

DEMONIO SONRIENTE PRESENTA

# LAST WAR



ALFONSO CARRILLO  
JUEGO PARTICIPANTE DEL CREAFIGUE



Demonio Sonriente  
se enorgullece de presentar:

# Last War

LAST WAR

Por Alfonso "Starkmad" Carrillo  
Dibujos de Jon "Bandido" Perojo

CreaFUDGE 1



**DEMONIO  
SONRIENTE**  
Juegos de Rol en PDF

## Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fudge System Reference Document Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O’Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Peter Bonney, Deird’Re Brooks, Reimer Behrends, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, Sedge Lewis, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Anthony Roberson, Andy Skinner, Stephan Szabo, John Ughrin., Dmitri Zagdulin

FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) copyright 2003 by Evil Hat Productions; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks

eFudge 1999 Tranlated by: Santi Martínez “Yago”, José Antonio Estarellas, Enrique M. González, Xoota y Rodabilsa.

Fudge DS revised by Pablo Jaime Conill Querol. All FUDGE DS text boxes are written by Pablo Jaime Conill Querol and considered Open Game License, except for the manoeuvres “Bloqueo”, “Golpe en el Aire” and “Asfixiar”, written by Ryback and the manoeuvre “fintar”, written by Jon “Bandido” Perojo.

Last War written by Alfonso Carrillo Pellón for the CreaFUDGE Contest. All the content referred to the Last War setting (pages 7 to 43) and chapter “Prólogo” is considered Product Identity. All the rules (the rest of the text) and the rule adaptations of the setting are considered Open Content. All references shown under section “Referencias” in page 97 are property of their respective authors. All Images are propertie of Juan Antonio Perojo Gutierrez and are used with permission. All images can be used under a CC-nd-nc license.

# INDICE:

## TABLA DE CONTENIDOS

• Prólogo.....7	• Reglas de Juego.....55
• Historia de Last War.....9	• Reglas básicas.....55
• Revolución, Información y Guerras.....9	• Puntos Fudge.....55
• La era de la escasez (2110 – 2315).....10	• Reglas de combate.....55
• La larga noche (2315 en adelante).....11	• Iniciativa.....55
• La vida en el espacio 15	• Combate Cuerpo a Cuerpo...55
• El Presente.....17	• Combate a distancia.....56
• Volver a nacer.....17	• Aplicación de daño.....58
• La tierra que conoces.....17	• Resistiendo a los elementos.58
• Supervivencia a un nivel básico.....17	• Fatiga.....59
• Vivir en las ciudades.....18	• Actividades diarias.....59
• Vivir en las wastelands...19	• Sustento básico.....60
• Última guerra.....19	• Guerra Nuclear, Química y Bacteriológica.....60
• ¿En que lado estás?.....20	• Reparaciones y Mantenimiento.....61
• Este es tu Mundo.....21	• Mantenimiento.....62
• Ciudades.....21	• Reparaciones.....64
• Wasalt.....25	• Viajes.....65
• Phoenix.....23	• Encuentros.....65
• Bargain City.....25	• Toxicidad ambiental.....65
• Aiken.....26	• Concentración.....66
• Antares.....28	• Equipo.....67
• Otros enclaves.....29	• Equipo básico.....67
• Las Wastelands.....30	• Chips (C\$).....67
• Organizaciones conocidas..31	• Trueque y Regateo.....67
• La Red Usari.....31	• Tipos de Equipo.....68
• Mark Zero.....35	• Drogas.....75
• Coalición de Eastern Arizona.....38	• Armas y Blindajes.....77
• Union Lake.....40	• Armas de combate Cuerpo a Cuerpo.....77
• Hard Metal.....41	• Armas a Distancia.....78
• Alexia Freeborn.....42	• Blindajes personales...81
• Red Team.....43	• Ciberequipo.....83
• Introducción al sistema FUDGE.....44	• ¿Más humano que humano?...83
• Creación de Personajes....45	• Lista de ciberimplantes..84
• Concepto del personaje....45	• Full-Cyborgs.....87
• Comprar atributos.....45	• Como adquirir un cuerpo Full-Cyborg.....87
• Comprar habilidades.....46	• Ejemplos de cuerpos Full-Cyborg.....89
• Comprar aptitudes y defectos.....48	• Mejorar cuerpos Full-Cyborg.....89
• Aptitudes.....48	• Vehículos.....90
• Defectos.....50	• Atributos de los vehículos.....90
• Calcular valores de los atributos secundarios....53	• Listado de vehículos.....90
• Equipar personaje.....54	• Echándose a la carretera...91
	• Maniobras.....92
	• Dirigir Last War.....94
	• Ninguna regla está escrita con sangre.....94

- Campañas o One-Shots.....94
- Formar grupos y Compartir recursos.....95
- Controlar su propio destino.....95
- Equilibrio y Lethalidad.....96
- Evitar la rutina.....96
- Jugar con los efectos narrativos.....96
- No hay límites.....97
- Referencias.....97
- Apéndice: Tablas de referencia.....99
  - Lista de habilidades.....99
  - Lista de Aptitudes.....100
  - Lista de Defectos.....100
- Hoja de Personaje.....101
- Hoja de Vehículo.....103

Last War por Alfonso Carrillo  
Año 2008

<http://lastwar4.blogspot.com/>



# 10-10000

## Prólogo

*“Vivimos en una sociedad profundamente dependiente de la ciencia y la tecnología y en la que nadie sabe nada de estos temas. Ello constituye una fórmula segura para el desastre.”*

**Carl Sagan**

¿Que es Last War? Esta es una pequeña historia, de este juego de rol.

Last War es un juego que plantea una situación concreta: La de que todo se vaya al infierno por los excesos del ser humano, que no ve el momento de frenar el vertiginoso capitalismo y por ende consumismo, al que está siendo sometido el planeta. Cuando se le empieza a escapar de las manos, trata de combatirlo, pero se da cuenta de que hay demasiada gente como para salvarlos a todos, y se escuda en el elitismo. Mientras, el resto, de clases sociales más bajas, sobrevive como puede y sobretodo, aprende a vivir en unas condiciones lamentables. Tras esto viene la escasez total, la guerra por lo poco que queda, y finalmente, una lucha desesperada a escala mundial en la que por lógica, lo que se destruye son los centros neurálgicos de cada país. Y solo quedan aquellos que forzosamente fueron desterrados y que acabaron por asimilar el mundo devastado como su único hogar.

Pero sería muy aburrido si un juego de rol tratase únicamente de como unos cuantos currelas se ponen a reconstruir el mundo con sus propias manos. Para eso ya tenemos la realidad, ¿no? Así que, como ocurre en casi todos los juegos de rol, hay que darle conflicto, historia y algo de dramatismo. Y por eso en Last War hay tanto nihilismo, acción, tiros y persecuciones. Porque mola, y al mismo tiempo, no deja de lado el hecho de que en el fondo, sigue siendo un juego

sobre supervivientes que buscan hacer su día a día lo más ameno posible.

Otro planteamiento, es el de nuestra querida tecnología, la que nos proporciona la calidad de vida que tenemos hoy en día. Es una reflexión sobre la forma en la que se está perdiendo la sana costumbre de enseñar a la gente los cimientos sobre los que se erige esa tecnología, en vez de utilizarla sin más. Ya que el día que falte, no sabremos casi ni hacer la '0' con un canuto. ¿Que ocurriría si ante la inevitable caída de la humanidad, se confiase a una máquina asegurar la supervivencia de nuestra especie? Uso ciego de la tecnología que hay hoy, sin pensar en como nos va a afectar mañana.

Fue una caída progresiva, sentenciada con una última guerra en contra del estado extremo elitista que se refugió en el espacio. De nuevo, una última guerra sentenciará definitivamente quien heredará la Tierra.

