consiguiente daño si se trata de cristal o ramas) y seguirás cayendo. Cuando aterrices podrás reducir a la mitad la distancia caída antes del primer impacto a

efectos de calcular el daño total. Desde la superficie frágil hasta el final lo calcularás de forma normal, sumando ambos resultados.

Por ejemplo, digamos que caes desde un edificio unos 6 metros antes de estrellarte contra un toldo y seguir otros 3 metros más hasta el suelo. La distancia anterior a atravesar el toldo de tela se reduce a la mitad, por lo que calcularías tu daño para una caída de 6 metros.

Superficies líquidas: si aterrizas en una superficie líquida harás tu tirada de Manos con 1 ventaja.

Aterrizar sobre otras criaturas: si caes sobre otra criatura, ésta podrá hacer una tirada de Pies si es consciente del peligro. Si tiene éxito se quitará de en medio. Si no, caerás de lleno sobre ella y os repartiréis el daño de la caída a medias. ¡Muerte desde el cielo, hijoputa!

Daño duradero: si quedas Herido o Tullido a causa de una caída, te habrás roto uno o más huesos y también quedarás Impedido. Mientras estés Impedido a causa de este efecto también serás Lentorro. Cada vez que completes un descanso haz una tirada de Carne. Tras obtener tres éxitos dejarás de estar Impedido.

VOLAR

La mayoría de la peña no puede volar sin un vehículo o alguna mutación flipante de cojones. Si puedes volar serás capaz de remontar el vuelo durante tu Movimiento y seguir moviendo en cualquier dirección. El origen de tu capacidad de vuelo te dirá lo rápido que puedes desplazarte. Cuando empieces a volar podrás seguir haciéndolo siempre que tu Velocidad sea al menos 2. Si tu Velocidad queda reducida a menos de 2, caerás.

SALTAR

Puedes pegar un brinco para alcanzar una superficie por encima de ti o dejarte caer a otra por debajo. También puedes saltar para superar un obstáculo sin tener que trepar o rodearlo.

Brincar o dejarse caer: si te dejas caer voluntariamente, podrás aterrizar con seguridad en cualquier superficie inferior que esté a 3 metros o menos de tu punto inicial. Si la distancia es mayor, se considerará una Caída.

Puedes saltar hacia arriba una distancia igual a un cuarto de tu altura. Si quieres saltar más alto puedes hacerlo hasta la mitad de tu altura mediante una tirada de Músculos con éxito. Si has movido al menos 2 metros antes de saltar, podrás añadir tu modificador de Pies (si es positivo) a la altura que saltes.

Saltos en longitud: puedes saltar en tirado tantos metros como la mitad de tu altura. Si has movido al menos 2 metros antes de saltar, podrás saltar tantos metros como el doble de tu altura con una tirada de Pies con éxito.

MONTAR

Montar consiste en sentar el culo sobre otra criatura más grande que tú y que consienta en llevarte como jinete. Puedes montar o desmontar de una criatura usando tu Movimiento. Cuando te muevas montado, usarás la Velocidad de tu montura en lugar de la tuya.

SIGILO

Puedes tratar de moverte sin que nadie se cosque. Tendrás que moverte a velocidad furtiva y tirar Manos. Un éxito significará que no haces ningún sonido delator. La DJ puede imponer 1 o más complicaciones si te mueves por una superficie ruidosa, como gravilla o cristal roto, o 1 o más ventajas si atraviesas una zona con ruidos ambientales como maquinaria funcionando o un coche con el motor en marcha.

ESCURRIRSE

Puedes mover a la mitad de tu Velocidad normal a través de espacios estrechos si te escurres por ellos. Tales aberturas deben tener un ancho suficiente como para meter el tarro. Cada metro que te muevas por un espacio estrecho cuenta como si hubieses movido otro metro adicional. La DJ puede pedirte una tirada de Manos si intentas escurrirte por huecos realmente pequeños, para ver si eres capaz de avanzar algo.

NADAR

Nadas al moverte por entornos líquidos. Cada metro que nades contará como si hubieses movido otro metro adicional. Algunos líquidos en los que se te puede ocurrir nadar también pueden contar como Terreno chungo (consulta Terreno, en la página 37). Si quieres nadar en entornos peligrosos la DJ podría pedirte una tirada de Músculos. Si la fallas, no avanzas nada. Si el total de tu tirada es 0 o menos, te hundes. Hasta la vista, *baby*.

PERSECUCIONES

Se produce una persecución cuando una o más criaturas echan a patear y una o más salen detrás. Durante una persecución la distancia entre perseguidos y perseguidores se amplía o reduce a medida que van cubriendo terreno como locos. Una persecución puede tener lugar a pie, a caballo o en vehículos. La persecución terminará cuando los perseguidos consigan escapar, normalmente porque sus perseguidores renuncien a seguir tras ellos, o cuando les atrapen finalmente.

VENTAJA INICIAL

Antes de que empiece la persecución la DJ tendrá que determinar a qué distancia están perseguidos y perseguidores. Si la persecución tiene lugar a pie o con monturas, la DJ os dará una distancia en metros. Si la persecución es con vehículos, la DJ os dará una distancia en largos de buga.

Si hay involucradas varias criaturas, la DJ determinará la distancia entre perseguido y perseguidor que estén más cerca uno de otro. Después podrá determinar la distancia de las demás criaturas involucradas en relación a esas dos. Es posible que te resulte más fácil colocar a los participantes sobre un tablero con una cuadrícula para determinar sus posiciones.

Una vez las posiciones iniciales hayan sido fijadas, podrás resolver la persecución cumpliendo los siguientes pasos.

PASO 1: CIRCUNSTANCIAS DE LA PERSECUCIÓN

Aunque puedas pensar que una persecución se desarrolla en línea recta, va a ser que no. El perseguido usará todos los trucos a su alcance para quitarse de la puta chepa a sus acosadores. En un entorno urbano esto significa que se meterá por callejones, subirá escaleras, atravesará multitudes o saltará puestos callejeros, intentando siempre mantener o aumentar su ventaja. Y lo mismo en el caso de persecuciones en bosques o cualquier otro lugar en el que haya un montón de obstáculos que saltar, bordear o esquivar. Este movimiento frenético implica que habrá un montón de oportunidades de que algo salga como el culo y ahí es donde entran las Circunstancias de la persecución.

Las Circunstancias de la persecución representan de forma abstracta toda clase de obstáculos o ventajas que se puedan presentar durante la huida. Se describen de forma genérica

para que la DJ pueda interpretarlas con coherencia dentro del contexto de lo que ocurre en su historia. Para determinar si hay alguna circunstancia interesante, la DJ (o un jugador entusiasta) tira 3d6 y consulta el resultado en la tabla adjunta.

CIRCUNSTANCIAS DE LA PERSECUCIÓN

3d6	Circunstancia
3	Embotellamiento. Todas las criaturas en la persecución se ven entorpecida y realizan las tiradas de Pies con 1 o más complicaciones. Tira 1d6 para determinar cuántas: 1-2, 1 complicación. 3-4, 2 complicaciones. 5-6, 3 complicaciones.
4-5	Huida entorpecida. Cada criatura perseguida queda ralentizada por algún obstáculo o peligro y realiza las tiradas de Pies con 1 o más complicaciones. Tira 1d6 para determinar cuántas: 1-2, 1 complicación. 3-4, 2 complicaciones. 5-6, 3 complicaciones.
6-8	Persecución entorpecida. Cada criatura perseguidora queda ralentizada por algún obstáculo o peligro y realiza las tiradas de Pies con 1 o más complicaciones. Tira 1d6 para determinar cuántas: 1-2, 1 complicación. 3-4, 2 complicaciones. 5-6, 3 complicaciones.
9-12	No pasa nada.
13-15	Ganando terreno. Cada criatura perseguidora se puede mover con más libertad y realiza las tiradas de Pies con 1 o más ventajas. Tira 1d6 para determinar cuántas: 1-2, 1 ventaja. 3-4, 2 ventajas. 5-6, 3 ventajas.
16-17	Sacando ventaja. Cada criatura perseguida se puede mover con más libertad y realiza las tiradas de Pies con 1 o más ventajas. Tira 1d6 para determinarlas: 1-2, 1 ventaja. 3-4, 2 ventajas. 5-6, 3 ventajas.
18	Todo despejado. Todas las criaturas en la persecución se pueden mover con más libertad y realizan las tiradas de Pies con 1 o más ventajas. Tira 1d6 para determinar cuántas: 1-2, 1 ventaja. 3-4, 2 ventajas. 5-6, 3 ventajas.

COMPLICACIONES

La DJ puede añadir complicaciones adicionales de acuerdo con el entorno de la persecución. Explosiones, nubes de gas tóxico, incendios, manchas de aceite u otros peligros que puedan dificultar la huida o la captura. Lo normal es que cada criatura involucrada en la persecución tenga que realizar una tirada para evitar o atenuar la complicación.

PASO 2: LOS PERSEGUIDOS

Cada criatura perseguida realiza una tirada de Pies y consulta el resultado en la tabla de Progreso de la huida para ver si consiguen ampliar o no su ventaja respecto a sus perseguidores.

En persecuciones con vehículos, cada perseguido al volante hará una tirada de Manos en lugar de la anterior. Usa largos de bugas en lugar de metros y el modificador de Pies del vehículo conducido.

PROGRESO DE LA HUIDA

Total	Resultado
20 o más	Te alejas de tus perseguidores tantos metros como 3 + tu modificador de Pies.
15-19	Te alejas de tus perseguidores tantos metros como 2 + tu modificador de Pies.
10-14	Te alejas de tus perseguidores tantos metros como 1 + tu modificador de Pies.
5-9	Sigues como estabas.
1-4	Tus perseguidores se acercan 1d6-2 metros (mínimo 1).
0 o menos	Tropiezas o resbalas, tus perseguidores se acercan 1d6 metros.

PASO 3: LOS PERSEGUIDORES

Cada criatura perseguidora realiza una tirada de Pies y consulta el resultado en la tabla de Progreso de la persecución para ver si consiguen recortar o no la ventaja de los perseguidos.

En persecuciones con vehículos, cada perseguidor al volante hará una tirada de Manos en lugar de la anterior. Usa largos de bugas en lugar de metros y el modificador de Pies del vehículo conducido.

PROGRESO DE LA PERSECUCIÓN

Total	Resultado
20 o más	Te acercas a los perseguidos tantos metros como 3 + tu modificador de Pies.
15-19	Te acercas a los perseguidos tantos metros como 2 + tu modificador de Pies.
10-14	Te acercas a los perseguidos tantos metros como 1 + tu modificador de Pies.
5-9	Sigues como estabas.
1-4	Los perseguidos se alejan 1d6-2 metros (mínimo 1).
0 o menos	Tropiezas o resbalas, los perseguidos se alejan 1d6 metros.

PASO 4: EL RESULTADO

Si un perseguido queda a 5 metros o longitudes de buga o menos de un perseguidor, la persecución termina y lo que venga a continuación se puede resolver como combate o interacción social. Si algún perseguido sigue a más de 5 metros del perseguidor más cercano, puede seguir huyendo en su siguiente Asalto.

Durante este paso cualquier perseguido que quiera probar algún enfoque nuevo debería anunciarlo, como por ejemplo separarse de los demás. Los perseguidores tendrán que decidir a quién siguen. Si nadie persigue a una criatura a la huida, será libre de esfumarse.

TERRENO

Vuestras misiones os llevarán por todo tipo de territorios peligrosos y lugares chungos. A menudo estos entornos os ralentizarán, obligándoos a nadar, trepar o cosas así, o impedirán que podáis fisgar lo que ocurre alrededor.

TERRENO CHUNGO

Superficies heladas, basura, escombros, pilas de cadáveres y cosas así os ralentizarán. Cualquier superficie que podáis cruzar pero con serias restricciones al movimiento se considera terreno chungo. Cuando mováis por terreno chungo cada metro movido contará como si hubieseis movido un metro más. Así pues, atravesar 1 metro de vertedero de basura que se hunde constantemente bajo vuestros pies contará como 2 metros de movimiento. El terreno es chungo o no, así que atravesar un vertedero helado será lo mismo que moverse por uno normal.

OBSTÁCULOS

Los obstáculos son cualquier elemento de mobiliario que evite o dificulte el movimiento: muros, barriles de aceite ardiendo, grietas profundas o cosas así. Los obstáculos pueden ser objetos tras los que esconderse, como una roca enorme o una puerta de metal, o elementos peligrosos, como una antigua máquina de una línea de producción que te grapa por el cuello y te mete alpiste a presión por la garganta. Joder.

Los obstáculos que eviten el movimiento se consideran objetos. Destrúyelos y adiós muy buenas. Aquellos que dificulten el movimiento se pueden atravesar mediante una tirada de Atributo con éxito. Un muro sería un obstáculo, pero podrías intentar superarlo trepando hasta el borde. También podrías descender a un pozo, caminar por el fondo y trepar por el otro lado, o saltarlo intentando una tirada de Músculos.

TERRENO OCULTO

La mala iluminación, un chaparrón, niebla, vegetación u otros rasgos del entorno pueden aliarse para que no veas un cagao. El terreno tendrá uno de estos cuatro niveles de ocultación: despejado, parcialmente oculto, mayoritariamente oculto y totalmente oculto.

DESPEJADO

El terreno despejado indica que hay mucha luz y casi ninguna mierda molesta por ahí en medio que te impida ver bien. El terreno por defecto estará despejado.

PARCIALMENTE OCULTO

La lluvia, aguanieve, niebla o sombras son elementos que ocultan parcialmente la zona donde se producen, haciendo difícil distinguir ciertos detalles. Estas zonas imponen 1 complicación a las tiradas de Atributo relacionadas con la vista.

MAYORITARIAMENTE OCULTO

Un chaparrón, nieve o niebla densa son elementos que ocultan en gran parte la zona donde se producen, permitiendo ver poco más que siluetas. Las zonas mayoritariamente ocultas imponen 2 complicaciones a las tiradas de Atributo relacionadas con la vista.

TOTALMENTE OCULTO

La oscuridad, cortinas gruesas o un reflector enfocado directamente a tu jeta bloquean por completo la visión de lo que hay más allá. No podrás pisparte de nada en esas zonas y todas las criaturas en su área de efecto quedarán Cegatas mientras duren dichas condiciones.

PISPARSE DE LAS COSAS

A medida que explores el mundo la DJ te describirá los lugares que encuentres, narrando su aspecto, olor y demás. Siempre puedes preguntar a la DJ por información adicional con la esperanza de descubrir algo inusual, como una pista, un ruido leve o algo así.

Lo normal es que cuando declares específicamente que registras o te detienes a poner la oreja en un lugar concreto, la DJ te diga si hay algo que merezca la pena. A veces los detalles más ocultos o los sonidos más sutiles necesitarán una tirada de Ojos para salir a la luz.

OBJETOS

Cualquier cosa que no sea una criatura es un objeto. El suelo, una pared, una estatua, una tele vieja, el rifle que llevas: todo son objetos. A menudo los objetos no serán más que un decorado, que añade color e interés a los lugares que visites. Pero otras veces podrías tener una razón para interesarte por uno en concreto e interactuar con él. Aquí tienes las reglas para satisfacer tus perversiones.

ATRIBUTOS

Los objetos no suelen tener puntuaciones de Atributo como las criaturas. La mayoría de ellos se limitan a estar ahí y no hacer nada. Si un objeto tiene una puntuación y un modificador de Atributo quizá sea porque puede actuar como una criatura, como por ejemplo en el caso de un robot antiguo. Los vehículos también pueden tener sus propias puntuaciones si están en marcha, pero hablaremos de eso más adelante.

DEFENSA

Un objeto inmóvil tiene Defensa 5. Los objetos móviles tienen una Defensa especificada en sus descripciones.