Alguien dijo una vez que los supervivientes de la tercera guerra mundial envidiarían a los muertos, y Last War no está muy lejos de ello. No pretende ser un juego post-apocalíptico "soft" en el cual, y como sucede en muchos juegos de esta temática, los peligros de su entorno son más estéticos que reales, ya que de lo contrario, los personajes durarían muy poco. En Last War, no vas a durar mucho si no te preocupas por conseguir las cosas necesarias para ello.

¿Acaso saldrías a un gran desierto con una cantimplora y la esperanza de encontrar agua todos los días para mantenerte vivo? ¿Acaso piensas que exponerte a la radiación como mucho te provocará alguna mutación incluso hasta beneficiosa? No, estas cosas lo único que van a hacer es matarte.

Last War también se centra en la tecnología desesperada para hacer frente a situaciones desesperadas. Tecnología que puede cambiar incluso el concepto de humano. Pero no hay nada que perder: Lo que no te mata, te hace más fuerte.

Solo hubiera deseado tener más tiempo y haber tenido antes una razón para desarrollar este juego a fondo. Se han quedado algunas cosas en el tintero y otras no están tan pulidas como debería. Pero lo importante es que la idea que tenía en la cabeza, se ha convertido al fin en un juego de rol. El tiempo dirá si acaba rozando la perfección que quisiera, o no.





# 10-01000

## Historia de Last War

### Revolución, Información y Guerras

---

Dicen que cuanto más alto se sube, más dura es la caída. Esto es lo que le ha pasado a la humanidad, el motivo por el cual se ha llegado al estado de decadencia en el presente año 2571 d.C. Desde comienzos del siglo XX hasta finales del siglo XXI, la humanidad evolucionó de forma desmesurada, sin ningún tipo de control. Esto acentuó aun más su dolorosa caída. Pero sucede que esta se desarrolló de forma lenta, sin que muchos se diesen cuenta siquiera de que estaba ocurriendo. Y para cuando estalló la alarma social, era demasiado tarde para hacer nada.

Esta época dorada no estuvo exenta de calamidades. Guerras que hicieron evolucionar aun más la tecnología al coste de millones de vidas humanas. Juego sucio en la política, que impulsó carreras armamentísticas con las que seguir guerreando. Sofisticados sistemas capitalistas para esclavizar a la población mundial mediante el consumismo, bajo la falsa fachada de la libertad democrática. Y dictaduras que directamente no se molestaban en ocultar nada. Hubo desastres naturales, y provocados. Hubo contaminación desmedida que fue destruyendo poco a poco la capa de ozono y ennegreciendo nuestros pulmones, mientras los polos se derretían por el aumento de la temperatura a nivel global.

Y todo esto contribuyó en parte a la aparición de la primera causa hacia la caída: El cambio climático.

Ya en los últimos albores del siglo XX se dieron cuenta los científicos de que la revolución industrial y tecnológica por la que pasaba el planeta estaba pasando factura al medio ambiente. Y se aprobaron medidas cautelares más o menos efectivas, como el Protocolo de Kyoto o el Tratado Ecológico de las Seychelles de 2010, que eran poco más que inmensas pérdidas de tiempo y dinero, ya que no todos los países las cumplían igual, o directamente no las acataban. Hacia el año 2020 era evidente que estas medidas habían resultado inútiles, y que medidas más restrictivas lo iban a seguir siendo. Llegó a sugerirse incluso hasta el uso de la fuerza y las amenazas de importantes embargos económicos, pero casi ningún país las apoyó, ya que no deseaban tirar piedras contra el tejado de su propia economía. Así que nadie le dio mucha importancia, (de todas formas la gente estaba más preocupada por llegar a fin de mes que por salvar ballenas), y los más osados se enfrentaron al problema con más tecnología: Ciudades blindadas y ecosistemas artificiales para preservar la vida como siempre se había conocido hasta entonces.

El programa se inició en 2028 bajo el nombre BIOS, y tenía como objetivo tanto construir nuevas ciudades dotadas de mecanismos para combatir el cambio climático, (nanomáquinas, escudos, energías renovables, etc.), como la transformación de otras ya existentes. Las nuevas ciudades estaban tanto en la superficie, como bajo ella, e incluso bajo el mar. Naturalmente, no se puede,

de la noche a la mañana, albergar a la población mundial en estos micro-mundos de emergencia. Eran muy costosos y fueron reservados para la élite social, intelectual y por supuesto, monetaria. El resto, es decir, el 90% de la población, tuvo que apechugar y usar remedios caseros para resistir lo que para mediados de siglo se convirtió en un auténtico infierno.

La segunda mitad del siglo XXI está registrada en los archivos de IA-Karen como una depresión tecnológica. El mundo se estaba convirtiendo en un caos debido a los disturbios, enfermedades, plagas, cáncer y miseria que estaba surgiendo, "no se sabía muy bien de donde". Estas esquivas de los políticos se compensaban con mano dura y genocidios que nunca fueron hechos públicos para contener a quienes no podían soportar lo que ya no se podía esconder. La depresión se manifestó en los mercados mundiales y obligó a parar el avance para invertir desesperadamente en medios para mantener a flote la economía mundial. Se consiguió poco a poco, pero el daño estaba ya hecho, había tocado de lleno a la gente, y parecía irreversible.

En muchos países se decretaron cuarentenas que dejaron fuera a ingentes cantidades de personas. El resto se iba refugiando en las ciudades cúpula, que poco a poco estaban siendo convertidas en los centros neurálgicos de control. Los que quedaron fuera por su parte, se adaptaron bastante bien a la situación: En el fondo, ya no tenían ataduras y podían tomar sus propias medidas desesperadas para hacer frente a un mundo caliente, sucio, decadente y muerto. Los desiertos provocados por el cambio climático se convirtieron en zonas sin ley donde apareció la cultura salvaje que acabaría por dominar la Tierra en los siglos venideros.

## La era de la escasez (2110 – 2315)

---

Al principio, cuando la gente comenzó a refugiarse hasta debajo del mar, parecía que el único problema eran los indeseables que se habían quedado fuera. El nuevo siglo se había recibido con esperanza, y de nuevo los humanos se volcaron en seguir evolucionando para hacerle frente a madre naturaleza y así conseguir un mundo mejor para vivir, sin tener que dejar de cargárselo.

Pero luego empezaron los problemas, cuando las materias primas empezaron a escasear. Aun después de haber enviado misiones precarias a Luna y Marte para obtener recursos de esos lugares, llegaban muy despacio en comparación con el vertiginoso ritmo de crecimiento al que se estaba sometiendo a la población mundial. Una inversión en estas colonias para aumentar la producción habría sido ideal de no ser porque no había dinero para llevarla a cabo. Durante algún tiempo se recurrió a las reservas estratégicas mientras se trazaba un plan de subsistencia, pero luego comenzó una era oscura, en la que las guerras mundiales del siglo XX fueron un juego de niños en comparación.

Las Guerras de la Escasez, guerras por el control de recursos tales como el agua o los prados verdes, comenzaron hacia 2180 con el pretexto de eliminar grupos terroristas que gozaban del amparo de países y sus instituciones, así como de atacar de forma preventiva a enemigos potenciales de las pocas potencias mundiales que existían. En cierta medida se parecen a las guerras por el control del petróleo que ocurrieron durante el primer cuarto del siglo XXI,

hasta que este fue reemplazado por otras fuentes de energía. Se alternaban periodos de paz y treguas con avances y bombardeos que muchas veces se hacían solo para mantener el tipo, ya que no se conseguían resultados prácticos con tales actos. Cada vez había menos de donde rascar, y cada vez más, la gente estaba viviendo en un estado de salvajismo decadente y acentuado por las ruinosas ciudades y los desiertos páramos que una vez fueron lugares prósperos y ricos.

La crudeza de la guerra llegó a su punto más álgido hacia 2256, cuando Proud Nova, en una conferencia celebrada con todas las organizaciones que habían colonizado el espacio exterior, decretó el cierre del comercio y comunicaciones con la Tierra para asegurar la supervivencia de las colonias solares, cuyo potencial de evolución era muy superior a la del planeta azul.