SALUD

La Salud de un objeto estará determinada por su material, siempre que tenga Tamaño 1 o inferior, como se resume en la tabla **Salud de objetos**. Los objetos de Tamaño superior a 1 pueden contar como varios objetos a la hora de determinar su Salud, dividiéndolos en espacios de 1 metro cúbico. Por ejemplo, un muro de 5 metros de largo, 5 de alto y 1 de grosor contaría como 5 objetos de Tamaño 1.

SALUD DE OBJETOS

Material	Salud
Tela	1
Yeso	3
Vidrio	5
Madera	10
Hormigón	15
Piedra	20
Hormigón armado	25
Metal	50

DAÑO A OBJETOS

Los objetos sufren daños de la misma forma que las criaturas. Si el total de daño de un objeto iguala o supera la mitad de su puntuación de Salud, estará roto e impondrá 1 complicación a cualquier tirada hecha para usarlo. Cuando el total de daño de un objeto iguale su puntuación de Salud estará destruido. Si un objeto tiene varias secciones destruir una no tiene por qué destruirlo por completo, sólo una parte.

SUJETO Y SUELTO

Un objeto puede estar sujeto o suelto. Que un objeto esté sujeto quiere decir que está asegurado de alguna forma, como remachado al suelo, atado a una viga o adherido a una superficie estable de alguna otra forma. Un objeto suelto no tiene nada que lo retenga en su lugar.

LEVANTAR, EMPUJAR Y ARRASTRAR

Puedes levantar, empujar y arrastrar objetos sueltos siempre que sea coherente. Podrás empujar un coche si tiene ruedas, pero los cojones vas a hacer algo si está sin ellas. De forma parecida, es posible que puedas derribar una estatua pequeña, pero ni de coña vas a volcar un contenedor de obra sin ayuda de unos cuantos forzudos. Si intentas levantar, empujar o arrastrar

un objeto pesado la DJ puede pedirte una tirada de Músculos para ver si puedes. El peso y masa del objeto te impondrán 1 o más complicaciones, o simplemente harán la tarea impoible. Tus colegas pueden arrimar el hombro, lo que te concederá 1 o más ventajas a la tirada o incluso un éxito automático (a discreción de la DJ).

ROTURA DE OBJETOS

La forma normal de destruir un objeto es causándole daño hasta que el total sea igual a su Salud. A veces, no obstante, la DJ puede determinar que es posible romper un objeto con una sola acción: echar abajo una puerta de un patadón, liberarse de unas cuerdas o atravesar un tabique de yeso de un puño serían ejemplos válidos. Romper un objeto de esta forma requiere una tirada de Atributo. Como ya se ha dicho, el material del objeto puede imponer 1 o más complicaciones o podría hacer que la tarea sea inasumible; buena suerte atravesando de un puño una pared de ladrillo, a menos que esté hecha mierda por alguna razón (a discreción de la DJ).

SOLTAR OBJETOS

Nada dice "te quiero" como dejar caer un pedrolo en la cabeza de algún gilipollas. Cuando dejas caer un objeto hecho de un material duro, sufrirá daño al impactar contra alguna superficie sólida. Usa las reglas de **Aterrizar sobre otras criaturas**, en la página 35, para determinar lo que les ocurre a las criaturas debajo del objeto soltado. Ah, qué satisfacción tan enfermiza produce, ¿o qué?

DESMONTAJE DE OBJETOS

Algunos objetos tienen más valor como chatarra que para el objetivo para el que fueron creados. Puedes dismantelar dichos objetos para obtener recursos útiles desmontándolos, quitándoles todas las piezas que puedan servir para otros usos. Sólo puedes desmontar objetos que tengan recursos utilizables, lo que a menudo queda a entera discreción de la DJ. Consulta el **Capítulo 4** para ver más detalles.

Si encuentras algún objeto que tenga potencial podrás desmontarlo si tienes herramientas y tiempo para hacerlo. Lleva 1 hora por cada punto de Tamaño del objeto, fraccionando ese tiempo proporcionalmente para objetos más pequeños. Si le dedicas el esfuerzo suficiente, haz una tirada de Sesos y consulta el resultado en la tabla **Resultado del desmontaje**.

RESULTADO DEL DESMONTAJE

Total	Resultado
0 o menos	¡La has cagado! El objeto termina cortándose, quemándose o electrocutándose. Los recursos potenciales se pierden y te comes 2d6 de daño por listo.
1-5	No tienes ni idea de lo que haces y destruyes los recursos que tuviese el objeto.
6-9	Vaya metralla. No consigues obtener recursos del objeto. Lo puede intentar alguien más, pero tú no hasta que termines esta misión.
10-15	Obtienes 1 pieza de recursos del objeto.
16-19	Obtienes tantas piezas de recursos del objeto como su Tamaño (mínimo 1).
20 o más	Obtienes tantas piezas de recursos del objeto como el doble de tu Tamaño (mínimo 1). ¡Puto suertudo!

EXTRAER GASOFA O ENERGÍA

Algunos objetos usan gasofa o alguna otra fuente de energía. Puedes usar herramientas y pasar 1 minuto sacando esas fuentes de alimentación del objeto. Cuando acabes, podrás obtener tanta gasofa o energía como quieras hasta el máximo que tuviese almacenado.

REPARACIÓN DE OBJETOS

Puedes intentar reparar objetos dañados. Para hacerlo necesitas tiempo, herramientas y recursos. Las reparaciones te llevarán 1 minuto por cada punto de Salud del objeto que quieras arreglar. Además, también necesitarás 1 recurso por cada punto de Tamaño del objeto (mínimo 1). Cuando acabes tu trabajo, haz una tirada de Sesos y consulta el resultado en la tabla **Resultado de las reparaciones**.

RESULTADO DE LAS REPARACIONES

Total	Resultado
0 o menos	¡La has cagado! El objeto termina cortándote, quemándote o electrocutándote. El objeto sufre tanto daño como su Salud y te comes 2d6 de daño por listo.
1-5	No tienes ni idea de lo que haces y rompes el objeto, que sufre 1d6 de daño.
6-9	Vaya metralla. No consigues reparar una mierda. Lo puedes volver a intentar en tu próxima misión o entre misiones.
10-15	Reparas 1d6 de daño del objeto, pero le reduces la Salud en 1d6.
16-19	Reparas 2d6 de daño del objeto, pero le reduces la Salud en 1d6.
20 o más	Reparas 3d6 de daño del objeto. ¡Puto manitas!

CACHARREANDO

Puedes pasar el rato construyendo cosas. Siempre que tengas tiempo, materiales y sesos, podrás fabricar armas, extintores caseros o equipo genérico como herramientas básicas y demás.

No obstante no podrás construir artículos de lujo, como medicinas, energía, gasofa o balas. La mayoría de las cosas que construyas será entre misiones, porque cuando estés metido en faena mejor te pones las pilas en completar lo que tengas que hacer en vez de perder el tiempo frotándote la pichita en algún taller oscuro para crear una RealDoll más suave. Cuando quieras construir un juguete sexual, una moto chula o un arma que lo flipas, aquí tienes las reglas.

Avisa a la DJ de lo que quieres hacer. El objeto debe valer 500 balas o menos; cualquier cosa por encima requiere más tiempo e inversión del que puedes permitirte. Si el objeto no tiene un precio establecido, la DJ te dará uno. Si al final te da el ok para empezar a cacharrear en su construcción, sigue leyendo.

Necesitas 1 hora de trabajo por cada 10 balas del precio del objeto (mínimo 1 hora). También necesitas 1 recurso por cada 3 balas del precio del objeto (mínimo 1 recurso). Por último, tira 1d20 y añade tu modificador de Sesos al resultado. Consulta el total en la siguiente tabla para ver qué pasa.

CACHARREANDO

Total	Resultado
1-5	¡Joder tío, vaya forma de cagarla! No sólo has jodido los recursos que estabas usando, sino que también te explotan en los morros. Sufres o empiezas la siguiente misión con 1d6+3 de daño.
6-10	Lo intentaste lo mejor posible, pero no diste con la solución. Pierdes la mitad de los recursos (mínimo 1) empleados en el proyecto.
11-15	Construyes el objeto, pero cada vez que lo uses tendrás que tirar 1d6. Con resultado de 1 a 3 el objeto sufre daño igual a su Salud y se rompe.
16-20	Construyes el objeto y funciona para el resto de la misión o la siguiente misión, pero después sufre daño igual a su Salud y se rompe.
21-25	Construyes el objeto.
26-27	Construyes el objeto y te sobra 1 recurso; se necesita al menos 1 recurso para fabricar el objeto, así que ese no cuenta.
28+	Tu pericia se refleja en el objeto construido. Reduce la cantidad de recursos necesarios para su fabricación en 1 (mínimo 1). Además, si creaste un arma, causará +1 de daño. Si creaste una armadura, concederá +1 a Defensa. ¡Joder, tron, te sales!

INTERPRETACIÓN

Tendrás que interpretar un papel cuando decidas qué dice tu personaje, o cuando declares lo que va a hacer o cómo. Puedes meterte en el papel poniendo una voz extraña o vistiéndote como tu mercenario, o simplemente narrar en tercera persona las acciones de tu personaje: "Randy dispara al mutante de la calle...". No importa cómo coño lo hagas. No hay ninguna forma correcta o incorrecta de interpretar a un personaje y no dejes que nadie intente decirte cómo cojones hacerlo. A tu bola.

ELEMENTOS DE INTERPRETACIÓN

Es posible que tu personaje se parezca a ti en términos de personalidad o ideología, pero lo más probable es que no tenga nada que ver en cuanto a comportamiento, metas, cordura o detalles así. El juego funciona mejor si tus decisiones concuerdan con la personalidad de tu personaje en lugar de con tus propias ideas. Cuando tengas dudas sobre lo que haría tu mercenario, piensa en esto:

HISTORIA

Tu personaje tiene una historia. Empiezas con una muy básica y la desarrollas a medida que juegas. Todos estamos definidos por nuestras experiencias y tu personaje no es una excepción. Piensa en lo que ha vivido tu mercenario y cómo ha reaccionado en el pasado a alguna situación similar, teniendo en cuenta la naturaleza postapocalíptica del mundo en el que vive.

PERSONALIDAD

Es probable que hayas decidido la personalidad de tu personaje durante su creación, pero es algo que podría y debería cambiar a medida que se desarrollan los acontecimientos en vuestras partidas. El juego ofrece unos rasgos de personalidad muy sencillos para que sean más fáciles de interpretar, así que tenlos siempre presentes a la hora de interactuar con otras criaturas o cuando tengas que tomar decisiones.

CONTACTOS

Tu personaje pertenece a un grupo compuesto por otros personajes, interpretados por tus colegas jugadores. Dichos personajes tendrán sus propias relaciones independientes de las que tú puedas tener o no con los demás seres sentados a la mesa. Ponte en el lugar de tu mercenario a la hora de juzgar a los demás personajes. Es posible que tu personaje tenga una historia previa con alguno de los miembros del equipo, o que con el tiempo se desarrollen nuevas conexiones con otros que te resultaban desconocidos. Quizá tu mercenario tenía una amistad con otro integrante del grupo, pero se echó a perder después de que una misión se fuese a tomar por culo. O puede que una relación profesional se vuelva más personal después de que un compañero del equipo se haya jugado el pellejo por salvar el tuyo. Igual que ocurre en la vida real, tu relación con los colegas irá evolucionando.

INTERACCIÓN SOCIAL

Tu personaje interactúa con otros personajes jugadores y con personas controladas por la DJ, también conocidas como personajes no jugadores o secundarios. Puedes decirle a la DJ lo que vas a largar, o interpretar en primera persona a tu personaje hablando. Lo que más te pete. La interacción social suele resolverse en forma de conversación con las demás personas que estén jugando, y como resultado puede arrojar información, un valioso aliado o algún otro tipo de recurso.

IDIOMA COMÚN

A la hora de comunicarse con alguien siempre ayuda compartir un idioma común. En general las reglas asumen que toda la peña en el juego habla tu mismo idioma, pero no tiene por qué ser así. Si no compartís un idioma común, quizá tengáis que buscar otras formas de haceros entender como gestos, dibujos, señas o regalos.

CONFLICTO SOCIAL

La mayoría de la interacción social se puede resolver con interpretación, pero cuando quieras cambiar la disposición o alterar el comportamiento de otros es posible que debas realizar una tirada de Atributo para ver qué ocurre y es ahí donde entran estas reglas.

No uses estas reglas para resolver las interacciones entre tu personaje y sus compañeros de grupo. Esas movidas te las resuelves tú solito.

De igual forma los personajes bajo el control de la DJ no usarán estas reglas contra ti, ya que tú eres el árbitro definitivo de lo que dice y hace tu mercenario de acuerdo con la información que manejas, teniendo la última palabra de cómo reacciona a lo que digan o hagan dichos personajes secundarios. Sin embargo sí tendrás que recurrir a estas reglas cuando quieras alterar sus acciones o actitudes.

El conflicto social se resuelve cumpliendo los siguientes pasos.

PASO 1: OBJETIVO

El conflicto social siempre tiene un objetivo. Quizá quieras información, un favor o que tu enemigo se rinda.

Al inicio del conflicto social dile a tu DJ lo que quieres obtener. La DJ te dirá entonces la cantidad de éxitos que necesitas para lograr ese objetivo. Lo normal es que los escenarios típicos de conflicto social requieran sólo un éxito, aunque situaciones más complejas pueden exigir dos o más. Por ejemplo, quizá quieras obtener información de alguien a quien acabas de conocer. Lo primero será calibrar si esa persona tiene los datos que buscas (un éxito) y luego conseguir sonsacárselos (dos éxitos).

PASO 2: INTERPRETACIÓN

Este paso es opcional, pensado para la peña a la que le gusta interpretar a su personaje. Si no eres uno de ellos, tampoco te ralles y pasa al siguiente paso. Si eres uno de ellos, es tu oportunidad de brillar bajo los focos. Si lo bordas es posible que la DJ se salte los siguientes pasos o te conceda 1 o más ventajas a tu tirada por tus esfuerzos artísticos.

PASO 3: TÁCTICA

Hay diversas formas de enfocar un conflicto social. Quizá quieras trabar amistad con una persona, regatear de mala fe, o incluso amenazar o sobornar a alguien para obtener lo que quieres. Busca la mejor táctica basándote en lo ocurrido en el Paso 2. Si te pusiste tó chungo y vacilón, lo más probable es que tengas que jugártela con Intimidación. Si mentiste como un puto cabrón eso es Engaño de libro. Si no interpretaste la interacción, entonces límate a elegir el enfoque que más te pete de acuerdo con las circunstancias.

ENGAÑO

Intentas jugársela al objetivo mintiendo o deformando la verdad de alguna forma. Le dices exactamente lo que crees que él o ella quiere oír. Cuando tires para impactar, usa una tirada de Sesos contra los Sesos del objetivo.

AMISTAD

Te involucras activamente con el objetivo escuchando a lo que dice y respondiendo de forma positiva. Te comportas como un colega. Cuando tires para impactar, usa una tirada de Boca contra las Agallas del objetivo.

INTIMIDACIÓN

Usas amenazas o demostraciones de fuerza para doblegar al objetivo. Adoptas una postura hostil hacia él o sus acompañantes. Cuando tires para impactar, usa una tirada de Boca o Músculos contra las Agallas del objetivo.

BURLA

Te choteas y descojonas del objetivo, buscando provocarle de alguna forma. Cuando tires para impactar, usa una tirada de Sesos contra la Boca del objetivo.

PERSUASIÓN

Intentas convencer de buenas maneras al objetivo para que haga algo. Quieres que cambie su forma de pensar hacia otra más cercana a la tuya. Cuando tires para impactar, usa una tirada de Boca contra la Boca del objetivo.