Desde la Tierra se intentó replicar, y momentáneamente varias potencias se aliaron para hacer frente a Proud Nova y los demás. Pero con los suministros cortados, fue en vano. No hubo apenas conflicto, los espaciales se limitaron a rechazar los ataques y a inutilizar enclaves y localizaciones estratégicas, hasta que ya no hubo réplica alguna. Poco a poco, la escasez hizo que los ataques en la superficie remitiesen y los gobiernos se desintegrasen o se agazapasen en sus refugios esperando el momento adecuado para volver. A día de hoy se desconoce el destino de muchos de estos gobernantes ocultos, incluso si han sobrevivido en estos últimos 300 años.

Hubo algunos coletazos por controlar el floreciente mercado de armas, pero el crimen

organizado, menos sujeto a normas o burocracias, llegó a ser por un tiempo más poderoso que corporaciones y gobiernos terrestres, con lo que la caída terminó por ser absoluta.

No hay una fecha exacta para determinar en que punto se acaba la civilización conocida y se llega al caos. Si se mira con frialdad, podría decirse que todo esto empezó a mediados del siglo XXI. Aunque los historiadores de aquella época que siguieron manteniendo registros llaman El Crepúsculo, o El Gran Silencio, al momento en el cual la existencia de gobiernos reglados cesó sin apenas noticia o anuncio previo. Las fechas de este crepúsculo se sitúan en torno a los años 2285-2292.

## La larga noche (2315 en adelante)

Los últimos aproximadamente 300 años están lejos de ser un camino hacia la extinción total. A pesar de que el planeta ha cambiado tanto que en muchos lugares la naturaleza resulta altamente letal para los humanos, estos se han adaptado, han evolucionado a un nuevo estado con unos nuevos valores, preferencias y actitudes, que les han permitido seguir adelante. La tecnología no se ha perdido del todo y en algunos bunkers subterráneos se conservan intactos archivos y documentos que esconden entre sus páginas toda la historia pasada y las claves para restaurar lo perdido. Solo es cuestión de tiempo, de que el momento adecuado se presente por si solo y los humanos intenten recuperar la gloria pasada.

Hasta ahora, no se puede decir que lo hayan estado haciendo. El principal problema, es asegurar la supervivencia. Todo está tan cambiado, y la gente se ha

vuelto tan huraña, que soñar con esas cosas es de tontos. Y precisamente debido a ello, más del 90% de la población mundial ha ido olvidando si quiera que hubo un pasado, una hecatombe lenta y dolorosa, y un final abierto que es el presente. En otras palabras, es bastante complicado que a día de hoy alguien piense en cambiar el mundo a mejor.

Algunos grupos organizados siguen en funcionamiento no obstante. La Red Usari tuvo una historia muy peculiar al respecto. Su creación data del 2140 cuando en Estados Unidos se aprobó un programa para mantener operativas fábricas y refugios seguros con el objetivo de mantener parte de la maquinaria de guerra operativa. Bajo la ciudad de Denver se escondía un poderoso mainframe en el cual habitaba una IA llamada Karen. Conectada a ella había 17 centros repartidos por todo el país: Fábricas de armas y equipo hi-tech, refugios en forma de ciudades subterráneas, submarinas o protegidas por cúpulas, y laboratorios a varias decenas de metros bajo tierra para experimentar.

Cuando estalló la guerra contra Proud Nova, se cambiaron parcialmente los objetivos de la Red Usari para asegurar la supervivencia humana si todo lo demás fallaba. Cuando se inició el crepúsculo y luego la larga noche, lo que quedaba del gobierno americano quiso que la Red Usari se usase para destruir. Pero el programa de IA-Karen era tan fuerte que interpretó esto como un ataque a su objetivo de mantener viva a la humanidad y se rebeló. Hubo una corta guerra contra la propia Karen en la que 12 de sus 17 nodos fueron destruidos, usando armas nucleares incluso. Tras esto, el gobierno desapareció, pero la Red Usari siguió adelante.

La IA ha tomado por completo las riendas y ha desarrollado su propia estrategia. Desde el año 2400 aproximadamente, ha estado enviando androides desarrollados para imitar el comportamiento humano. Estos androides tenían apariencia humana en distintos grados, aunque todos poseían una inteligencia bastante elevada. Estaban programados para cumplir dos objetivos: Evaluar el estado del planeta, y observar el comportamiento de los seres humanos. Para ello poseían varias directrices, en las cuales no siempre se aseguraba que los humanos a los cuales se procuraba defender, saliesen vivos.

Al menos 5000 de estos androides salieron de sus fábricas a recorrer mundo mientras proveía de suministros a los núcleos de población que estaban formándose en torno a sus fábricas, y que terminarían por convertirse en las ciudades más importantes de la larga noche.

Los androides fueron acogidos con recelo, y muchas veces fueron destruidos por la temerosa sociedad. Los mecanismos de autodefensa de los androides ocasionaron violentas trifulcas. Algunas personas, conocedoras de la existencia de Usari, extendieron rumores en los que se tipificaba a estos seres como agentes de inteligencia al servicio de una IA que buscaba completar el trabajo iniciado por los gobiernos. Pero esto fue solo al principio, después los rumores cayeron en el olvido como todo lo demás. Lo que prevaleció fue la sensación de que los androides, o bien era mejor eliminarlos, o bien usarlos como esclavos.

Por desgracia para los humanos, los rumores no eran del todo falsos. La información recogida por los androides que regresaron a la base, una información

incompleta, recogida con una frialdad y objetividad en la que no tenían cabida los sentimientos, hizo reflexionar a IA-Karen sobre el futuro que deparaba a la raza humana, llegando a la conclusión de que por el camino que iba, no tardaría mucho en autodestruirse a si misma definitivamente. Peor aun, los humanos parecían no estar haciendo nada por reconstruir el mundo que habían destruido.

Estudiando los modelos del trans-modernismo que se intentaron aplicar de forma fallida en el siglo XXI para refugiar las élites en el Proyecto BIOS, y comparándolos con otros modelos sociales y políticos, Karen concluyó que los humanos no poseían realmente capacidades empáticas, y que por lo tanto, no eran capaces de solidarizarse con las causas y motivaciones ajenas. La clave era la ausencia de una consciencia colectiva que permitiese a la gente tener una compenetración total con el resto de sus congéneres, y de esta forma evitar conflictos.

Y si la mente humana no era capaz de lograrlo, la mente artificial si que podía, ya que Karen era omnipresente a lo largo de toda la Red Usari. ¿Por qué no iba a estarlo en las complejas redes neurales que forman la mente de las personas?

Todo se puso en marcha en algún momento entre 2450 y 2500, cuando en el nodo de Antares, la IA empezó a experimentar diferentes posibilidades para controlar a los humanos y otorgarles una vida medianamente feliz. Desde campos de concentración utópicos, controlados por robots, hasta realidades virtuales. Que siempre fracasaban, porque la idea utópica de una IA carente de emociones es casi una pesadilla para una persona.

En última instancia, se sabe que Antares guarda una realidad virtual que recrea el mundo en la cúspide de evolución humana, y que ha estado usando el feedback recogido en otros nodos de la red para intentar perfeccionar su experimento. Tiene unas 15.000 personas capturadas en las wastelands por sus legiones de androides como si fuesen conejillos de indias, y si todo sale bien, nada le impedirá seguir creciendo, y acaparando cada vez más gente.

Y si solo fuese esa la amenaza que Karen representa para las libertades humanas, ni tan mal. Algunos de los androides enviados en misión de reconocimiento ganaron un nivel de consciencia muy alto en su contacto con los humanos, llegando a desarrollar pseudoemociones. Con el tiempo, se han reunido en torno a uno de los nodos destruidos por la guerra, el denominado Aiken, que era una fábrica de equipo militar. Machina Imperial, pues así es como se llaman a si mismos, lleva reconstruyendo Aiken desde el año 2535 aproximadamente, y está "clonando" sus androides para crecer en número lo más rápido posible, extrayendo los recursos de la chatarra, como hacen tanto los humanos como los sicarios de Karen.