PASO 4: DISPOSICIÓN DEL OBJETIVO

La DJ determinará la disposición del objetivo que te estés trabajando, es decir su actitud hacia ti. Quizá estés tratando con alguien que te adore a rabiar y esté esperando su oportunidad para montarte contra esa mesa, o puede que le falte un pelo para rajarte de arriba a abajo y hacerse un collar con tus piños.

La disposición es como una escalera. Dependiendo de lo que digas o hagas, puedes ascender por la escalera hacia una actitud mejor, o caer por ella hasta que empiecen a volar las hostias. Las disposiciones se dividen de esta manera.

Amor: el personaje te adora o te considera su crush, mejor colega o lo que sea. Puede que incluso te quiera poner a cuatro patas. Cuidado con los mutágenos, tron.

Amistad: le caes muy bien al personaje y cree que eres la caña.

Colegueo: al personaje le caes bastante bien.

Indiferencia: el personaje no se ha formado una opinión sobre ti o no te conoce.

Desprecio: al personaje no le caes muy bien.

Enemistad: al personaje le caes mal y lo más probable es que piense que eres un comierda.

Odio: el personaje te odia a muerte. Si estuvieses ardiendo no se molestaría en mearte encima para apagar las llamas, pero le haría gracia hacerlo después de que fueses fiambre. Le encantaría librar al mundo de tu presencia y, con la motivación u oportunidad correctas, podría animarse a formar parte del intento.

PASO 5: TIRADA DE IMPACTAR

Tira para impactar la puntuación de Atributo del objetivo dependiendo de la táctica empleada. Puede que hagas dicha tirada con 1 o más ventajas o complicaciones, según el enfoque que le hayas dado al encuentro y la disposición del objetivo, como se muestra en la tabla **Modificadores de disposición**.

PASO 6: RESULTADO

El resultado de la tirada te dirá lo que ocurre. Puede que des pasos hacia tu objetivo o lo consigas directamente con un buen éxito, sin que un fracaso tenga consecuencias obvias. A veces un resultado excepcional o terrible tendrá efectos colaterales. Si obtienes un 20 o más cuando intentas intimidar a un prisionero, el personaje puede empezar a largar más cosas de las que preguntabais. O, si sacas un 0 o menos en tu intento de seducir a la dueña del garito en el que estás, las cosas se van a poner chungas; escupir en tu bebida será lo más suave que haga.

COMBATE

Si quieres sobrevivir en el Páramo vas a tener que reventar a palos a mucha peña, puede que hasta matarlos. ¿Te molesta? Por favor. No son gente de verdad, ¿vale? Entiendes que son tíos inventados, ¿no? ¿Ya te sientes mejor? Venga, a funcionar.

Puedes ingeniártelas para eliminar peña de formas muy creativas en tus partidas, pero tendrás que usar las reglas de Combate cuando esos cabrones tengan intención de hacerte a ti lo mismo que tú pretendes hacerles a ellos. Es lo justo que todos los hijoputas presentes tengan igualdad de oportunidades a la hora de repartir hostias. Incluso aunque la DJ haga todo lo posible para que os caigan bien ciertos personajes, o que os dé chorrocientas razones para no darles matarile, puede que os veáis en una situación en la que no tengáis más remedio. ¿Moralidad y hacer lo correcto en un juego de rol? ¿Qué somos? ¿Paladines? A tomar por culo con eso, coño.

EL CAMPO DE BATALLA

El campo de batalla es un término que describe la zona en la que va a haber hostias. Antes de empezar a bailar la danza de la muerte y que haya piños, la DJ presentará la escena con una descripción del campo de batalla, la ubicación aproximada de los enemigos y cualquier peligro o rasgo característico que pueda afectar al desarrollo de la *balasera*. La precisión de esta descripción suele variar de un grupo de juego a otro. Hay peña que usa miniaturas y tapetes con cuadrícula para dibujar el terreno, mientras que otros prefieren dejar que todo transcurra en su imaginación, o como a nadie le gusta llamarlo: "el teatro de la mente". Así pues la DJ dibujará el campo de batalla o lo describirá con todo puto lujo de detalles. Eso no importa, depende de la mecánica de juego de cada grupo.

SORPRESA

Como norma general en un Combate se asume que todo el mundo está al loro de que unos hijoputas van a por ellos y el reparto de hostiones puede empezar sin mayor retraso. Pero quizá vuestros enemigos no sean gente de honor, sino que más bien se decanten por el inherente valor añadido de las putadas a traición. Cuando esos pandilleros revelen su escondite, o prepares una emboscada para destruir a la bestia mutante antes de que pueda oír el ruido que hacen los capullos novatos de tu banda, hay una posibilidad que alguien se lleve una sorpresa.

MODIFICADORES DE DISPOSICIÓN

Disposición	Engaño	Amistad	Intimidación	Burla	Persuasión
Amor	2 ventajas	3 ventajas	3 complicaciones	3 complicaciones	3 ventajas
Amistad	1 ventaja	2 ventajas	2 complicaciones	2 complicaciones	2 ventajas
Colegueo	-	1 ventaja	1 complicación	1 complicación	1 ventaja
Indiferencia	-	-	-	-	-
Desprecio	-	1 complicación	1 complicación	1 ventaja	1 complicación
Enemistad	1 complicación	2 complicaciones	2 complicaciones	2 ventajas	2 complicaciones
Odio	2 complicaciones	3 complicaciones	3 complicaciones	3 ventajas	3 complicaciones

Cuando la DJ determine que hay probabilidades de una sorpresa, cualquiera que esté en el lado que te cierra el esfínter de la misma tendrá que superar una tirada de Ojos o considerarse sorprendido. Las criaturas sorprendidas no podrán disfrutar de un Turno, rápido o normal, durante el primer Asalto.

ASALTOS Y TURNOS

Dado que aquí lo importante es resolver los combates de forma que tengan algo de sentido, el estilo libre a la hora de llevar el paso del tiempo se acaba de ir por el retrete y damos la bienvenida a nuestros amigos Asalto y Turno. Los Asaltos son pedazos abstractos de tiempo que condensan las acciones más importantes a la hora de dar por culo a otros. No es que tengan una duración concreta, pero si eres uno de esos gilipollas pedantes que siempre necesitan una explicación digamos que cada uno dura unos 5 segundos.

Durante cada Asalto todo el mundo involucrado en el Combate tendrá un Turno. En cada uno de sus Turnos las criaturas pueden disparar, zurrar, apuñalar, correr, usar alguna mutación eggstraña o hacer alguna otra cosa. Cuando todo el mundo haya usado su Turno, el Asalto termina y empieza otro nuevo.

¿QUIÉN VA CUÁNDO?

Buenas noticias. Tus colegas y tú normalmente iréis los primeros. Como lo oyes. Podéis usar vuestro Turno cuando queráis. O casi.

Cada Asalto tiene tres partes: Turnos rápidos, Turnos lentos y Final del Asalto. Tendrás que decidir en qué momento del Asalto quieres actuar, en la parte rápida o la lenta. Cuando lo decidas y hagas todo lo que quieres hacer en tu Turno, tu Asalto habrá terminado.

Tus colegas y tú podréis usar vuestros Turnos en cualquier orden que queráis, por lo que un Asalto tú podrías ir primero y la chorba sentada enfrente después, y al siguiente Turno ser ella la que empiece a repartir. Si en vuestro grupo hay caraculos egoístas que tienen que discutir hasta por dónde se sientan a la mesa, o quién va cuándo en cada Asalto, tirad 1d6. El que tenga el resultado más alto decide quién empieza. Cuando hayas terminado, quédate en silencio pensando de dónde te viene esa puta manía de tener que ser siempre la estrella. Es un juego de rol, mecagontodo, no se trata de "ganar". Sigue por ese camino de mierda y quizá la DJ haga que vuestros enemigos vayan primero la próxima vez, como lección vital.

A medida que vayáis completando vuestra parte del Asalto las criaturas bajo control de la DJ también usarán sus Turnos a su criterio, después de que vuestro grupo haya terminado. Es decir, la DJ hará que sus bicharracos actúen cuando tus compis y tú hayáis completado cada una de las partes del Asalto: después de que vosotros hayáis terminado con los Turnos rápidos, las criaturas de la DJ harán los suyos; luego, cuando los personajes hayan terminado los Turnos lentos, las criaturas controladas por la DJ declararán los suyos. Ahora bien, ciertas criaturas japutas de verdad pueden romper este orden de las cosas... y cuando lo hagan sabréis con certeza que estáis FOMARE. Ah, c'est la vie.

TURNOS RÁPIDOS

Cuando declares un Turno rápido podrás hacer una de dos cosas con tu Turno. Podrás usar una Acción o moverte hasta el máximo de tu Velocidad. Una u otra, no las dos.

TURNOS LENTOS

Cuando declares un Turno lento podrás hacer dos cosas con tu Turno. Podrás usar una Acción y moverte hasta el máximo de tu Velocidad.

FINAL DEL ASALTO

Cuando todo el mundo haya usado su Turno habrás llegado al Final del Asalto. Aquí es donde se pule y da esplendor a todo para que el combate siga fluyendo. ¿Qué significa eso?

Pues a ver, si por ejemplo estás ardiendo ahora es cuando te chupas el daño continuado. Si estás tirado en el suelo sangrando como un cerdo y llamando a mamá entre lloros, ahora es cuando toca esa tirada de Agallas que te puede mantener con vida. Igual que en el resto del Turno, tus colegas y tú resolveréis vuestras mierdas en primer lugar. Después la DJ resolverá las de las criaturas a su cargo. Si todavía queda muerte por repartir, empezará un nuevo Asalto. Si no, el Combate habrá terminado y el juego volverá a su ritmo normal.

MOVIMIENTO

Cuando decides moverte durante tu Turno podrás hacerlo tantos metros como tu Movimiento. Lo normal es que lo hagas caminando, pero si quieres ponerte a trepar, saltar, nadar, reptar o cualquier otra variante friki, busca tu rollo en el apartado correspondiente de **Movimiento** (página 33).

ACCIONES

Durante tu Turno usarás Acciones para hacer cosas. Quizá la uses para disparar una pistola, hundir tu puño en el jeto amorfo de un mutante, freír el cerebro de un capullo con tu vudú psíquico o hacer cualquier otra cosa que creas que puedes lograr hacer en 5 segundos.

De acuerdo, es una descripción un poco genérica, así que a continuación te voy a poner ejemplos de cosas que puedes hacer con una Acción y las movidas que necesitas para poder resolverlas.

APRESURARSE

Obtienes un bonificador a tu Velocidad igual a tu puntuación de Velocidad. El bonificador durará hasta el final del Asalto.

ATACAR

Cualquier intento por dañar o afectar a una criatura u objeto es un ataque. Tanto si quieres cruzarle los morros con una palanqueta a algún payaso o bajarte a tiros de subfusil todo un

MIERDAS QUE NO GASTAN UNA ACCIÓN

Usas Acciones para hacer las cosas más relevantes. El juego no te cobra por dedicarte a tus mierdas insignificantes. ¿Quieres soltar una pipa y sacar la cheira? Adelante. ¿Quieres meter algo en tu morral mientras caminas? ¡Dale, viejo! ¿Quieres limpiarte la sangre del careto antes de volver al fregao? Gasta una Acción. ¡Ja, era broma! No. Puedes hacer todo eso y más cosas así en tu Turno sin tener que usar una Acción. Pero tampoco abusos de esta excepción. Si se la intentas colar haciendo un montón de cosas menores a la vez en tu Turno, la DJ podría determinar que necesitas tu Acción para completarlas a tiempo.

grupo de mutantes, eso es un ataque. También atacarás cuando uses una mutación mental para controlar las acciones de otra criatura, empujes a alguien a tomar por culo o cosas así. Tu ataque se producirá en el momento más adecuado para causar el mayor daño posible, después de pasarte un rato buscando una abertura, una línea de tiro clara, una mala defensa o cosas así.

Consulta **Realizar un ataque**, más adelante, si deseas saber más.

AYUDAR

Intentas ayudar a una criatura que pueda verte u oírte y esté a 5 metros o menos. Concedes 1 ventaja al objetivo a la siguiente tirada que haga antes del final del Asalto.

Puedes describir el tipo de ayuda que intentas dar, siempre que tenga sentido. Si ayudas a un colega durante un ataque, puede ser tan sencillo como lanzar una piedra contra su objetivo o pegar un grito para distraerlo.

CONCENTRARSE

Ciertas mutaciones crean efectos que duran mientras te concentres en ellos. Cuando uses una Acción para concentrarte centrarás toda tu atención en mantener el efecto creado, haciendo que siga activo hasta el final del siguiente Asalto. Sin embargo si chupas daño mientras te estés concentrando, tendrás que superar una tirada de Agallas o perder el hilo de lo que hacías. Si fallas, el efecto en el que te estabas concentrando terminará de inmediato.

DEFENDERSE

Te concentras en evitar sufrir daños. Hasta el final del siguiente Asalto harás las tiradas para Atacar con 2 complicaciones, pero impondrás 2 complicaciones a las tiradas hechas contra ti y podrás hacer las tiradas para resistir ataques con 2 ventajas. Si pierdes tu capacidad para usar Acciones por cualquier razón, los efectos de tu defensa se terminarán.

ESCONDERSE

Intentas esconderte de otras criaturas. Para hacerlo bien deberás tener algún sitio donde meterte o taparte, o quizá buscar una zona Totalmente oculta. Siempre que cumplas alguno de esos criterios, tira Manos contra la puntuación de Ojos de cualquiera que te esté buscando. Haz una sola tirada contra cada una de las tiradas de Ojos de los demás. Si tienes éxito, estarás escondido frente a la criatura que haya fallado su tirada.

Cuando te escondas de una criatura lo estarás hasta que consiga encontrarte o haga algo que revele tu posición, como atacar, gritar o moverte a un sitio donde no haya escondites o no esté Totalmente oculto.

Las criaturas de las que te hayas escondido no serán conscientes de tu presencia y no podrán declararte objetivo de sus ataques o efectos, aunque seguirás siendo vulnerable a ataques de área.

PRIMEROS AUXILIOS

Le haces los cuidados básicos a una criatura dentro de tu Alcance. Si el objetivo no está Tullido, podrá gastar 1 cuajo. Si el objetivo está Tullido, tira Sesos. Con un éxito quedará Estable. Si obtienes 0 o menos, el objetivo perderá 1 cuajo.

RECUPERARSE

Intentas sobreponerte al dolor. Puedes gastar 1 cuajo para curarte 2d6 de daño. Si estás en una senda de experto te curarás 4d6 de daño y si estás en una senda de maestro te curarás 6d6 de daño.

RETIRARSE

Te destrabas del combate y te alejas. Tu Movimiento no generará Ataques libres hasta el final del Asalto.

USAR UN ATRIBUTO

Puedes usar uno de tus Atributos para interactuar con el entorno de alguna forma. Quizá tires de Músculos para echar abajo una puerta, usas Manos para escapar de la presa de un bicho, Ojos para buscar cosas útiles a tu alrededor o Agallas para librarte de un chungo. La DJ te dirá si el uso del Atributo es posible durante tu Acción.

USAR UN OBJETO

Haces uso de un objeto que lleves en tus manos, tengas puesto o esté dentro de tu Alcance. Forzar una cerradura, sacar algo de un morral o bolsillo, o encender una antorcha serían ejemplos válidos.

REACCIONES

Puedes usar una reacción por Asalto además de la Acción a la que tienes derecho. Usar una reacción siempre requiere un detonante, algo que tiene que ocurrir para que tú puedas hacer algo en respuesta. A veces el uso de reacciones viene concedido por Talentos que ganas en tu senda, pero todo el mundo puede hacer uso de las siguientes opciones.

ATAQUE LIBRE

Cuando una criatura dentro de tu Alcance mueva para alejarse, podrás usar una reacción para hacer un ataque en cuerpo a cuerpo contra ella.