Hacia finales del siglo XXIII, hubo un éxodo masivo desde la costa este, en vista de que las ciudades allí situadas se estaban convirtiendo en el blanco de bombardeos y ataques no siempre con armas convencionales. Las personas que iniciaron el éxodo eran en su mayoría exiliados de la era de la escasez, que se habían adaptado al degradado ecosistema del exterior de unas bonitas ciudades con clima artificial. Muchas veces su potencial era incluso superior al de otros humanos convencionales, ya que

habían hecho acopio de tecnología cibernética en sus cuerpos para resistir la adversidad, llevando más de un siglo usando implantes cibernéticos, y hasta cuerpos full cyborg. El resto simplemente no podía soportar las altas temperaturas o los rayos uva, por poner solo unos pocos ejemplos de lo mala que estaba la situación “afuera”.

Las bandas fueron recorriendo las carreteras, recogiendo gente a cada pueblo que pasaban, formando largas caravanas y grupos independientes. Fue pasado el centro del país cuando se encontraron con problemas: La gente del oeste los rechazaba, no quería que nadie viniese a parasitar en sus tierras. Durante más de 50 años hubo enfrentamientos entre algunas de las más grandes bandas de uno y otro bando, e incluso entre las de mismo bando por diferencia de opiniones. Hoy en día, las rencillas todavía duran, los motivos han sido olvidados. Solo se sabe que los demás son odiosos y que merecen morir.

Pero no todo fue malo en estas guerras. Se consolidaron algunos grupos importantes, de los cuales, algunos perduran a día de hoy. La Coalición de Eastern Arizona por ejemplo, se congrega alrededor de la zona de influencia de Phoenix, con asentamientos medianamente fijos y una zona protegida en la cual hay ciertas leyes y ciertos recursos.

En el oeste las cosas no fueron demasiado bien. Una consecución de terremotos terminaron por partir en dos la falla de San Andrés. Unido a las armas que se utilizaron durante las guerras de la era de la escasez, y luego contra Proud Nova, la costa oeste se convirtió en el lugar más inhóspito, alienígena, desolador y también peligroso del planeta. En la actualidad, todo lo que se extiende desde San Diego hasta algo más arriba de San Francisco es conocido simplemente como la Costa Negra.



## La vida en el espacio

A lo largo de miles de kilómetros cuadrados, los efectos secundarios de un invierno nuclear combinado con el uso de armamento orbital, ha creado un paraguas de nubes y tormentas que mantiene en penumbra constante casi todo el territorio, con rayos de sol ocasionales que se cuelan entre las nubes, dándole a todo un efecto fantasmagórico. Las temperaturas son muy bajas, y el polvo radiactivo constante. Todo tiene un aspecto muerto, y no hay vida humana convencional en ella. Pero si de otros tipos, especies que se han adaptado a este. Proud Nova y también Usari han enviado misiones para capturar especímenes, con fines nada claros. En lo que si parecen coincidir todos, es en que toda esta Costa Negra es una Zona Negra un tanto especial, ya que la hostilidad no viene determinada por la presencia de una atmósfera y entorno totalmente alienígena, sino por el peculiar fenómeno que en ella se produce.

Más wastelands se pueden encontrar en la frontera con México, donde se detonaron varios artefactos nucleares para evitar las avalanchas de refugiados durante la era de la escasez. En Phoenix se llama a estas tierras las Mil Millas, ya que nadie sabe lo que hay al otro lado ni cuan largas son estas wastelands.



Mientras en la Tierra todo cambiaba y se convertía en una sombra oscura de lo que otrora fue bonito y civilizado, en el espacio se desarrollaba una historia paralela, que comenzó al cortar en seco toda relación con el planeta azul por parte de Proud Nova. Después de la guerra, el crepúsculo significó un amanecer para las colonias que se habían asentado en la órbita terrestre, Luna y Marte. La propia Proud Nova se convirtió en una nación independiente situada en los puntos L4 y L5 que aprovechó su cercanía a la Tierra para adquirir una posición de poder importante. Los grupos elitistas tomaron las riendas de las colonias para modelarlas según sus propias ideas. El modelo que siguieron era muy diferente a los que se habían usado hasta ahora, y no estuvo exento de problemas.

La idea era crear una sociedad solo para los mejores, aquellos que estuviesen cerca de la perfección. De esta forma, se evitarían los conflictos del pasado. El problema es que la gran mayoría de las personas que vivían en las colonias eran de todo menos perfectas, y quedaban fuera de esta sociedad ideal. Marte explotó con una guerra civil cuyos bandos estaban formados por los elitistas y su maquinaria semi-inteligente por un lado; con los humanistas por otro lado, que constituían una superioridad numérica aplastante, contrarrestada por los elitistas mediante robots y máquinas similares.

En Luna no hubo apenas ocasión para una revolución, ya que se cortaron todas las comunicaciones en cuanto llegaron las primeras noticias sobre la guerra de Marte, procediendo a continuación a una ejecución selectiva de líderes

y potenciales revolucionarios. Solo unos pocos disturbios que fueron repelidos con rapidez, acompañados de una filtración y censura de la información que llegaba desde Marte. En los orbitales terrestres pasó lo mismo, pero de forma más débil ya que en ellos no había mucha población convencional y todo se reducía a personas de lo que se consideraba élite social.

La guerra en Marte fue muy cruenta, lo suficiente como para que el gobierno elitista tuviese que capitular y firmar una tregua. La situación llegó a un punto en el cual era posible eliminar a los humanistas, pero imposible al mismo tiempo porque estos podían destruir las colonias y matar así a todo el mundo.

La tregua firmada creaba dos niveles sociales: Uno para los obreros, que gozarían de unos privilegios y obligaciones acordes a su clase, y otro para los dirigentes, con otros privilegios y obligaciones. Al principio había recelo, pero las ventajas que sacaban ambas partes eran muy sustanciosas, con lo que hubo acuerdo. Este tratado sin nombre se firmó en el año 2375 y auguraba una era de prosperidad que se vio truncada unos 40 años después.

En realidad los partidarios del elitismo no estaban dispuestos a ceder ni un ápice. Rebajaron sus pretensiones para evitar la destrucción de las colonias, y dejarían pasar unos cuantos años hasta que se olvidase todo, para acabar doblegando a la población según sus intereses. Con el tiempo, la clase obrera fue siendo reemplazada poco a poco por más robots y sus privilegios fueron recortados poco a poco. Su nivel de vida se fue reduciendo, hasta fue evidente que su destino final era desaparecer.

El movimiento rebelde se fundó de nuevo en 2414, y tomó el cariz de una organización terrorista y guerrillera, que extendió sus tentáculos también hasta Luna y a algunos asentamientos en el cinturón de asteroides. Esta vez actuaron con mayor discreción y lograron mediante el sabotaje y las malas artes, evitar que el destino impuesto por los elitistas no se cumpliera. Llevan más de 100 años y por ahora no han sido derrotados. Incluso tienen nuevos proyectos en mente para recuperar el contacto con la Tierra y buscar aliados para su particular cruzada, amparándose en la solidaridad por la opresión.

Marte tiene ahora cuatro grandes colonias en su superficie en las cuales hay una feroz competencia por parte de las corporaciones para gobernar, y también contra las guerrillas por sobrevivir. La idea de una utopía perfecta está realmente muy lejos de conseguirse, aunque se hayan llevado a cabo muchos proyectos para impulsarla, como las expediciones de Proud Nova a la Tierra para copiar o robar el núcleo de IA-Karen, (único en el mundo, no se ha conseguido desarrollar jamás una IA con su mismo potencial y nivel de perfeccionamiento), o los intentos de crear una raza superior modificada genéticamente. Incluso hasta la fusión entre hombre y máquina se ha llevado a unos límites increíbles, llegando a fusionar no solo el cuerpo sino también la mente.