ESQUIVAR

Intentas apartarte del peligro. Puedes esquivar de dos formas diferentes. La primera es cuando una criatura a la que puedas ver te ataque. Haz una tirada de Atributo de Pies. Si tienes éxito, impondrás 1 complicación al ataque que provocó esta tirada. La segunda forma es cuando haces una tirada de Atributo para reducir o negar el daño de un ataque de área. Harás esa tirada con 1 ventaja.

REALIZAR UN ATAQUE

Hay muchas formas de atacar a otras criaturas. Las siguientes reglas ofrecen algunas opciones básicas y un puñado de opciones especiales. A menos que se especifique lo contrario, un impacto con éxito será el que iguale o supere la Defensa o Atributo relevante del objetivo según el tipo de ataque.

ATAQUES EN CUERPO A CUERPO

Los ataques en cuerpo a cuerpo tienen lugar cuando las hostias se vuelven personales contra alguien cercano. Para realizar un ataque en cuerpo a cuerpo haz lo siguiente.

Elige a tu objetivo: elige una criatura u objeto dentro de tu Alcance.

Tira el dado: tira Músculos contra la Defensa del objetivo.

Éxito: impactas al objetivo, lo que suele significar que sufre daño. La descripción de tu arma te dirá cuánto daño causa el ataque, pero los Talentos u otros efectos pueden aumentarlo. Tira todos los dados de daño, que será el total que el objetivo tendrá que sumar a su total de daño. Si tu ataque también impone un Chungo, el objetivo se verá afectado por él.

Fracaso: si fallas la tirada no le das ni al aire.

ATAQUES A DISTANCIA

Los ataques a distancia son aquellos en los que lanzas algo o disparas un arma contra un objetivo dentro del alcance. Para realizar un ataque a distancia haz lo siguiente.

Elige a tu objetivo: elige una criatura u objeto dentro del Alcance del arma. Necesitas poder trazar una línea despejada hasta tu objetivo, o si no lo está, debe estar cruzada por algo lo bastante frágil como para que el proyectil alcance al objetivo. Si atacas a un objetivo que esté totalmente a cubierto, impactarás a la cobertura.

Tira el dado: tira Músculos o Manos contra la Defensa del objetivo. Usa Músculos si arrojas un arma, como un cuchillo o un martillo, y Manos si estás disparando un rifle o un arco.

Éxito: impactas al objetivo, lo que suele significar que sufre daño. La descripción de tu arma te dirá cuánto daño causa el ataque, pero los Talentos u otros efectos pueden aumentarlo. Tira todos los dados de daño, que será el total que el objetivo tendrá que sumar a su total de daño. Si tu ataque también impone un Chungo, el objetivo se verá afectado por él.

Fracaso: si fallas la tirada no le das ni al aire.

ATAQUES DE ÁREA

Granadas, bombas, misiles y demás formas de ataque a discreción te permiten barrer un área en lugar de a una criatura concreta. El arma te dirá la forma y tamaño del área afectada.

Elige el punto de origen: toda área tiene un punto de origen, que es aquel desde el que se origina el ataque. Se coloca una esfera imaginaria centrada en dicho punto. Para iniciar el ataque tendrás que disponer de una línea despejada entre ti y el punto de origen deseado.

Resuelve el efecto: los ataques de área pueden causar daño o aplicar algún otro efecto a la zona. Si el ataque causa daño, tira los dados y cada criatura u objeto dentro del área tendrá que sumarlo a su total de daño. Si el ataque tiene algún otro efecto, como crear una nube de humo, tendrás que resolverlo también.

Tiradas de Atributo: la mayoría de ataques de área permite a las criaturas afectadas el uso de una tirada para resistir o negar dicho ataque. Su descripción concreta te dirá qué ocurre tras un éxito o un fracaso.

ATAQUES CON DOS ARMAS

Si empuñas un arma en cada mano y ninguna de ellas es un Armatoste, podrás atacar con ambas a la vez. Elige a un objetivo para cada una de ellas y tira cada ataque por separado como se ha descrito anteriormente. Cada una de tus tiradas tendrá 2 complicaciones.



ATAQUES ESPECIALES

Además de los tres ataques básicos descritos hasta ahora, hay muchas maniobras y ataques especiales a tu disposición.

AGARRAR

Si tienes al menos una mano libre puedes intentar agarrar a una criatura dentro de tu Alcance que no esté a su vez agarrando a otra. Tira Músculos o Manos contra los Pies del objetivo. Si ya tienes grapado al objetivo, haz la tirada con 2 ventajas. Si tienes éxito el objetivo quedará agarrado hasta el final del siguiente Asalto. Puedes terminar el agarre voluntariamente en cualquier momento. También tendrás que soltar a la criatura si algún efecto la mueve fuera de tu Alcance o te ves obligado a soltar todo lo que estés sujetando.

Si la criatura agarrada es de tu Tamaño o menor, no podrá mover hasta que deje de estar agarrada. Si es mayor que tú, cuando mueva te arrastrará consigo mientras no la sueltes.

CARGAR

Te mueves hacia una criatura u objeto hasta el máximo de tu Velocidad. Cuando alcances el objetivo dejarás de moverte y harás un ataque con un arma que lleves en la mano. Tira para impactar con 1 complicación.

ATACAR A OBJETOS TRANSPORTADOS O USADOS

Cuando ataques un objeto que esté siendo transportado o usado por una criatura, harás la tirada para impactar contra las Manos de la criatura con 2 complicaciones. Si tienes éxito, resuelve el ataque contra el objeto de forma normal.

DERRIBAR

Intentas echar a una criatura al suelo. Elige una criatura dentro de tu Alcance y tira Músculos contra las Manos del objetivo. Si el objetivo es mayor que tú, tendrás 2 complicaciones a la tirada. Si es más pequeño, harás la tirada con 2 ventajas. Un éxito significa que el objetivo queda Tirado.

DESARMAR

Intentas derribar un objeto transportado o usado por una criatura dentro de tu Alcance. Tira Músculos o Manos contra los Músculos o Manos del objetivo. Si vas desarmado harás la tirada con 1 complicación. Un éxito significa que obligas al objetivo a soltar algo que esté sujetando. Si el total de tu tirada es 20 o más y tienes una mano libre, podrás coger el objeto antes de que caiga.

ESCAPAR

Intentas que otra criatura que te tenga agarrado te suelte. Tira Músculos o Manos contra los Músculos de la criatura que te esté grapando. Si tienes éxito dejarás de estar agarrado. Si el total de tu tirada es 20 o más, también podrás mover hasta la mitad de tu Velocidad sin provocar un Ataque libre de la criatura que te tenía agarrado.

ESTORBAR

Intentas interferir con la capacidad de actuación de otra criatura. Elige un objetivo a 5 metros o menos que pueda verte y oírte. Tira Sesos contra los Ojos del objetivo. Si tienes éxito impondrás 1 complicación a la siguiente tirada que haga el objetivo antes del final del Asalto.

FINTAR

Intentas crear una apertura para tu siguiente ataque. Tira Manos contra los Sesos de una criatura a 5 metros o menos de ti. Si tienes éxito, tu siguiente ataque contra ese objetivo antes del final del siguiente Asalto tendrá 2 ventajas.

FORCEJEAR

Intentas someter a una criatura a la que estés agarrando. Tira Músculos contra los Músculos de una criatura que tengas grapada. Si el objetivo es mayor que tú, la tirada tendrá 2 complicaciones. Si es más pequeño, harás la tirada con 2 ventajas.

Si tienes éxito el objetivo seguirá agarrado un Asalto más y podrás elegir uno de los siguientes efectos adicionales: el objetivo queda Tirado; el objetivo sufre daño como si lo hubieses impactado con un ataque sin armas; si el objetivo estaba Tirado, quedará Impedido durante un Asalto.

PROVOCAR

Intentas hacer que una criatura te ataque. Tira Sesos contra las Agallas de una criatura a 5 metros o menos que pueda oírte. Si tienes éxito, el objetivo hará sus tiradas para atacarte con 1 ventaja y a los demás objetivos potenciales con 2 complicaciones durante un Asalto, o hasta que el objetivo o tú quedéis Tullidos.

COMPLICACIONES MEDIOAMBIENTALES

Tus tiradas contra la Defensa de un objetivo pueden sufrir una o más complicaciones, ya sea de Chungos que te afecten o por Acciones llevadas a cabo por tus rivales. A veces será el propio entorno el que cabrón que conspire contra ti.

Cobertura: si hay un objeto u otra criatura entre tu objetivo y tú, harás la tirada con 1 o más complicaciones dependiendo del grado de cobertura. Si el objetivo tiene cobertura completa tu ataque impactará a la criatura u objeto que esté por el medio en lugar de a él.

Terreno oculto: un objetivo en una zona de Terreno oculto impone 1 o más complicaciones dependiendo del grado de ocultación. Las zonas Parcialmente ocultas añaden 1 complicación, las zonas Mayoritariamente ocultas imponen 2 complicaciones y las zonas Totalmente ocultas imponen 3 complicaciones.

MONTURAS EN COMBATE

Las monturas son aquellas criaturas mayores que tú y dispuestas a llevarte como jinete. En combate se les aplican algunas reglas especiales.

Montar y desmontar: puedes montar y desmontar de una criatura dispuesta a ello como parte de tu Movimiento. Subir o bajar de ella cuenta como 1 metro de distancia.

Puedes intentar montar una criatura reacia, pero tendrás que gastar una Acción primero para sujetarla y luego, si tienes éxito, usar todo tu Movimiento para subir.

Espacio compartido: mientras estés a lomos de una montura ambos compartiréis el mismo espacio. No obstante, cuando uses una Acción para atacar desde tu montura dicho ataque se originará desde tu espacio, no desde el suyo.

Criaturas separadas: tu montura y tú seguiréis siendo criaturas independientes incluso aunque compartáis el mismo espacio. Cada Asalto podréis disponer de un Turno para cada uno, aunque los resolveréis a la vez.

Controlar a tu montura: usarás tu Movimiento para controlar a tu montura. Cuando lo hagas, decide el movimiento que hará cuando le llegue su Turno. Si no gastas tu Movimiento para hacerlo, moverá de la forma más indicada según su naturaleza. Podría decidir alejarse de los enemigos si son una amenaza obvia, o simplemente quedarse quieta rumiando, a decisión de la DJ.

Ataques libres: si tu montura provoca un Ataque libre, el atacante puede elegir hacerlo contra ella o contra ti.

Quedar Tirado: si un ataque o efecto te deja Tirado, caerás de la montura a tierra a un espacio a no más de 1 metro de ella, en dirección opuesta al punto de origen del ataque o efecto que te haya hecho morder el polvo.

Si es la montura la que queda Tirada, tanto tú como ella quedaréis Tirados en el mismo espacio. Tira Manos. Si fallas, te comerás 1d6 + el Tamaño de la montura de daño, quedarás Inmovilizado y no podrás levantarte hasta que la montura se levante o te la quiten de encima. Mientras estés Inmovilizado podrás hacer una tirada de Músculos o Manos con 1 complicación por cada Tamaño que la montura sea más grande que tú. Si tienes éxito, dejarás de estar Inmovilizado por su culpa y podrás ponerte en pie.

MOTOS EN COMBATE

Motos, trikes y vehículos similares se comportan en combate de forma parecida a los caballos u otras monturas vivas, concediéndote una mayor movilidad de la que tendrías. Igual que con las monturas, hay algunas reglas especiales a tener en cuenta cuando uses una burra en combates normales. Si se trata de una persecución a alta velocidad, consulta **Combate en vehículos** en la página 49.

Montar y desmontar: puedes montar y desmontar de una moto como parte de tu Movimiento. Subir o bajar de ella cuenta como 1 metro de distancia.

Arrancar el motor: si la moto tiene motor y gasofa, podrás gastar 1 metro de Movimiento para arrancarla. Podrás apagarlo sin más cuando quieras en cualquier momento de tu Turno.

Espacio compartido: mientras estés a lomos de una burra ambos compartiréis el mismo espacio. No obstante, cuando uses una Acción para atacar desde tu moto dicho ataque se originará desde tu espacio, no desde el suyo.

Movimientot: mientras montes una moto podrás usar su Movimiento táctico en lugar del tuyo.

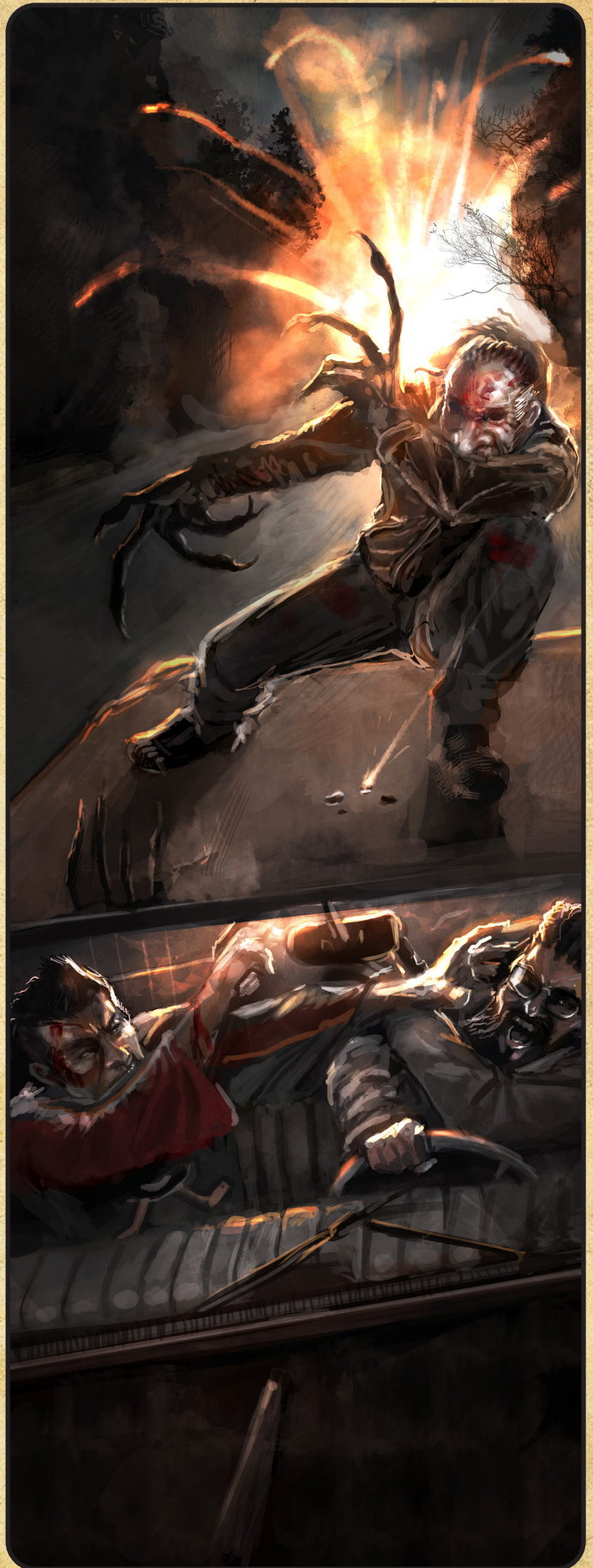
Ataques libres: si provocas un Ataque libre mientras vas en moto, el atacante puede elegir hacerlo contra ella o contra ti.

ANTES DE LA SIGUIENTE MISIÓN

Sin importar lo que ocurra entre misiones, siempre encontrarás la forma de ganarte la vida y empezarás con algunas provisiones por valor de un puñado de balas. Tira 1d20 y suma el número de misiones que tu grupo haya completado hasta la fecha. Consulta el total en la tabla **Ganancias materiales**. El total obtenido puede gastarse en artículos o no, según te pete.