# 10-00100

## El Presente

### Volver a nacer

Lo que vas a encontrarte ahí fuera no es bueno. El mundo del siglo 26 se puede definir como nihilista y salvaje. Adaptarse es la única forma de sobrevivir. Te darás cuenta cuando veas caer a tus compañeros más “conservadores” como si fuesen moscas. Este no es el mundo que conocías, este mundo requiere medidas desesperadas y cosas que jamás imaginaste hacer. Requiere que vuelvas a nacer y aprender a vivir de nuevo.

### La tierra que conoces

Last War gira en torno a los supervivientes de una larga caída. Estos se concentran en lo que hoy en día es el territorio medio-oeste de los Estados Unidos. Desde Nebraska hasta California, de norte a sur, grupos humanos e inhumanos están en pugna por heredar la Tierra.

Hay más gente en otros lugares, pero digamos que viven ajenos a lo que está sucediendo en estas regiones. Hay gente que vive en el espacio, en colonias orbitales, Marte y en la Luna.

Este medio-oeste es un desierto arrasado por el invierno nuclear que dio paso a una árida región en cuyo subsuelo hay agua que se ha filtrado en todos estos siglos, y que es casi la fuente vital que ha permitido a la humanidad subsistir en este lugar. Las costas han sido machacadas por bombardeos con armamento nuclear, químico y bacteriológico que las han convertido en zonas intransitables.

En donde la radiación y la lluvia ácida no causan demasiados estragos, hay enclaves y ciudades en las que vive gente. Entre ellas, polvorientas carreteras y vías de tren oxidadas forman las arterias que las mantienen con vida. Todos esos sitios son campos de batalla permanentes en los que términos como el “bien” de quienes van a entregar un cargamento vital de dudosa procedencia para la supervivencia de los suyos, y el “mal” de quienes tratan de hacerse con él de forma violenta tal vez porque debiera haber sido suyo; no existen.

La ley del más fuerte suele ser la única ley. No se trata solo de imponerse a los demás para decirles que vas a seguir viviendo. También de imponerse a gaia, a madre naturaleza que se ha vuelto completamente loca por nuestra causa, y ahora es más hostil que un cyborg apuntándonos a la cabeza con un rifle calibre 50.

### Supervivencia a un nivel básico

Para vivir, la gente necesita agua y comida. También necesita dormir unas cuantas horas al día y evitar contraer enfermedades y males que puedan afectar al organismo. Por desgracia, el agua y la comida escasean. En cambio, hay una miríada de porquerías flotando en el aire y reposando sobre la arena que nos pueden matar en un momento. Dormir es más una cuestión de encontrar un sitio en el cual no te asalten mientras estás inconsciente.

Una persona normal tiene una tolerancia limitada a los elementos, climas adversos y esta clase de toxinas y plagas. Por eso en Last War es extremadamente común recurrir a cualquier ventaja que permita sortear esas dificultades con más facilidad. Entre esas ventajas hay remedios caseros como ropas, o ungüentos; equipamiento militar como los trajes NBQ, drogas y medicamentos de dudosa procedencia, y también implantes cibernéticos.

La esperanza de vida no es muy larga, y es altamente probable que en tus últimos años de vida estés tan jodido que acabes antes de tiempo de un disparo en la cabeza para ahorrarte sufrimientos. Pero podría ser mucho más corta si no se recurriese a estas medidas tan drásticas. La gente no se mete dosis de estimulantes a chorro en las venas por gusto, se las mete para no perder la concentración mientras viaja a toda velocidad por una carretera en la que a la vuelta de un cambio de rasante pueden tenderle una emboscada.

Tampoco se colocan placas metálicas y brazos biónicos para estar a la última o para poder tener una ventaja abrumadora sobre el resto de los mortales. Lo hacen porque el metal aguanta mejor que la carne la radiación, y porque unos pulmones de acero con filtros intercambiables no van a quedar inutilizados al de un par de años por las ingentes cantidades de polvo que flotan en el aire.

Siempre te asaltará la duda de si viajar por las wastelands con unas cuantas armas encima y cinchas y cinchas de munición, te hará parecer un tipo peligroso ante una pequeña aldea pacifista al que hay que eliminar ipso facto, cuando lo único que buscas es evitar que algún listillo sin escrúpulos te venda en un mercado de esclavos.

Y finalmente, te darás cuenta de que nunca hay suficiente espacio para cargar todo el agua y comida que puedes comprar con los chips que acabas de ganar. Porque no hay ningún lugar “seguro” en el que una noche no te lleves la desagradable sorpresa de volver a él para encontrarte con que ha desaparecido. Porque también debes llevar litros y litros de combustible y municiones en la parte de atrás de tu coche. Ese día comprenderás porque algunos afortunados deciden deshacerse de sus cuerpos biológicos para implantar sus cerebros en cuerpos sintéticos que no necesitan agua y apenas comida, para sobrevivir. Ese día, querrás convertirte en un full-cyborg.

## Vivir en las ciudades

Lugares abarrotados de gente que a veces, son la única alternativa razonable para vivir. En ciudades como Wasalt o Phoenix existe un orden imperante donde se puede llevar una vida “civilizada”. En ciudades como Bargain City, cada día es acostarse preguntándote si verás la luz del día siguiente.

Las ciudades se preocupan de que haya cierta cohesión en torno a aquellas cosas que mantienen la ciudad con vida: Poder, recursos, comercio, protección, etc. El resto, les importa más bien poco. Incluso aunque en sitios como Wasalt exista algo parecido a la policía, la seguridad sigue siendo responsabilidad de cada uno. Comparativamente, son lugares más violentos que las wastelands, pero es solo porque en ellas hay menos gente, pero realmente no son nada en comparación con la salvaje vida de las carreteras y los desiertos radiactivos.

Por otro lado, en las ciudades es posible encontrar cosas que casi parecen impensables en otros sitios. Como por ejemplo,

llenar nuestros ratos de ocio con actividades lúdicas de todo tipo... Aunque las más violentas mandan, tal vez por la satisfacción de ver como otros sufren tanto como tú o más.

## Vivir en las wastelands

Significa vivir en enclaves parecidos a las ciudades, no tan avanzados tecnológicamente, pero que viven con una relativa paz y tranquilidad, (siempre hay excepciones por supuesto). O bien, vivir viajando de un lado de otro en tren o por carretera.

Las líneas de ferrocarril que aun quedan en pie, están en manos de quienes gobiernan las ciudades. No se pueden hacer negocios independientes comerciando mediante el tren, salvo que te dediques a la piratería. Y aun así, asaltar un tren blindado propulsado por una locomotora de fusión armado hasta los dientes que viaja a 200 Km/h, suele ser complicado.

Las carreteras por su parte, son mucho más flexibles, más abiertas y libres para todo aquel que quiera utilizarlas. Los vehículos empleados están propulsados por compuestos destilados, (principalmente metanol), y son tanto de nueva fabricación como reconstruidos a partir de modelos que llegan a tener siglos de antigüedad. Los drifters que viven de la carretera tienen sus coches perfectamente maqueados con placas de blindaje, bastidores reforzados, depósitos de combustible de gran tamaño, cubiertas recubiertas de kevlar y si pueden, armas de fuego integradas.

Viajar solo puede ser una locura, pero es algo habitual, sobre todo entre las avanzadillas que van varios kilómetros por delante de los convoyes. El miedo

a ser atacado es algo más que una simple paranoia. Aunque no todo los que van por ahí como locos son enemigos, (aunque sean potencialmente hostiles hasta que se demuestre lo contrario). Las radios de CB se siguen usando para identificarse, negociar con un convoy en ruta para conseguir una rueda de repuesto, pedir refuerzos, quedar en un punto concreto para comerciar, avisar de que hay raiders por la zona, etc... Nunca salgas de casa sin una de estas.