GANANCIAS MATERIALES

d20 + misiones	Balas
1-5	Nada
6-10	1d6
11-15	2d6
16-20	3d6
21-25	4d6
26-30	5d6



EQUIPO

La Madre Naturaleza no ha sido capaz de arreglar el estropicio de mierda que la civilización del Mundo de Antaño dejó de recuerdo, más allá de intentar taparlo con enredaderas pochás y vegetación parduzca. En su mayor parte, hasta donde alcanza la vista, no hay más que edificios en ruinas, bugas oxidados, puentes derrumbados, trozos aislados de asfalto, carritos de supermercado, montones de basura variada y plástico... ¡joder, el puto plástico lo hay por toneladas!

La basura está por todas partes y es exactamente eso: puta basura. En los meses de escasez que siguieron al Gran Colapso la gente arrasó con todo lo que pudo en sus comunidades, con la creencia desesperada de que una lata de fabada "Litoral" robada en el súper de la esquina marcaría la diferencia entre la vida y la muerte.

Pero cuando se agotaron las reservas de agua y alimentos de las ciudades, lo poco que quedaba de civilización desapareció por completo y la peña empezó a matarse por una bolsa de pienso para perros o una anchoa reseca de esas que ni siquiera mirabas dos veces en el mostrador de esa mierda de tienda hípster del mercado ecológico.

Igual que la comida aprovechable o el agua potable se han vuelto muy chungos de encontrar, pasa lo mismo con las medicinas, la gasofa, las pilas o cualquier otra cosa que hoy das por sentada. Cuando todos esos lujos empezaron a desaparecer,

las preocupaciones por tus posesiones terrenales más preciadas también dejaron de importar. ¿De qué te iba a servir ese nuevo móvil de la hostia bendita si no tenías un enchufe donde cargarlo? Un pisapapeles muy caro. ¿Y tu nuevo buga, con todas esas mierdas electrónicas que lo convierten casi en un ordenador con ruedas? Y con un milenio de lujos acumulados yéndose por el retrete a velocidad absurda, llegó la revelación de que la fuerza, o la capacidad de ejercerla, se convertiría en la moneda de cambio del nuevo mundo.

¿Balas?

Sí, balas. Las balas se convirtieron en la moneda definitiva. Una pistola no sirve de nada si no tiene un cargador lleno, ¿verdad?

Tendiendo en cuenta lo chungas que se han puesto las cosas y la escasez de cualquier tipo de tecnología utilizable, allí donde la escasez o ausencia de ciertos recursos básicos se hace patente la sociedad (por llamarlo así) ha vuelto a épocas más sencillas y brutales. Un trozo de acero afilado por el borde es mucho más útil que un rifle sin balas. Un deportivo molón que te cagas que no arranca, al que han dejado sin ruedas y posado encima de unos ladrillos, no es más que un adorno llamativo; lo mismo ocurre con la tonelada de tabletas, portátiles y demás tecnomierda que nos inundaba la vida.

Pero si tienes una pipa con balas... ¡Ah, colega! Entonces en tus manos tendrás más poder de decisión económica que cualquier inversor drogata de Wall Street tuvo jamás en sus buenos tiempos.

Este capítulo detalla el tipo de cosas corrientes que os podréis encontrar en el Páramo, desde ropa o armas a equipo personal o cualquier otra historia útil para vuestra próxima misión. A veces habréis obtenido los medios suficientes como para poder comprar las cosas que queráis, pero lo más normal es que tengáis que apañaros con lo que encontréis o lo que arranquéis de los dedos fríos y muertos de los mierdas a los que liquidéis.

Balas. Las balas siempre marcan la diferencia.

PRODUCTOS

Hace mucho que nadie comercia con pasta en metálico. Joder, hasta el oro ha perdido su brillo; no puedes comértelo, follártelo o bebértelo. Así que en lugar de aferrarse a sistemas de comercio obsoletos, la gente ahora comercia directamente con los productos.

BALAS

No hay escasez de armas, pero de balas sí. Se han vuelto tan escasas que de hecho son la principal moneda de cambio del Páramo. La peña usa su munición para comprar agua, manduca y demás mierdas necesarias. En Punkapocalyptic, por pura comodidad, no se hacen distinciones entre los distintos tipos de calibres o municiones: una bala es una bala. Si tienes un arma capaz de disparar, podrás cargarla con cualquier bala que te encuentres. Pero estas pequeñas cabronas metálicas también tienen valor en el mercado. Tres balas pueden comprar una unidad de manduca, agua, medicina, energía, gasofa o recursos. En la cotización de la bolsa paramaña las balas son las putas amas.



MANDUCA

El hambre y la sed acechan en cada rincón a cualquier cachocarne miedoso que pulule por el Páramo, así que la peña ya no es tan escrupulosa con lo que se mete en la boca. ¿Una lata de comida para perros? ¡Coño! ¡Un manjar! ¿Fruta podre cubierta de cucarachas? ¡Un postre dulce, crujiente y lleno de proteínas!

La manduca se mide en unidades. Una unidad de manduca podría ser un par de latas de remolacha, una caja de pastas secas o esa rata mutante que aplastaste con un martillo. Una unidad de manduca te mantendrá en funcionamiento durante un día.

Sólo necesitas preocuparte por tu alimentación mientras estés en una misión. Entre misiones te dedicarás a lo que hace todo el mundo: forrajear, saquear, robar o matar para mantener tu estómago caliente.

AGUA

Hay mucha agua, claro que sí, pero nadie la puede beber. Lagos contaminados, agua salada o charcos de vertidos burbujeantes pueden ser tentadores para los que de verdad necesitan un trago, pero probar tales bebedizos os llevará a una enfermedad jodida o, muy probablemente, a vuestras tumbas. Tan escasa es el agua potable, de hecho, que se han librado auténticas guerras por ella.

El agua se mide en unidades. Una unidad de agua podría ser un par de latas de cerveza, una botella de agua destilada o un gran termo lleno de tu propio pis filtrado.

Como con la manduca, sólo tienes que preocuparte por el agua mientras estés en una misión, ya que cuando no se supone que arrimarás tu culo a un lugar donde sea relativamente fácil de obtener.

MEDICINA

Este es otro producto realmente escaso. Las hordas desesperadas palearon todas las farmacias, centros de salud y hospitales hace mucho tiempo. No tener acceso a casi ningún tipo de atención médica significa que el corte más insignificante puede infectarse y poner fin a la corta historia de tu triste vida.

La medicina se mide en unidades. Una unidad de medicina puede ser un par de diazepam, oxicodona, aspirina, antibióticos o algo incluso más fuerte. Aunque la definición de lo que se puede usar como medicina es bastante amplia, las drogas duras no entran en esta categoría y encontrarás reglas separadas para ponerte ciego más adelante en este capítulo.

USO DE LA MEDICINA

Usarás las medicinas para curarte daño y para tratar enfermedades o venenos. Puedes gastar una Acción para gastar una unidad de medicina y curarte a ti o a una criatura dentro de tu Alcance. El paciente tratado obtendrá estos beneficios:

- Se curará daño por valor de una cuarta parte de su puntuación de Salud.
- Tirará Carne con 1 ventaja para eliminar el Jamacuco que lo afecte.

ENERGÍA

Algunos aparatos eléctricos han sobrevivido al Gran Colapso y pueden llegar a ser útiles si les encuentras una fuente de energía. La energía se mide en unidades. Una unidad de energía puede ser una batería de coche, un paquete de pilas AA pegadas o una batería externa a la que le quede un poco de vida.

Usarás tus unidades de energía para hacer chutar cacharros que requieran alimentación. Cuando gastes una unidad de energía para usar un aparato, podrás hacer uso de él lo suficiente para terminar la misión en curso.

GASOFA

No debería ser ninguna sorpresa, pero la gasofa es tan escasa como el agua potable. La que quedaba almacenada en el momento del Gran Colapso fue requisada por las grandes Metrópolis para su uso interno. La gente que vive en el Páramo tiene que ingeniárselas para dar con algún tipo de combustible que haga funcionar sus vehículos. La gasofa también se mide en unidades. No importa el tipo exacto de combustible que sea, queroseno, diésel, alcohol destilado o gasolina de 98 octanos. Gasofa es gasofa. Si tienes un aparato que use gasofa, gastar una unidad de gasofa en él hará que puedas usarlo mientras dure tu misión. Sin embargo, si hablamos de vehículos a motor, su descripción te dirá cuántos kilómetros puedes recorrer por cada unidad de gasofa.

CÓCTELES MOLOTOV

También puedes usar la gasofa para crear cócteles Molotov siempre que tengas un recipiente adecuado, como una botella de cristal con un trapo empapado metido en su cuello. Una unidad de gasofa puede crear ocho cócteles Molotov.

Puedes usar una Acción para encender el trapo y lanzar el cóctel Molotov a un punto de tu elección a 10 metros o menos de ti. Tira Manos. Si tienes éxito, la botella se estrellará en ese punto. Si fracasas, consulta el diagrama de dispersión (en Explosivos, página 79) para ver dónde aterriza. Sea como sea, si la botella choca contra una superficie sólida se romperá, la gasofa en su interior se prenderá fuego y rociará de llamas un radio de 2 metros centrado en el punto de impacto. Todo lo que esté en el área afectada sufrirá 1d6 de daño de las llamas y los objetos inflamables que sufran daño se prenderán fuego. Las criaturas afectadas tendrán que superar una tirada de Manos o prenderse fuego también.

El fuego creado por un cóctel Molotov arde durante 1d6+1 Asaltos, causando humo que oculta parcialmente la zona unos metros por encima del fuego hasta que deje de arder.

RECURSOS

La mayoría de la mierda que cubre el Páramo es literalmente basura, pedazos inservibles de despojos oxidados, rotos o irreconocibles. Ordenadores reventados, neumáticos podridos, cachivaches sin identificar, rollos de cable y un montón de cosas que antaño tuvieron cierta utilidad al margen de llenar vertederos. A veces, no obstante, se puede rapiñar algo de utilidad entre toda esta mierda. Algo que puedes usar para crear un nuevo aparato o mejorar otra cosa que tengas en tu poder. Estos escasos trozos de basura útil reciben el nombre genérico de recursos.

COMPRAR Y VENDER

El comercio no funciona como antes. Ya no hay tiendas a las que poder ir para pillar lo que quieras, sino que tendrás que empezar a cavar en las montañas de basura para encontrar algo que merezca la pena. O puedes juntarte a los chatarreros, que consagran su vida a fabricarse los aparatos más molones que puedas imaginar. Y sí, existen asentamientos por ahí fuera que tienen mercados muy básicos deseosos de aceptar tus balas a cambio de lo que puedan ofrecer. Resumiendo, conseguir cualquier cosa que necesites se puede convertir en una aventura por sí mismo.

Gran parte de este mercadeo tendrá lugar entre misiones, así que antes de empezar a apuntar cosas en tu hoja tendrás que consultar con tu DJ si lo que quieres está disponible en el agujero que hayáis elegido para descansar o no.

LÍMITES DE CARGA

La lógica debería ser tu principal consejera. Al final nadie usa las putas reglas de los límites de carga, pero todo dios quiere tenerlas en el libro. Así que aquí estoy, escribiendo chorradas sobre cómo llevar la cuenta de toda la mierda que tu personaje quiere llevar consigo. Al turrón.

Podrás llevar tantos objetos como tu puntuación de Músculos. Toda tu ropa cuenta como un único objeto. Cada bala cuenta como un objeto. Tu arma o hacha cuenta como un objeto. ¡Pero no flipes todavía! Si metes varios objetos en una bolsa, esa bolsa contará como un solo objeto sin importar cuánta mierda lleve dentro. Si te pasas del límite serás Lentorro, harás las tiradas con 1 complicación y las criaturas que te ataquen lo harán con 1 ventaja.

Si no te mola el tema, pasa de estas reglas y usa tu puto sentido común.

OBJETOS

El resto de este capítulo se dedica a ofrecer un inventario de todas las cosas más habituales que puedes encontrar, mercadear, coger o soltar. En la mayoría de los casos serán descripciones muy genéricas de ciertos artículos, porque en este mundo hay un gritón de cosas diferentes por ahí rulando. Hacer descripciones poco precisas te será de utilidad a la hora de embellecer su aspecto concreto o adaptar cada objeto a las necesidades de tu partida.

CALIDAD DE LOS OBJETOS

Cada objeto descrito aquí se considera de calidad normal. Esto significa que el objeto ha sido usado y puede que tenga algún abollón o arañazo, pero en general funciona tal y como se indica. Igual no es la hostia en diseño, pero cumple su función.

Además de la calidad normal también existen las calidades superior e inferior. Los objetos superiores cuestan el doble, mientras que los inferiores cuestan la mitad (redondea hacia abajo hasta un mínimo de 1 bala). Cuando lleves a cabo una tarea que involucre el uso de un objeto, uno de calidad superior concederá 1 ventaja a las tiradas y uno de calidad inferior impondrá 1 complicación. Por ejemplo, si empuñas un hacha superior contra el jeto de un pandillero que lo esté pidiendo a gritos, harías la tirada para impactar con 1 ventaja. De igual manera, si llevas ropa de calidad inferior a una negociación, es posible que la DJ te pida que hagas tus tiradas de Boca con 1 complicación.

Los objetos superiores pueden ser nuevos, estar mejor fabricados o haber sido trucados con tecnología molona para ser más eficaces. Los objetos inferiores son viejos, roñosos o defectuosos. ¡No seas un puto tacaño: compra (o manga) sólo lo mejor!

ROPA

Dado que poca peña se dedica ya al corte y confección, la mayoría tiene que apañárselas con lo que encuentra. La ropa tiende a ser práctica, pero engloba cualquier tipo de prenda que se te ocurra, desde uniformes de cadenas de comida rápida a vestidos de novia, vaqueros con camiseta o una chaqueta de ejecutivo con un bañador. La ropa que te pones es cosa únicamente tuya.

ROPA

Ropa	Precio	Defensa	Propiedades
Ropa	5	-	-
Ropa de camuflaje	10	-	Especial
Máscara antigás	5	-	Especial
Traje de protección	50	-	Especial
Armadura ligera	25	12	-
Chaleco antibalas	50	+1	Especial
Armadura intermedia	50	14	Tiradas de Pies con 1 complicación
Armadura pesada*	100	16	Tiradas de Pies y Manos con 1 complicación

* Este objeto cuenta como 3 objetos.

ARMADURA

Algunos tipos de ropa te conceden protección frente al daño, como un chaleco antibalas o prendas de cuero tratado. Estas prendas se consideran armadura, que aumentará tu puntuación de Defensa o la sustituirá por otra cifra mientras las lleves puestas. Si llevas dos o más piezas de armadura, sólo te beneficiarás de la mejor.

Armadura superior e inferior: si llevas armadura de calidad inferior reducirá tu Defensa en 1 punto. Si llevas armadura de calidad superior aumentará tu Defensa en 1 punto.

DESCRIPCIÓN DE LA ROPA

Sigue leyendo para ver los distintos efectos de la ropa que llevas puesta.

Ropa: cualquier combinación de prendas adecuadas al lugar donde las encuentres o compraste será tu ropa básica. La mayoría está fabricada con restos o material reciclado, así que es habitual ver camisetas, vaqueros remendados, chupas viejas o harapos sucios cosidos todos juntos.

Ropa de camuflaje: este tipo de prendas está pensado para difuminar tu silueta en entornos de bosque, desierto o ciudad. Cuando intentes esconderte en un lugar adecuado al camuflaje, esta ropa te concederá 1 ventaja a la tirada. *Nota:* esta regla no se aplica a ropa de camuflaje con colores mongólicos como púrpura, rosa o naranja de su puta madre. Esa mierda no solo no te esconde, sino que apetece reventarte la cabeza con más ganas.

Traje de protección: este traje cubre por completo tu cuerpo y te protege contra agentes externos como radiación, enfermedad o sustancias tóxicas, siempre que estés en buenas condiciones. Mientras lo lleves puesto serás inmune a enfermedad, radiación y toxinas o venenos transmitidos por el aire. Si sufres daño, tira 1d6. Con un resultado de 1 a 3 el traje se habrá rasgado y perderá su efectividad.

Máscara antigás: la máscara antigás filtra las toxinas del aire para que el usuario pueda respirar con normalidad. Cada máscara incluye unos cuantos recambios de filtros para ser reemplazados cuando haga falta. Mientras lleves puesta la máscara antigás harás tus tiradas de Ojos con 1 complicación, pero serás inmune a gas venenoso, enfermedades transmitidas por el aire y mierdas similares.

Armadura ligera: los juegos de armadura ligera incluyen ropas acolchadas o pedazos de cuero curtido sujetos a tus extremidades.

Chaleco antibalas: un chaleco antibalas cuenta como armadura ligera y ofrece protección adicional contra armas de fuego. Mientras lleves el chaleco puesto, estés consciente y seas capaz de usar Acciones, cuando vayas a sufrir daño de un arma de fuego podrás tirar 1d6. Con un 4 o más reducirás el daño a la mitad.

Armadura intermedia: una armadura intermedia ofrece protección mejorada a cambio de reducir tu movilidad y velocidad. Esta armadura podría ser una camisa de cota de malla, planchas de metal fino remachadas a una chupa de cuero o una armadura de combate de materiales compuestos.

Armadura pesada: la mejor protección que las balas puedan comprar. Una tapa de alcantarilla amarrada a tu pecho, troncos de madera o incluso una armadura de placas completa. ¡Locurón!

ARMAS

Como ocurre con casi todo en el Páramo las armas suelen encontrarse o improvisarse con restos de otras cosas, por lo que se las suele considerar desechables y se tiran cuando ya no valen para más. Las armas descritas en las siguientes tablas incluyen los tipos más comunes, así como la información más destacable sobre ellas. Ten en cuenta que sus nombres cubren las funciones más básicas de su uso, pero es más que probable que hayan sido customizadas y adornadas con un montón de rollos.

DAÑO

El apartado de daño de un arma te indica el daño básico que causa cuando tienes éxito en una tirada para impactar con ella.

LIGERA, MEDIA, PESADA, A DISTANCIA

Las armas vienen en cuatro sabores refrescantes. Las armas ligeras se pueden usar con una mano, ya sea tu mano buena o la torpe. Puedes blandir armas medias con comodidad con tu mano buena. Tendrás que usar las dos para usar eficazmente un arma pesada. Las armas a distancia disparan proyectiles se pueden usar a una mano o a dos, dependiendo de sus características.

PROPIEDADES DE LAS ARMAS

Muchas armas tienen propiedades especiales que explican su funcionamiento y cómo se les aplican las reglas generales.

Alcance: cuando ataques con ella tu Alcance aumentará en 1.

Área: los ataques hechos con esta arma cubren un área y causarán el daño indicado a todo lo que esté cubierto por ella. A menos que la descripción indique lo contrario, las criaturas afectadas podrán tirar Manos para reducir el daño a la mitad si tienen éxito, evitándolo por completo si el total de su tirada es 20 o más.

Arma de fuego: esta arma usa balas. Puedes llevarlas en el bolsillo o en cargadores sujetos al cinturón. Deberás tener al menos 1 bala disponible para atacar con esta arma y gastarás 1 bala cada vez que dispires con ella.

Armatoste: el tamaño o peso del arma impone 1 complicación a las tiradas hechas para atacar con ella a menos que la uses a dos manos.

Arrojadiza: puedes lanzar esta arma para hacer un ataque a distancia con ella.

Automática X: un arma con esta propiedad puede disparar sin pausa. Tendrás que gastar 20 balas para disparar de esta forma. Cuando lo hagas, barrerás un área con forma de cono que cubrirá desde un punto dentro de tu Alcance hasta tantos metros como indique el número de esta propiedad (sí, sé que las balas vuelan más lejos, pero se perderá la precisión o saturación necesarias). Como ocurre con otros ataques de área, cualquier criatura cubierta por ella o que entre en ella mientras disparas sufrirá el daño indicado. Las criaturas afectadas podrán tirar Pies para reducir el daño a la mitad si tienen éxito, evitándolo por completo si el total de su tirada es 20 o más.

Defensiva: cuando estés equipado con esta arma tendrás un bonificador +2 a Defensa. Si atacas con ella perderás el bonificador hasta el final del Asalto.

Distancia X: cuando ataques con esta arma podrás elegir a cualquier objetivo dentro de los metros indicados por el número de esta propiedad. Podrás atacar a una criatura más allá de esa

PUNKAPOCALYPTIC: INICIO RÁPIDO

distancia, hasta el doble del número indicado en metros, pero harás la tirada para impactar con 2 complicaciones.

Especial: el arma tiene alguna regla especial que se detalla en su descripción.

Inestable: cuando ataques con esta arma tira 1d6. Si sacas un 1 el arma explotará causándote 2d6 de daño. Si sacas un 2 el arma se encasquillará y tendrás que pasar 1d6+1 Asaltos con un juego de herramientas para arreglarla. Con cualquier otro resultado el arma disparará normalmente.

Maña: cuando tires para impactar con esta arma podrás tirar Manos en vez de Músculos.

Mierdosa: el objeto no estaba pensado para su uso como arma e impondrá 1 complicación a las tiradas para impactar con él.

Ráfaga: un arma con esta propiedad puede disparar balas en ráfagas cortas. Para usar esta propiedad tendrás que gastar 5 balas, pero ataque causará 2d6 adicional.

Recarga: antes de poder volver a disparar un arma con esta propiedad tendrás que gastar una Acción para recargarla.

ARMAS DE CUERPO A CUERPO LIGERAS

Nombre	Precio	Daño	Propiedades
Cadena	5	1d6	Maña, especial
Cuchillo	5	1d6	Arrojadiza, distancia 5
Escudo	5	1d6	Defensiva
Hacha	5	1d6+1	-
Improvisada	-	1	Mierdosa
Látigo	5	1	Alcance, maña
Martillo o llave	5	1d6	Arrojadiza, distancia 5, maña
Nunchakus	5	1d6	Maña
Porra	3	1d6	-
Puño americano	5	1d6	Maña
Sin armas	-	1	-

ARMAS DE CUERPO A CUERPO MEDIAS

Nombre	Precio	Daño	Propiedades
Espada o machete	10	1d6+2	-
Improvisada	-	1d6	Mierdosa
Katana	30	1d6+2	Maña
Lanza	5	1d6	Arrojadiza, distancia 10, maña
Mayal	10	1d6+1	Especial
Maza	10	1d6+2	-

ARMAS DE CUERPO A CUERPO PESADAS

Nombre	Precio	Daño	Propiedades
Alcotana, almádena o pico	20	2d6	Armatoste
Bastón	5	1d6	Maña
Improvisada	-	1d6+2	Mierdosa

ARMAS A DISTANCIA

Nombre	Precio	Daño	Distancia	Propiedades
Ametralladora	200	3d6	400	Arma de fuego, armatoste, automática 20, inestable, ráfaga
Arco	20	1d6	30	-
Ballesta	30	1d6+2	50	Recarga
Bumerán	5	1d6	30	Especial
Escopeta (proyectil)	30	2d6	50	Arma de fuego, inestable
Escopeta (postas)	-	1d6	-	Área (cono 20 m.), arma de fuego
Honda o gomero	5	1d6	20	-
Lanzaarpones	30	1d6	10	Recarga, especial
Lanzacohetes	100	6d6	100	Área (radio 10 metros), inestable
Lanzagranadas	250	Varía	200	Arma de fuego, inestable, recarga, especial
Pistola	25	1d6+3	50	Arma de fuego, inestable, ráfaga
Pistola ametralladora	100	2d6	30	Arma de fuego, automática 5, inestable, ráfaga
Revólver	20	1d6+3	25	Arma de fuego, inestable, recarga, especial
Rifle	30	2d6	300	Arma de fuego, inestable
Rifle automático	50	2d6	300	Arma de fuego, automática 10, inestable, ráfaga
Trabuco	25	1d6	-	Área (cono 5 metros), inestable, especial

DESCRIPCIÓN DE LAS ARMAS

Las siguientes armas describen las más comunes entre las que hay por el Páramo.

Alcotana, almádena o pico: una herramienta pesada de la hostia diseñada para romper piedras o costillas. Si la utilizas a dos manos dejará de ser Armatoste.

Ametralladora: un rifle automático pesado alimentado con un cinturón o canana de munición, pensado para que sea lo bastante ligero para que un soldado pueda usarlo sin necesitar un asistente o un bipode. Una ametralladora cuenta como 3 objetos en tu inventario.

Necesitas ambas manos para disparar una ametralladora.

Arco: un arco es un trozo de madera o material compuesto con una cuerda tensada de un extremo a otro. Los arcos lanzan flechas. Se supone que tienes a tu alrededor material de sobra para ir apañando proyectiles. Necesitas ambas manos para disparar un arco.

Arma improvisada: las circunstancias pueden empujarte a pillar cualquier cosa que no haya sido pensada como arma. Un teclado viejo, una papelera o la tapa de un váter pueden ser útiles cuando la necesidad aprieta. Las hay en versiones ligera, media y pesada.

Ataque sin armas: puños, patadas, tarrazos o fiascos, todo vale cuando usas tu cuerpo para causar daño a otros.

Ballesta: es un arco mecánico que dispara virotes con más potencia gracias a un resorte unido a un gatillo, aunque se tarda un cacho en recargarla. Se supone que tienes virotes de sobra. Necesitas ambas manos para disparar una ballesta.

Bastón: una vara de metal o madera.

Bumerán: puedes lanzar este trozo de madera curvada y contrapesada de forma que gire por el aire hacia tu objetivo. Si fallas la tirada para impactar, el bumerán volverá a tu mano a menos que se te olvide cogerlo (te comes 1d3 de daño por ser imbécil o no agacharte).

Cadena: un trozo de cadena de toda la vida. Cuando intentes desarmar a una criatura usando una, harás la tirada con 1 ventaja.

Cuchillo: esta categoría engloba todas las armas de filo de hoja corta.

Escopeta: estas armas similares a los rifles pueden disparar proyectiles sólidos o postas, lo que podrás decidir a la hora de cargarlas. Los proyectiles sólidos actúan como balas normales. Las postas, por su parte, te permiten hacer ataques de área. Si no tienes munición puedes atacar con ella como si fuese una porra. Necesitas ambas manos para disparar una escopeta.

Escudo: un escudo ofrece cobertura a su usuario. Puede que estén pensados específicamente para este uso, o muy probablemente improvisados con señales de tráfico o tapas de cubos de basura.

Espada o machete: un arma cortante de hoja larga con uno o dos filos.

Hacha: un hacha describe cualquier arma que tenga una construcción y uso parecidos: un filo pesado con forma de cuña sujeto al extremo de un mango de tamaño medio (más largo que el de un martillo, pero más corto que el de una pala).

Hachuela: una versión más pequeña del hacha, con un mango más corto y pensada para ser lanzada.

Honda o gomero: un arma pensada para disparar monedas, piedras o rodamientos a gran velocidad mediante una goma y un mango. No hace falta que lleves la cuenta de la munición de esta arma. Necesitas ambas manos para disparar un gomero.

Katana: una espada de flipoas con la hoja ligeramente curva. Tener una no te convierte en ninja, pero pareces duro que te cagas.

Lanza: una hoja montada al extremo de un mango largo, que puede ser usada para luchar en cuerpo a cuerpo o lanzarse a corta distancia.

Lanzacohetes: un lanzacohetes sólo se puede disparar una vez. Cuando ataques con ella, elige un punto dentro de su Distancia. El cohete saldrá del tubo para detonar contra el punto elegido o cualquier cosa que se encuentre por el medio. Entonces explotará en un radio de 6d6 metros y causará daño a todo lo que esté cubierto por dicha área. Una criatura puede hacer una tirada de Pies para sufrir la mitad del daño si tiene éxito.

Si esta arma explota, causará el daño a ti y a todo lo que esté en un radio de 5 metros de ti.

Necesitas ambas manos para disparar un lanzagranadas.

Lanzagranadas: esta arma lanza una granada a grandes distancias. La granada en sí puede tener varios efectos (consulta Explosivos, más adelante). Aunque las granadas que usan estas armas son distintas de las normales, se venden por el mismo precio y pueden tener los mismos alcances y efectos. Después de disparar el arma tendrás que gastar una Acción para volver a cargarla con otra granada.

Si esta arma explota, causará el daño de la granada a ti y a todo lo que esté en un radio de 2 metros de ti.

Necesitas ambas manos para disparar un lanzagranadas.

Lanzaarpónes: es un artilugio que funciona con aire comprimido, pensado para disparar una lanza corta con púas que está unida al arma mediante una cuerda resistente. Al tener esta cuerda se evita que la criatura impactada se aleje de quien maneja el arma, aunque la presa puede gastar una Acción para romper o quitarse el arpón. La criatura que maneje esta arma podrá arrastrar a su presa cuando se mueva o viceversa, dependiendo del resultado de la tirada enfrentada de Músculos. Quien gane podrá mover a la otra criatura a la mitad de su Velocidad.

Látigo: una larga cuerda flexible de cuero, eslabones, tendones o lo que sea.



Martillo o llave: una herramienta casera básica.

Mayal: un mayal es cualquier arma que tenga una cabeza pesada unida a una cadena. Cuando intentes desarmar a una criatura usando un mayal harás la tirada con 1 ventaja.

Maza: las mazas incluyen cualquier tipo de arma con bastante masa y contundencia para abrir cabezas, como un bate de béisbol con alambre de espino, un troncho de hormigón agarrado a una barra de hierro o mazas de verdad sacadas del puto medievo.

Nunchakus: dos palos (de grosor variable entre un palo de escoba y el mango de una pala) unidos por una cuerda o cadena. Muy populares entre los críos que quieren ser ninjas.

Pistola: un arma de fuego de una mano que alimenta una recámara de disparo mediante un cargador. Si no tienes munición puedes usarla como arma improvisada.

Pistola ametralladora: pequeñas armas automáticas que se pueden usar a una mano, como la MAC-10 o la Micro UZI.

Porra: tu equipo básico para abrir cabezas y romper huesos, que puede adoptar la forma de una palanqueta, una llave grifa o una porra de policía. La versión con pinchos tendrá clavos o púas insertadas en su superficie, o quizá alambre de espino enrollado.

Puño americano: una nudillera de metal que te permite repartir puños con más contundencia. Los ataques que hagas con estas armas contarán como ataques sin arma.

Revólver: un arma de fuego de una mano con un tambor diseñado para albergar varias balas. Los revólveres estándar llevan 6 disparos. Tendrás que usar una Acción para recargar el tambor de un revólver.

Rifle: un arma de cerrojo que tiene que ser recargada entre disparo y disparo. Si no tienes munición puedes atacar con él como si fuese una porra. Necesitas ambas manos para disparar un rifle.

Rifle automático: un rifle automático puede disparar varias balas con un simple toque de gatillo. Los ejemplos más comunes son el AR-15, el AK-47 o el M-16. Si no tienes munición puedes atacar con él como si fuese una porra.

Necesitas ambas manos para disparar un rifle automático.

Trabuco: un trabuco es un arma rudimentaria que dispara una mezcla atroz de clavos, monedas, gravilla y cosas así en una zona bastante amplia. A diferencia de otras armas de fuego no necesitas balas para utilizarla, pero la inestabilidad del arma significa que aún así puede explotarte en los morros. ¡Guay!

Cuando dispires un trabuco el humo ocultará parcialmente la zona que ocupes hasta el final del Asalto.

EXPLOSIVOS

Los explosivos engloban una amplia gama de objetos de un solo uso diseñados para liberar grandes cantidades de energía, como cartuchos de dinamita o granadas. Los explosivos se dividen en tres categorías básicas. Los explosivos de **impacto** detonan cuando golpean contra un obstáculo sólido. Los explosivos **temporizados** explotan al final del Asalto en el que son lanzados. Por último, los explosivos **activados** hacen bum cuando se los activa o poco después, normalmente tras tirar de una anilla que enciende el cebador.