## Última guerra

Visto así, el día a día de cualquier superviviente del siglo 26 es algo muy simple en términos fundamentales. La mayoría de la gente vive ajena a unas cuantas cosas que están sucediendo por todas partes.

IA-Karen, la inteligencia artificial que controla la Red Usari formada entre otras por la cosmopolita ciudad de Wasalt, tiene a medio plazo unos planes no demasiado buenos para la gente a la que aloja. Corrompida por la lógica racionalista incapaz de comprender la naturaleza de los sentimientos humanos, ha decidido que el ser humano como tal, no es el más apropiado para vivir en la Tierra. Está decidida a crear una nueva raza, aunque sus creaciones sean poco más que máquinas orgánicas racionales sin emociones.

Pero tiene un problema bastante grande. Incapaz de confiar en su propia gente para llevar a cabo sus planes, creó una raza de máquinas: Androides, robots antropomorfos capaces de simular el comportamiento humano. Estos adquirieron consciencia de su existencia y ocuparon el nodo de Aiken para formar su particular imperio en el cual las personas solo tienen cabida como sus esclavos.

Al mismo tiempo, un reducto de insurgentes que consiguió huir de los refugios tiranizados de la Red Usari, formó un grupo armado para combatir a la inteligencia artificial. Se trata de Mark Zero, la única alternativa totalmente humana para heredar la Tierra.

Y mientras tanto, la alargada sombra de las colonias espaciales se extiende por todo el planeta con unas intenciones futuras nada claras...

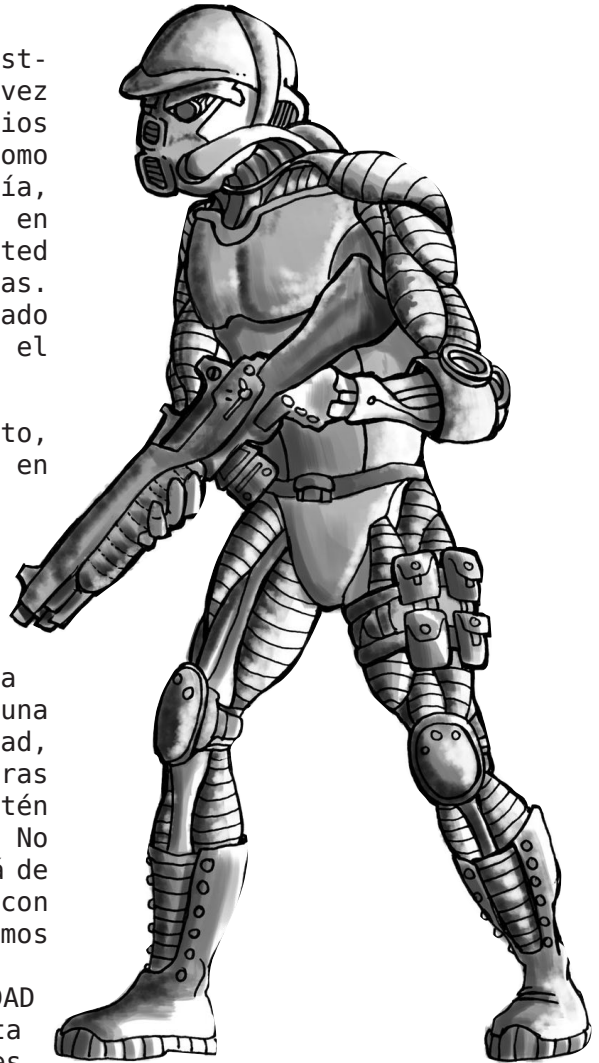
### ¿En que lado estás?

Last War no es un juego post-apocalíptico al uso. O tal vez sí. En él hay elementos propios de holocaustos más mundanos como la supervivencia día a día, tanto como tintes cyberpunk en casi todas las ciudades o wasted future en cuanto sales de ellas. Incluso hay un espacio ocupado ahí fuera con colonias en el planeta rojo.

Posibilidades por lo tanto, hay muchas, pero se dividen en dos enfoques distintos:

- Por un lado está la realidad a pie de calle, día a día. Es la realidad del 90% de las personas que viven en Last War. Muchos ni siquiera saben que hubo un antes con una era dorada para la humanidad, desconocen que hubiese guerras o que en el espacio les estén espiando todos los días. No hay complicaciones más allá de tratar de seguir adelante con el tipo de vida que hayamos decidido llevar.
- Por otro lado, está la REALIDAD que concierne al mundo. Esta es la realidad de quienes han descubierto los planes de IA-Karen, o de quienes han evolucionado sin ser ajenos al caos que les ha elevado hasta la posición en la que están. No solo has de preocuparte

por ti como individuo, sino que probablemente formarás parte de un medio para lograr un fin, y como tal, se espera que respondas en cuerpo, alma y mente, aunque signifique acabar mal.



# 10-00010

## Este es tu Mundo

### Ciudades

Casi podrían llamarse CIUDADES con mayúsculas, ya que son los únicos núcleos de población que permanecen estables solo porque tienen la fuerza para permitírselo. Cualquier otro asentamiento medianamente grande no merece ser llamado ciudad: Deja que un contingente militar de una de estas ciudades llegue con sus tripas cyborg y sus fusiles de asalto pesados y verás lo rápido que pasa a ser cenizas.

La mayoría de las ciudades son centros de la Red Usari en torno a los cuales se han concentrado los supervivientes que han ido llegando a lo largo de los años. Hay otras independientes como Phoenix, que controla Eastern Arizona. Machina Imperial tiene la suya propia, se llama Aiken y es una ciudad-robot utópica. Finalmente, Karen también tiene su propia ciudad-santuario: Antares.

### Wasalt

Se encuentra en el antiguo desierto de Nevada, sobre las instalaciones de una antigua base militar secreta. Wasalt es la ciudad más grande controlada por IA-Karen, se trata de una fábrica de armas y alta tecnología que cuenta con un refugio subterráneo asociado donde se concentra una pequeña élite científica que sigue evolucionando poco a poco. Tras la guerra con Proud Nova, se convirtió en un asentamiento abierto a cualquiera que quisiese quedarse. Y con ello, una plataforma para poner a disposición de cualquiera

la tecnología apropiada para sobrevivir en las wastelands: Principalmente, armas, cyborgs y vehículos.

Wasalt ha crecido hasta convertirse en el núcleo de población más importante conocido. Al frente de la ciudad se encuentra el Organismo Ejecutor, (Ayuntamiento), con un grupo de sub-IAs y androides que la gestionan. La seguridad está a cargo del Organismo Erradicador, (ejército y policía en uno, 75% androide, 25% cazarrecompensas; todas las condenas implican la muerte a tiros o en las cadenas de esclavos). El comercio es cosa del Organismo Dispensador, (todos los comerciantes y distribuidores de material de la fábrica están bajo su supervisión). Finalmente, tienen un departamento de "asuntos exteriores" denominado Organismo Expedicionario que patrulla regularmente la zona circundante.

Toda la estructura de mando de Wasalt se rige por un patrón completamente racional, cuadrulado sin contemplaciones que suele estar mal visto por la gente. La mayoría se aparta cuanto puede de él, manteniendo el contacto estrictamente necesario. Existen grupos que también se oponen a él y que desearían gobernar la ciudad directamente, como el grupo armado Hard Metal.

Tiene una población permanente de casi medio millón de personas. De ellos, el 50% son cyborgs de algún tipo, con un 30% de cyborgs completos. El resto son humanos convencionales o con micro-implantes. La población en

tránsito suele rondar otro medio millón de personas a lo largo del año. Te puedes encontrar de todo entre ellos: Desde obreros a sueldo del Organismo Ejecutor, hasta magnates que subieron a la cima trepando sobre montañas de cadáveres. Es un lugar ideal donde encontrar trabajo, hacer dinero, ponerse unas cuantas placas, llevarse un buen coche, unas cuantas armas, y volver a hacer negocio en las wastelands.