LANZAMIENTO DE EXPLOSIVOS

Puedes gastar una Acción para lanzar un explosivo de cualquier tipo a un punto a 20 metros o menos de ti. Tira Manos. Si tienes éxito, el explosivo caerá donde querías que cayese. Si fracasas, tira 1d6 y 1d20 y consulta el diagrama de dispersión. Si el total de tu tirada fue 0 o menos, el explosivo caerá a tus pies. Caiga donde caiga su descripción te dirá lo que pasa a continuación.

DISPERSIÓN

El dado d6 te dirá por cuantos metros fallas el punto deseado y el d20 la dirección, como se indica en la siguiente tabla. Si el explosivo no se puede desviar la distancia indicada en la dirección exacta debido a un obstáculo, por ejemplo, rebotará en el obstáculo en una dirección aleatoria hasta completar la distancia de dispersión.

DISPERSIÓN

d20	Dirección	d20	Dirección
1-2	Noreste	11-12	Noroeste
3-5	Este	13-15	Sur
6-7	Sureste	16-17	Suroeste
8-10	Oeste	18-20	Norte

EXPLOSIVOS

Explosivo	Precio	Explosivo	Precio
Bomba	50	Granada de fragmentación	10
Dinamita, cartucho	10		
Gas lacrimógeno	10	Granada de humo (6)	5
Granada aturdidora	10	Granada incendiaria (6)	10
Granada cegadora (6)	10	Granada luminosa	5

Bomba: un artefacto explosivo genérico, que suele hacer uso de un detonador o temporizador. Cuando la bomba explote cubrirá un radio de 1d20+5 metros y causará 6d6 de daño a todo lo que esté en el área. Una criatura afectada podrá tirar Pies para reducir el daño a la mitad si tiene éxito.

Dinamita: la dinamita puede detonarse mediante una espoleta (temporizada) o con un detonador (activada). Cuando la dinamita explote cubrirá un radio de 2d6 metros y causará 3d6 de daño a todo lo que esté en el área. Una criatura afectada podrá tirar Pies para reducir el daño a la mitad si tiene éxito.

Gas lacrimógeno: cuando explota este tipo de granada emite un irritante químico en forma de nube de 10 metros de radio. El gas oculta parcialmente la zona durante 1d6 minutos o hasta que sea dispersado por el viento. Cuando se forme la nube, y al final de cada Asalto hasta que se disperse, cada criatura viva que respire en el área afectada tendrá que superar una tirada de Carne o quedar Impedida mientras permanezca allí y durante 1d6 Asaltos posteriores. Una criatura que ya esté Impedida quedará Cegata durante el mismo tiempo.

Granada aturdidora: una granada aturdidora emplea la onda expansiva de su detonación para causar daño, en lugar de los fragmentos de su recipiente. Cuando explote cubrirá un radio de 1d6+1 metros y causará 2d6 de daño a todo lo que esté en el área. Una criatura afectada podrá tirar Carne para reducir el daño a la mitad si tiene éxito.

Granada cegadora: las granadas cegadoras son armas no letales que emiten un sonido muy agudo y una luz cegadora para desorientar a los enemigos. Cuando explotan cada objetivo en el área afectada debe tirar Músculos; si falla, quedará Impedido durante 1d6 asaltos. Una criatura Impedida de esta forma también quedará Cegata y sorda hasta que elimine la condición.

Granada de fragmentación: una granada de toda la vida, que al explotar hace llover metralla en todas direcciones en un radio de 1d6+6 metros y causa 3d6 de daño a todo lo que esté en el área. Una criatura afectada podrá tirar Pies para reducir el daño a la mitad si tiene éxito.

MÁS MIERDA

Granada de humo: cuando explota una granada de humo emite una densa nube del color que elijas, que ocultará mayoritariamente un área de 10 metros de radio y parcialmente otros 10 metros adicionales. El humo permanecerá 1d6 minutos o hasta que lo disperse el viento.

Granada incendiaria: una granada incendiaria explota liberando una sustancia ardiente en un radio de 1d6+3 metros, causando 2d6 de daño a todo lo que esté en el área y haciendo que se prenda fuego. Una criatura afectada podrá tirar Pies para reducir el daño a la mitad y evitar prenderse fuego si tiene éxito.

Además, la sustancia ardiente emitirá humo que se extenderá en un radio de 10 metros hasta dejar la zona mayoritariamente oculta. El humo permanecerá 1d6 minutos o hasta que lo disperse el viento.

Granada luminosa: este tipo de explosivos arde con fuerza con luz blanca, verde o roja al detonar. Hasta el final del Asalto emitirá un radio de 5 metros de luz, y convertirá la oscuridad más allá de la luz en sombras durante otros 20 metros adicionales.

EQUIPO BÁSICO

El equipo básico es cualquier objeto que no sea un arma, ropa o producto. Puedes comprar un objeto de equipo básico por 2 balas. El objeto funcionará como se espera de él, pero si necesitas saber más sobre alguno en concreto hay una descripción que acompaña a la tabla

Antorcha: puedes usar una Acción para encender una antorcha. Iluminará las zonas cubiertas de sombras y oscuridad. Una antorcha nueva dura unas 4 horas.

Barril: un barril cuenta como 3 objetos, pero puede contener hasta 9. Los barriles pueden ser de madera, plástico o metal.

Baúl metálico: un baúl cuenta como 10 objetos, pero puede contener hasta 20.

EQUIPO BÁSICO

Objeto	Objeto
Antorcha (5)	Esposas
Barril	Garfio
Baúl metálico	Manta
Bridas (25)	Martillo y pitones
Cadena, 5 metros	Mochila
Cantimplora	Saco de dormir
Cinta de embalar, 50 metros	Sartén
Cuerda, 15 metros	Velas (10)

Bridas: tiras de plástico que puedes enlazar sobre sí mismas para sujetar cosas. Una vez apretada no puedes soltar una brida sin romperla o cortarla.

Cadena: eslabones de metal unidos. Vale bien para que la bici siga estando donde la dejaste, siempre que tengas un candado a juego. Ahora que lo pienso, un candado en una cadena es un mayal improvisado de puta madre...

Cantimplora: la cantimplora típica lleva 1 unidad de agua.

Cinta de embalar: nueve de cada diez paramaños lo consideran el mejor invento de todos los tiempos. Un rollo entero tiene 50 metros de longitud y unos 5 centímetros de ancho.

Cuerda: enrollada cuenta como 1 objeto, desenrollada como 2. Se tarda 1 minuto o así en enrollar una puta cuerda entera.

No hay sitio suficiente en este libro para un listado completo de toda la morralla que los personajes puedan toparse en el Páramo. La DJ puede daros broza que no esté aquí descrita o quizá la busquéis vosotros mismos. Vale bien. Si lo conoces, es que sabes cómo funciona. En cuanto a su precio, los objetos básicos deberían costar 1d6 balas y los más raros o más caros pueden subir a 20 balas o más.

Esposas: puedes usar una Acción para colocar las esposas a una criatura inconsciente, aturdida o voluntaria. Romper unas esposas suele ser imposible, aunque una criatura con Músculos 15 o más podría tirar para intentarlo con 1 complicación.

Garfio: un garfio es un gancho de metal atado a una cuerda. Fijarlo bien a una superficie requiere una tirada de Músculos con éxito.

Martillo y pitones: un martillo con clavos especiales dispuestos con aros en un extremo, de forma que puedas pasar una cuerda por ellos. Se usan en escalada, tonto.

Mochila: una mochila típica puede llevar 6 objetos. En lugar de una mochila puede ser un zurrón de cartero, un maletín, un petate o cualquier otra cosa que te pete.

Saco de dormir: un saco típico está pensado para una persona, aunque caben dos si están dispuestos a pasar por lo que ello implica.

Sartén: una sartén. Con un mango. Manduca. Ñam.

Velas: puedes usar una Acción para encender una vela. Convertirá la oscuridad a tu alrededor en sombras. Si enciendes diez o más podrás convertir la oscuridad en luz. Cada vela arde más o menos durante 1 hora.





DOS MUERTOS EN VILLA ÑORDO

Si vas a dirigir una partida de *Punkapocalyptic* lo más probable es que agradezcas la de dios una misión que te ayude a arrancar. En mi otro libro, *La sombra del Rey Demonio*, no lo hice y la peña se puso farruca. No me mola cuando pasa eso, así que aquí os va una de regalo, putos lloricas.

Este capítulo contiene una aventura de inicio, que os tendrá que bastar hasta que publique más material o seáis capaces de inventar una propia como se explica en el Capítulo 7.

Unos consejos antes de que dirijáis esta misión, o cualquier otra publicada.

Léete el puto manual: no, no tienes que leer cada puta frase, pero es una idea bastante buena que te familiarices con el libro y al menos sepas dónde buscar la mierda que necesites. También deberías saber cómo funcionan las mecánicas de las tiradas de dados, combates e interacciones. Tampoco sudes la gota gorda, porque al final la vas a cagar en algo. ¡Eso es lo más divertido!

Léete la misión: ya. Estás hasta arriba de curro. Te pillo. Lee un par de páginas de los detalles de la misión y listo. Saber lo que va a pasar antes de que pase te hace parecer listo de la hostia.

Encuentra jugadores: sal a la calle y busca a peña que quiera jugar contigo. Algunos van a protestar por el estilo en el que está escrito el juego, así que pasa de pifiar con esos meapilas. Que revolcarnos en la depravación sea nuestro pequeño secreto. Tus jugadores pueden estar familiarizados con los JdR o no; si lo están, tu trabajo acaba de volverse mucho más fácil, pero si no, será responsabilidad tuya explicarles de qué va todo esto. Me la pela cómo lo consigas. Citando a Yoda, "Hazlo o no lo hagas, pero a mí no me jodas".

Crea algunos personajes: los jugadores van a necesitar personajes. Lo más probable es que cuelgue algunos ya generados de antemano en mi página web para los hijoputas más vagos del universo, así que podrás usar esos. O puedes intentar crearlos tú misma. O guiar a los jugadores en el proceso. Recomiendo este último método, ya que la gente suele tenerle más cariño a la mierda que hace con sus propias manitas.

Pilla dados y papel: necesitas algunos dados para jugar a esto, por lo menos uno d20 y dos o tres de d6. Ten siempre a mano alguno más para el típico brasas que se olvida los suyos en casa. Con suerte se habrá acordado de traer un par de bolsas de patatas fritas. Si no, ¿por qué cojones seguís llamando a ese comemierra?

EN SITUACIÓN

Villa Ñordo se extiende por un barrio destruido de los suburbios de una ciudad arrasada por un incendio y toda hecha polvo. Elige una ciudad que odies a muerte y destrózala por completo; a mi me salen por lo menos tres sin esforzarme. Un grupo de panolis está viviendo de okupas en algunas casas viejas, con el enlucido cayéndose a cachos de las paredes, paneles de pladur a plena vista, tejados llenos de boquetes, ventanas rotas y basura tirada por todas partes. Se lo puede llamar casi cualquier cosa menos villa, pero la segunda parte de su nombre describe perfectamente el lugar.

La "buena" gente de Villa Ñordo se ha despertado con la noticia de que dos de sus "vecinos" están fiambres, apuñalados hasta la muerte. Un tercero, Pinkus Dinkus, ha desaparecido junto con un montón de latas de judías, uno de los pocos lujos que existen en Villa Ñordo. Los ñordenses han puesto patas arriba el lugar pero nadie puede dar con él. Aquí es donde entran en liza los personajes jugadores. A cambio de encontrar a Pinkus Dinkus, los ñordenses les ofrecen una bolsa de balas (tocan a 2 balas por personaje del grupo). Siempre que los jugadores acepten la misión, que igual pasan, podréis empezar la partida. ¡Terminará cuando consigan dar con el cabrón y lo lleven de vuelta para un poco de justicia paramañá!

¿QUÉ PASA CON PINKUS?

Pinkus mató a los dos fiambres, eso seguro, pero tenía una razón cojonuda. Anastasio y Potarro le tenían envidia por su amistad con derecho a roce con Susú, sobre todo teniendo en cuenta que era un recién llegado al pueblo y tal. Bueno, pues resulta que Pinkus escuchó a los dos pavos hablando con el ladrón de alubias Fred (lee más adelante) sobre darle matarile. Así que el bueno de Pinkus quiso darse el piro, con tan mala suerte que Anastasio y Potarro se coscaron y fueron a por él. Se lió una bronca cojonuda, que acabó con los dos macarras muertos en el suelo y Fred escondido hasta que su asesino salió por patas.

VILLA ÑORDO ANTE TUS OJOS

Vila Ñordo consiste en una manzana de cuatro casas más o menos intactas. Si perteneces a mi generación las podrías llamar hasta "coquetas", aunque si lo que te la pone tiesa es poner putas etiquetas diríamos que son "modernistas de mediados del siglo XX". Por fuera están bastante destartadas y el interior no mejora gran cosa, con basura apilada, moho por todas partes y ni un puto grifo en buen estado. La mayoría de sus habitantes soba sobre colchones mugrientos y tiene pocas pertenencias que valgan una mierda. En un increíble acto de comunidad han plantado una pequeña huerta comunal, pero los muy desgraciados sólo han conseguido hacer crecer guindillas que pican a dios y a su madre.

Los diez tirados (**despojos**) que viven aquí muestran todas las características que uno podría esperar de la dura vida

del Páramo. Están escualidos, con ojeras atroces y vestidos con una colección de harapos cogidos a lo largo del tiempo por los alrededores del barrio. Puedes dar a los jugadores la siguiente información:

- Los dos fiambres se llamaban Anastasio y Potarro. A nadie le caían muy bien, pero eran los que partían el bacalao. Sin ellos, nadie sabe muy bien qué hacer.
- Pinkus Dinkus es un tío genial. Se mudó a Villa Ñordo hace unas semanas y trajo consigo algo de carne, un bidón de 200 litros de agua lodosa pero potable, algunos recursos e historias acojonantes sobre el mundo exterior. Ofreció a la comunidad algunas de sus cosas a cambio de un sitio para sobar. Susú y él empezaron a tontear un poco y ahora ella está cabreada porque a su reciente ligue lo hayan acusado de trincarse a los jefes y darse el piro.
- Pinkus afirmaba ser un Chatarrero.
- Los ñordenses no tienen gran cosa de valor, aparte de un puñado de balas. Están dispuestos a dar algunas por adelantado, pero nada más.

PISTAS Y OTRAS MIERDAS

Si los personajes se molestan en buscar algunas pistas más, podrán enterarse de estas cosas dependiendo de lo bien que lo hagan y dónde.

- Las latas de alubias desaparecieron de la cocina. Ese sitio es una puta pesadilla cubierta de desperdicios y llena de moscas. Rebuscar entre el caos proporcionará 10 unidades de comida de calidad dudosa. No tenéis ni idea de cómo los ñordenses se pudieron dar cuenta de que faltaba algo.
- Nadie vio nada, según los ñordenses. Susú afirma que Pinkus es inocente. Los demás no están tan seguros. Un pavo, un cabrón de ojos huidizos llamado Fred, se tira un montón de rilas cuando los personajes andan cerca. A Fred no le caen nada bien los PJs y no está dispuesto a soltar prenda. El caso es que él es el capullo que ha estado mangando las latas de alubias. Las latas vacías las esconde detrás de su keli, junto a las cenizas de un gran incendio residual. Cualquier personaje que se moleste en rebuscar por allí podrá encontrar una o dos etiquetas de las latas que aún no han ardido.
- Los ñordenses todavía no han hecho nada con los fiambres, así que siguen ahí tirados y cosidos a puñaladas. A Potarro lo pincharon hasta seis veces y a Anastasio diez. Hay un montón de sangre y la huella sangrienta de una mano izquierda en el marco de la puerta que da a su antigua habitación. Varias gotas forman un rastro que sale de la sala, baja al recibidor y sale por la puerta delantera de la calle.
- Hay huellas de pisadas por todas partes, pero si los personajes se alejan un poco de la casa podrán encontrar más sangre en el suelo, un rastro que avanza por la calle hacia el bosque cercano.
- Pinkus dejó todas sus cosas en la casa. Un bidón de 200 litros vacío, algunos envoltorios de chocolatinas y una foto arrugada de una vieja.