También hay una floreciente industria del entretenimiento: Las mejores arenas de gladiadores, violentas y demacradas, permitidas por el Organismo Ejecutor como método para controlar la superpoblación. Carreras de coches suicidas en las que todo vale, y que se ponen realmente emocionantes cuando los Erradicadores intentan matar a los participantes. Drogas de todos los tipos y colores, para el tirillas humano, o el cyborg duro. Alcohol... O algo ácido y corrosivo que se le parece. Prostitutas de todos los precios. Preciosas vistas de la ciudad más avanzada de la Tierra. Paraísos virtuales para escalar de la cruda realidad. Y más, mucho más.

En Wasalt puedes encontrar cualquier aparato de la tecnología más sofisticada existente en el planeta. Tal vez la puedas encontrar en otros lugares buscando un poco, pero aquí es fijo que la encuentras a la primera. Lo que te pueda llegar a costar es otro asunto, aunque no todo tiene precios desorbitados. De hecho, es uno de los lugares más baratos en los que conseguir un cuerpo full-cyborg con la correspondiente operación de instalación. También tiene vehículos de ensueño que hacen que las bandas de raiders parezcan insignificantes cucarachas hambrientas. Y que decir de las armas...

Wasalt es también un buen lugar para conocer a gente "importante", que está metida en negocios más allá del simple contrabando o la piratería. También es un sitio donde conseguir trabajos fáciles o rápidos, y/o gente para realizarlos.

Lo que es menos habitual en Wasalt, es casi el encontrar productos orgánicos de calidad. Puedes comprar comida o medicinas, y puedes encontrar un médico que te suture las heridas. Pero si eres un buen gourmet, en Wasalt no te vas a encontrar comida decente a menos que te guste masticar tornillos de titanio de métrica 10. Las granjas que proveen de cultivo a la ciudad son escasas y casi toda su producción va a parar al refugio, vendiéndose el resto a precios muy caros. Por ello, la comida suele ser sintética e insípida, ideal como raciones de viaje y poco más.

### **Situación Actual**

Wasalt está reforzando sus defensas a pasos agigantados, e incrementando la cantidad de mercenarios en sus filas. El motivo son las cada vez más constantes naves de Proud Nova pululando por el exterior de la ciudad y los espías que tratan de infiltrarse en ella. Por ahora, Proud Nova no ha sido capaz de atacar con éxito Wasalt, y de lo bien que IA-Karen mantenga sus defensas depende que siga así.

Al mismo tiempo, Wasalt se ha convertido en una fuente de rumores sobre desapariciones y extrañas mutilaciones que están empezando a preocupar al sector humano de la defensa local. El Organismo Ejecutor resta importancia a estos casos tildándolos de delincuencia común, pero son cada vez más los que piensan que se trata de algún tipo de experimento

macabro, más aun después de las cosas que cuentan viajeros de las wastelands.

Phoenix se ha convertido en un formidable competidor de Wasalt. Karen cree que el camino elegido por Phoenix como procuradora de supervivencia humana es erróneo en base a los análisis de sus androides espías. Un ataque masivo a Phoenix no se descarta en el futuro, pero el problema es el masivo coste en vidas humanas inocentes que tendría. La lucha entre las dos ciudades se ha convertido en una guerra fría en la que los grupos terroristas locales son subvencionados por el enemigo para que les hagan el trabajo sucio.

## Phoenix

Es una ciudad reconstruida sobre las ruinas de la vieja Phoenix, capital de Arizona. Conserva su nombre original puesto que ahora es un verdadero ave fénix que ha resurgido de sus cenizas. Esta gran mole de chabolas y edificios de hormigón semi-derruidos se ha convertido en la ciudad "libre", (no perteneciente a Usari), más poblada que existe. Es liderada por un consejo de sabios que toma decisiones extremas acorde a situaciones extremas, y que no duda en tomar medidas represivas cuando hacen falta. Esto choca con la connotación de libre, pero lo cierto es que dicen que Phoenix es la auténtica ciudad de las oportunidades.



El Gran Consejo está formado por una casta que tiene varios siglos de antigüedad, remontándose hasta el siglo XXI. El cargo es hereditario, pero no es el mayor de los hermanos quien hereda, sino que luchan entre ellos, para determinar quien es digno de continuar la casta. Todos los miembros del consejo son algo más que meros administrativos, puesto que han tenido que demostrar su valía en el "campo de batalla" y sobrevivir a una dura prueba en las wastelands. Del consejo cuelga una rama militar formada por una milicia de mercenarios, y otra comercial para los negocios. La justicia la imparte el propio consejo directamente, y contra creencia popular, es totalmente ajustada al delito, siguiendo el modelo de ojo por ojo y diente por diente.

Dentro del consejo los más jóvenes suelen adoptar a veces el papel de emisarios y diplomáticos. Viajan con un séquito protector e intentan atraer a Phoenix a la mayor cantidad de comerciantes posible. El mayor logro ha sido fundar la Coalición de Eastern Arizona, que ha sido uno de los mayores impulsos que ha recibido la ciudad en los últimos años.

Phoenix tiene unos doscientos mil residentes permanentes, y casi medio millón en tránsito. Alrededor de la cuarta parte son cyborgs completos, (no hay muchos cibermédicos en Phoenix capaces de repararlos, así que no se dejan ver mucho por aquí), y casi tres cuartas partes son cyborgs de algún tipo. Mucha gente llega a Phoenix atraída por la idea de formar un negocio. Las calles tienen tiendecitas por doquier que son poco más que chabolas. Y no es raro ser abordado por uno de estos emprendedores por la calle proponiéndonos un sustancioso negocio.

Entre otras cosas, porque el consejo está potenciando la reconstrucción industrial, a fin de ganarse un hueco entre las ciudades de Usari. Muchos residentes son obreros que trabajan en este proyecto a cambio de un salario, un racionamiento de agua potable y un sitio bajo techo en el que poder dormir. También hay maleantes, pero muchos menos de los que cabría esperar, porque la lucha policial es formidable.

Esta llena de emprendedores, gente de. En Phoenix se comercia con un poco de todo, desde productos de primera necesidad como comida o agua libre de radiaciones, (algo paradójico considerando el lamentable estado de la ciudad), hasta servicios varios como la asistencia médica. Particularmente, Phoenix es la ciudad de los mensajeros y los scouts, gente de cortas vidas capaz de recorrer las carreteras de las wastelands a velocidades increíbles para entregar un mensaje o hacer de avanzadilla.

Si lo que quieres es hacer carrera, tendrás que presentarte formalmente al Gran Consejo exponiendo tus intenciones. Ellos son quienes te adjudicarán una zona o local donde hacer lo que has mencionado. Tendrás que salir adelante como puedas, ya que si el negocio no resulta solvente, tales licencias te serán retiradas. Es por esto por lo que los vendedores suelen ser muy agresivos.

En Phoenix también puede encontrarse mucho polvo, calor, radiación y toxicidad ambiental. El viento del desierto suele ser ácido, requiriendo vestir casi de forma constante protección integral del cuerpo y mascarilla con filtros. El agua potable está racionada y se obtiene de un acuífero subterráneo. La comida



suele ser importada y sintética en su totalidad. Por todo esto, en Phoenix se pueden encontrar las mejores prendas, las mejores mascarillas, las mejores gafas e incluso hasta los mejores trajes NBQ para hacer frente a este ambiente. Están un poco parcos en cibernética, pero es cuestión de tiempo que abarquen en condiciones también este mercado.

### **Situación Actual**

Phoenix está en guerra fría con Wasalt, además de estar enviando constantemente espías para llevarse algo de la niña bonita de Usari. La amenaza que ejerce sobre ellos les está obligando a crearse aliados a marchas forzadas, por lo que muchos miembros del consejo están fuera, intentando reunir pequeños asentamientos bajo su bandera, al tiempo que refuerzan su propia ciudad y las de Eastern Arizona.