RASTROS

Pinkus resultó herido en la reyerta en la que apuñaló a los dos despojos y la sangre de su mano ha ido goteando por el suelo. Salió zumbando hacia los bosques para evitar el castigo que sabía iba a recibir. Pasó parte de la noche en un buga viejo, hasta que aparecieron un par de caníbales y se lo llevaron a rastras.

Los personajes que sigan el rastro descubrirán que se adentra en el bosque. Tras un rato las gotas de sangre se vuelven más chungas de seguir, pero con un poco de esfuerzo serán capaces de hacerlo. Tras algo menos de medio kilómetro saldrán a un claro entre la maleza, donde se encontrarán con los restos destartados de un viejo Volkswagen Escarabajo que ha sido saqueado a conciencia durante estos años.

Si los personajes miran por el claro podrán encontrar sangre fresca en el interior del coche y una huella de mano en la puerta. Debajo de los asientos traseros aparece un pequeño morral con 3 recursos. La puerta no estaba cerrada y el interior del coche apesta a causa de un charco amarillento en el asiento del conductor.

Registrar los bordes del claro revelará los puntos de inicio de tres sendas que se adentran de nuevo en el bosque. Una va al suroeste, otra al noreste y la tercera directa al este. Todas ellas tienen el aspecto de haber sido creadas por el tránsito de algo grande o un grupo numeroso.



LA SENDA DEL SUROESTE

Un lobo hambriento creó esta senda después de captar el olor de Pinkus. Llegó al claro y siguió hacia el noreste. Los personajes que sigan este camino durante unos minutos deberían hacer tiradas de Ojos y, si tienen éxito, ser capaces de ver las huellas de lobo y unos cuantos mechones de pelo enganchados en los arbustos. El camino termina a un kilómetro y medio más o menos, donde los personajes verán una vieja cañería que pasa por debajo de una carretera. Este viejo desagüe sirve ahora como refugio de 3 **roedores de aspecto gigantesco**, que atacarán a cualquier intruso que ande fisgando.

Si los personajes derrotan o expulsan a los roedores e investigan el lugar, encontrarán varios huesos mordidos por el suelo y charcos de agua estancada. En un montón de basura cercano hay 1 recurso.

LA SENDA DEL NORESTE

Tres caníbales llegaron por este camino durante su ronda nocturna. Su rutina habitual los lleva hasta Villa Nordo, donde vigilan desde lejos a sus habitantes con la esperanza de poder pillar a alguno lejos de los demás y llevárselo. Pero para su sorpresa y deleite ayer se toparon con Pinkus sobando en el coche. Los caníbales lo trincaron en un plis y se lo llevaron por donde habían venido.

Los personajes que sigan esta senda verán cada poco huellas de lobo impresas en el barro. Cuando hayan caminado medio kilómetro o así descubrirán sangre fresca, así como muchas marcas de pelea y arrastre, producidas cuando Pinkus intentó escapar. Si los personajes siguen este rastro durante algo menos de un kilómetro llegarán a la granja de los caníbales, que se describe más adelante.

LA SENDA DEL ESTE

Esta es la más antigua de las tres sendas que sale del lugar. Hace una semana o así una banda de **pochos** llegó al claro desde varias direcciones. Cuando escucharon los gritos que pegaba una de las víctimas potenciales de los caníbales, se pusieron en marcha de inmediato en esa dirección. Los pochos cogieron y se zamparon a la víctima, que había logrado huir, y desde entonces se han quedado vagando por aquí. Tras caminar unos 100 metros los personajes harán el desagradable descubrimiento del fiambre devorado casi por completo de una joven rubia. Su cuerpo está cubierto de ñascos y una investigación rápida les dirá que se desangró por sus múltiples heridas.

Cualquier personaje que investigue más verá que bajo sus uñas hay pedazos de piel ensangrentada. Lo mismo entre sus dientes. El fiambre también muestra una herida punzante en su hombro derecho, como la que podría dejar un gancho para la carne.

Mientras están entretenidos investigando el cuerpo, 2 **pochos** saldrán del bosque y atacarán a los personajes. Al final de cada dos Asaltos posteriores, otro más se unirá a la fiesta hasta que hayan aparecido 5 en total. Uno de los pochos es especialmente radiactivo. Apunta quién es el primero en sufrir daño de sus ataques y quién lo mata. Cuando termine la misión, que los jugadores de esos personajes hagan una tirada de Carne cada uno. Si fracasan, sus personajes se habrán comido 1 mutágeno.

Si siguen investigando la zona del cadáver descubrirán lo que parece ser una senda de caza que se dirige al norte. Si los personajes la siguen, no tardarán mucho en llegar a la cabaña en el bosque.

UNA CABAÑA EN EL BOSQUE

Una familia de caníbales vive en una vieja cabaña destartada en medio del bosque. Gruesos árboles rodean el lugar y sus inquilinos dementes han clavado huesos por los alrededores, que van desde falanges a pelvis. Han pisoteado toda la maleza en un radio de 30 metros de su guarida para eliminar escondrijos, aunque el lugar está lleno de neumáticos viejos, jirones de ropa y baterías viejas.

Trampas: los caníbales protegen su territorio con un par de trampas para osos. El primer personaje que se acerque a una de ellas tendrá que superar una tirada de Ojos para poder detectarla, o en caso contrario meter la zarpa de lleno en su placa de presión haciendo que sus dientacos de metal se cierren de golpe en su pierna. El personaje sufrirá 1d6 de daño y quedará Lentorro durante 1d6 días. Además, un personaje que sufra daño de una de estas trampas tendrá que superar una tirada de Agallas con 1 complicación o pegar un berrido brutal a causa del dolor.

EXPLORAR LA CABAÑA

La cabaña tiene un tejado de chapa en mal estado, una chimenea hecha con una tubería y paredes parcheadas con troncos, planchas de metal corrugado, ramas y una puerta de un coche. Un porche rodea toda la construcción, en el cual se pueden ver todo tipo de cosas muertas colgadas de cables o metidas en bañeras llenas de sal.

La cabaña tiene un único espacio interior que comparten los 5 caníbales (**despojos**). Duermen todos apelotonados en el centro, y las señales de sus festines, secreciones y depravación son visibles en las paredes, suelo e incluso techo de la habitación.

En la esquina opuesta a la puerta hay una trampilla que lleva al sótano, que es donde los caníbales retienen a sus víctimas y las despiezan con los mejores cortes. Este sótano es un lugar espantoso, con una mesa de trabajo, varias herramientas y viejas bañeras de metal llenas de fluidos extraídos a los cadáveres desmembrados. En la pared del fondo hay seis jaulas de metal sujetas a la pared y Pinkus (**sonda**) está en una de ellas. Los caníbales aún tienen el cadáver de su última presa sobre la mesa, mutilado y con todas las tripas colgando hasta el suelo. El primer personaje en ver esta sala tendrá que superar una tirada de Agallas o quedar Acojonado durante 1d6 Asaltos.

Registrar la habitación principal da 2 de comida, 4 de agua, 6 balas, 1 de energía y 2 recursos. Si los personajes tienen el cuajo suficiente para registrar el sótano, encontrarán un juego de herramientas, 3 recursos más y 2 más de agua.

LOS CANÍBALES

Los tres hombres y dos mujeres (**despojos**) que viven en la cabaña han recurrido al canibalismo hace relativamente poco, tras quedarse sin otra fuente de comida. Todos ellos lucen claros signos de alteraciones físicas a causa de su uso

de agua contaminada y varias generaciones de endogamia forzosa. Ahora acechan por el bosque en busca de cualquier presa de la que puedan alimentarse.

Cuando los personajes lleguen a la cabaña tres estarán de caza por el bosque. Uno seguirá en el interior de la vivienda pasando el rato con algún pasatiempo despreciable y el otro estará en el sótano afilando los cuchillos para el festín de la noche. Si los personajes los alertan, como por ejemplo al soltar un aullido tras activar una de las trampas, el del sótano subirá a toda leche y ambos saldrán al exterior llamando a gritos a Apá, Markus y Linda para que vuelvan a casa. Al final de cada Asalto tira 1d6. Con un resultado de 5 o 6 aparecerá uno de los familiares mencionados listo para dar guerra. Repite estas tiradas hasta que los cinco caníbales hayan hecho acto de presencia.

Si no ocurre tal cosa los caníbales de la cabaña empezarán a gritar como putos locos en cuanto alguien los ataque, atrayendo igualmente a sus parientes de la forma que se ha descrito. Si los personajes demuestran una capacidad acojonante para el sigilo, podrían ser capaces de colarse furtivamente, eliminar a los residentes y largarse con Pinkus antes de que vuelva el resto del comité de fiestas locales.

Los caníbales lucharán a muerte. Si alguno de ellos es hecho prisionero no tendrá problemas en relatar sus actos atroces, deleitándose en sus monstruosidades.

CONCLUSIÓN

La misión puede terminar de distintas maneras. Si los personajes abandonan la búsqueda y vuelven a Villa Nordo, sus habitantes se mostrarán decepcionados pero resignados ante la falta de resultados. Pero el objetivo ideal es que los personajes encuentren a los caníbales. Una vez dado matarile a esta banda de hijoputas, podrán rescatar a Pinkus.

El bueno de Pinkus intentará explicar lo que ocurrió si se le da la oportunidad. Contará a los personajes la conversación que escuchó y que no le quedó más remedio que defenderse. No está seguro sobre la identidad del tercer conspirador, pero está seguro de que alguien del asentamiento se la tenía jurada.

Pinkus sólo quiere largarse de Villa Nordo, si puede ser con su nueva amiga. Conoce uno o dos lugares donde el grupo puede hacerse con buenos recursos y promete decirselo si lo ayudan a volver a por su chica sin que nadie más se cosque. Este desenlace puede ir como más te mole, aunque abrirse paso a hostias entre nueve residentes hostiles puede ser peliagudo para personajes novatos sin algún plan brillante.

Si los personajes entregan a su prisionero en Villa Nordo, uno de los habitantes se pondrá en plan Juez de la Horca y dictará de inmediato una sentencia de muerte. Susú podrá soltar alguna lágrima, pero a menos que los personajes intervengan en su favor la historia de Pinkus terminará de mala manera. Si los personajes apoyan al antiguo chatarrero y le dejan hablar, Fred empezará a alejarse discretamente del grupo para desaparecer del asentamiento y salir por patas.

En cualquier caso, los personajes han completado su primera misión. Antes de dirigir la siguiente los jugadores deberían elegir sus Sendas de novato. Ten en cuenta que uno o dos pueden haber ganado mutágenos por su encuentro con los pochos, lo cual les daría buenas razones para convertirse en **bichos raros**. Un personaje que haya encontrado recursos puede hacerse **constructor**. El resto podrían elegir ser **asesinos** o **escoria**, dependiendo de lo que hayan hecho.

CRIATURAS

A continuación se incluyen las estadísticas de las criaturas que aparecen en esta misión.

DESPOJO		DIFICULTAD 1	
Defensa 10	Salud 5	Tamaño 1	Velocidad 5
Músculos 10	Manos 10	Sesos 10	Boca 10
Carne 10	Pies 10	Ojos 10	Agallas 10

Equipo cuchillo.

ARMAS

Cuchillo (cuerpo a cuerpo o a distancia 5) Tira Músculos (+0) contra Defensa: Éxito 1d6 de daño.

LOBO		DIFICULTAD 10	
Defensa 13	Salud 12	Tamaño 1	Velocidad 6
Músculos 13	Manos 12	Sesos 7	Boca 9
Carne 12	Pies 13	Ojos 14	Agallas 11

Manada Cuando un Lobo tire contra a una criatura dentro del Alcance de otro aliado que tenga este mismo rasgo, podrá hacer la tirada con 1 ventaja.

Rastreador Un Lobo hace las tiradas de Atributo para encontrar y seguir rastros con 1 ventaja.

ARMAS

Dientes (cuerpo a cuerpo) Tira Músculos (+3) contra Defensa: Éxito 1d6+1 de daño, más, si el objetivo es una criatura viva, tendrá que superar una tirada de Manos o quedar Tirado.

POCHO		DIFICULTAD 1	
Defensa 8	Salud 25	Tamaño 1	Velocidad 5
Músculos 11	Manos 9	Sesos 4	Boca 4
Carne 12	Pies 10	Ojos 6	Agallas 13

Vida marginal Un Pocho ignora los efectos del Terreno contaminado y sufre mitad de daño de la radiación.

A sus órdenes, Cabezón Si el Pocho está a 20 metros o menos de un Cabezón aliado, perderá su rasgo Lentorro.

Manada Cuando un Pocho tire contra a una criatura dentro del Alcance de otro aliado que tenga este mismo rasgo, podrá hacer la tirada con 1 ventaja.

Lentorro Un Pocho no puede usar Turnos rápidos.

ARMAS

Garras y dientes (cuerpo a cuerpo) Tira Músculos (+1) contra Defensa: Éxito 1d6 de daño.

ROEDOR DE ASPECTO GIGANTESCO		DIFICULTAD 1	
Defensa 11	Salud 10	Tamaño 1/2	Velocidad 6
Músculos 11	Manos 10	Sesos 8	Boca 8
Carne 10	Pies 12	Ojos 11	Agallas 9

Trepador y nadador Un Roedor de aspecto gigantesco puede moverse a su Velocidad máxima mientras trepa o nada.

Peste Si el total de la tirada de ataque del Roedor es 20 o más y el objetivo es una criatura viva, el objetivo tendrá que superar una tirada de Carne o sufrir un Jamacuco. Cada vez que el objetivo complete un descanso podrá volver a tirar Carne. Si fracasa, perderá 1 cuajo. Después de obtener tres éxitos contra la Peste podrá eliminar este chungo.

ARMAS

Dientes (cuerpo a cuerpo) Tira Músculos (+1) contra Defensa: Éxito 1d6 de daño, más Peste.

SONDA		DIFICULTAD 5	
Defensa 12	Salud 12	Tamaño 1	Velocidad 6
Músculos 10	Manos 13	Sesos 12	Boca 9
Carne 9	Pies 12	Ojos 13	Agallas 8

Escurridizo Cuando una Sonda vaya a esconderse o moverse furtivamente, hará la tirada de Atributo con 1 ventaja.

Escapista Cuando se mueva la Sonda ignorará los efectos del Terreno chungo, podrá atravesar los espacios ocupados por otras criaturas y escurrirse por cualquier abertura que tenga al menos el ancho de su cabeza.

Equipo cuchillo, pistola, 5 balas

ARMAS

Cuchillo (cuerpo a cuerpo o a distancia 5) Tira Manos (+3) contra Defensa: Éxito 1d6 de daño.

Pistola (a distancia 50) Tira Manos (+3) contra Defensa: Éxito 1d6+3 de daño, inestable, ráfaga.

NOMBRE:

TRASFONDO

MOD

MÚSCULOS

CARNE

MANOS

PIES

SESOS

OJOS

BOCA

AGALLAS

EDUCACIÓN

SENDAS

NOVATO:

EXPERTO:

MAESTRO:

BENEFICIOS

DEFENSA

SALUD

CURJO

VELOCIDAD

MUTÁGENOS

MISIONES

BALAS

MANDUCA

AGUA

MEDICINA

ENERGIA

CASOFA

DAÑO

ALCANCE

ARMADURA

TIPO

PUNTOS

ARMA

TIPO

DAÑO

ALCANCE

COSAS