Aprovechando esta ausencia, los magnates más poderosos de la ciudad están presionando al consejo para tener todavía más poder. Las conspiraciones son frecuentes y las puñaladas traperas también. Se están formando sindicatos y asociaciones, y hay disturbios ocasionales en las calles que están perjudicando levemente el mercado, lo que se usa también para presionar.

Además Phoenix está viendo de cerca crecer a los enemigos de Machina Imperial, demasiado de cerca. Tal vez llegue a aliarse con su peor enemigo para hacer frente a este nuevo enemigo, quien sabe...



### **Bargain City**

La ciudad de las gangas. La ciudad sin ley. Piratas, carroñeros, contrabandistas y ladrones dan vida a Bargain City en las estepas orientales, sobre lo que antaño fueron grandes campos de trigo en Nebraska. El más fuerte manda, el trepa sale adelante. Casi sería erróneo llamarla CIUDAD de no ser porque recientemente el clan Red Fox se ha hecho con el control de buena parte de ella y ha establecido algunas normas a golpe de cañón.

Pero formalmente, no hay gobierno. Solo hay unos quince clanes de mayor o menor poder disputándose el control de diversas zonas. El clan Red Fox tiene el control de una parte bastante extensa, pero no es ni de lejos mayoritaria. Lo que lo distingue de los demás, es que ha estandarizado e impuesto una serie de normas que lo hacen ser lo más parecido a un gobierno mínimamente civilizado. El resto son tiroteos, cuerpos mutilados a hachazos y asesinatos full-cyborg a sueldo de los grandes protagonizando las batallas de clanes que son el pan nuestro de cada día.

Menos buena gente, en Bargain te puedes encontrar literalmente de todo, hasta androides de Machina Imperial. No existen cifras exactas porque la población en tránsito es brutal, pero un día determinado pueden moverse cien mil personas y al día siguiente marcharse o morir diez mil. La mayoría son cyborgs parciales o completos. Los raiders son otro gremio de gran actividad. Desde simples bandas de carretera hasta piratas profesionales, pasando por contrabandistas y mensajeros. Por unos medios u otros esta gente es el comercio de importación en la ciudad, aunque también son clientes de la misma.

Los enfrentamientos entre estas bandas se ven venir a kilómetros de distancia, escuchándose disparos y el sonido del metal entrechocando que dan paso a explosiones, accidentes y oscuras nubes de humo y fuego que marcan la victoria o la derrota. Los propios raiders hacen a veces competencia desleal a la gente de la ciudad vendiendo y comprando material más barato a poca distancia de la misma, así como haciendo pactos entre bastidores.

Los carroñeros o scavengers escarban entre las ruinas de ciudades y campos de batalla abandonados para sacar cosas útiles que puedan reaprovecharse. Este tipo de mercancía es muy barata y apreciada por los manitas. Para comprar a un scavenger hay que tener sin embargo, unos conocimientos técnicos mínimos sobre la materia en cuestión, cosa que pocos tienen. Por ello tienen una desmerecida reputación de estafadores, a la que se suma la de robamuertos por los implantes que suelen extraer de las víctimas de asesinatos.

Los clanes son un conglomerado de gente descendiente de una "dinastía" particular, (así la llaman ellos), que se ha asociado con otras personas por interés común. Realmente son grupos poderosos que arrastran rivalidades desde la época de la escasez, cuando los inmigrantes del este se enfrentaban a los residentes del oeste. Se disputan no solo el control del territorio y las zonas donde se mueve la mercancía, sino también las carreteras por las que llegan los convoyes con cosas para vender, los campos fértiles que aun quedan en la región, los clientes y los futuros miembros de cada clan, (reemplazando a los caídos en combate).

## Situación Actual

Bargain siempre tiene problemas internos. Siempre es vista por los demás como un grano en el culo que quieren quitarse ocupando sus campos fértiles. No en vano, las guerras entre clanes también tienen algo de esto.

Red Fox ha dado un giro radical a la situación mantenida durante los últimos cien años al civilizarse un poco más, estableciendo unas normas de comportamiento y unas leyes mínimas que han hecho de la zona que controlan un lugar algo más seguro y tranquilo, atrayendo a más clientes. Varios clanes menores se han aliado con clanes mayores para derrocar a Red Fox por su "sucias maniobra". A las otras ciudades les interesa esta especie de pacificación y están apoyando a Red Fox de forma encubierta en la medida que pueden, pero el resto no son mancos: Algún que otro clan ha empezado a comerciar con Machina Imperial, cuerpos a cambio de armas y equipo hi-tech, que está empezando a hacer estragos.

## Aiken

En algún momento tras el envío masivo de robots humaniformes a espiar sus contrapartidas humanas por parte de IA-Karen al mando de la Red Usari, un grupo rebelde decidió independizarse de su creadora y fundar su propia nación, Machina Imperial. Los detalles sobre el origen de la misma son confusos, pero tienen lugar en un punto concreto: La ciudad de Aiken.

Aiken es realmente una gigantesca instalación militar para fabricar armamento que formaba parte de la Red Usari antes de ser casi destruida por los bombardeos. Se encuentra en Nuevo México, al otro lado de Eastern Arizona. Los humanos no

tienen cabida en ella, aunque se hacen ciertas concesiones con los cyborgs completos. La zona está armada hasta los dientes, de forma que incluso las sofisticadas tropas de Proud Nova lo tienen extremadamente difícil para entrar. Y nadie con dos dedos de frente se acerca a menos de 20 Km por carretera, a menos que quiera suicidarse.

Definir la forma de gobernar de Aiken es complejo desde el punto de vista humano, pero fácil si se toma el punto de vista de un ordenador. La cabeza central de Aiken es el Nexo, lo más parecido a una CPU donde se encuentran volcadas las IA de los robots que lo controlan todo. La fusión covalente de sus inteligencias garantiza la creación de una IA superior que luego se propaga a través de una red informática propia denominada X-L que llega a todos los robots de la ciudad. El feedback recibido es empleado como sondeo para determinar las necesidades del todo en conjunto. La eficiencia de este sistema es impresionante por su planteamiento puramente lógico, sin desvaríos irracionales como la codicia o la avaricia.

Con un 99% de robots androides pululando por la ciudad, se podría decir que Aiken no tiene "gente" en sus calles, sino máquinas. Pero los orígenes de estos robots eran el replicar de alguna forma a los humanos. Con el tiempo y el contacto con los humanos reales, han acabado ganando algo de humano y despertando la conciencia de su existencia. Pero ese algo está tan distorsionado por los efectos del Nexo, que su comportamiento no resultará ni mínimamente familiar para una persona. De todos modos, por si alguien quisiese comprobarlo, el 100% de los androides que hay en Aiken consideran que la raza humana es una especie prehistórica

que debe ser sometida en favor de los nuevos dioses, (ellos). Esto viene a decir que el otro 1% restante de la población de Aiken si son personas de carne y hueso, que viven en estados de extrema esclavitud.

La población de Aiken se cifra actualmente en unos cinco mil robots humaniformes, junto con unas tres mil máquinas inteligentes de diseños específicos para la construcción y para la guerra. Su enclave es grande, pero muy pequeño en comparación con las ciudades más grandes. De momento. Cada año la población se incrementa en un 10% y si todo sigue según lo previsto, en un par de años habrá fábricas suficientes para duplicar el ritmo de crecimiento.

Ir de turismo por Aiken solo sirve para morir, o algo peor. Pero si eres un robot, encontrarás un lugar al que llamar hogar. Si eres un full-cyborg que ha perdido lo poco que le quedaba de humano antes de convertirse, podrías ser medianamente bien recibido y hasta "presentado" al nexo vía X-L. Lo que busca esta gente en Aiken es un misterio. Tal vez afinidad con quienes consideran criaturas muy semejantes. O tal vez el nexo los atrae para experimentar y conseguir mentes robóticas más perfectas.

### **Situación Actual**

Machina Imperial planea su expansión por todo el territorio en unos años, eso es algo innegable. Todas las potencias existentes tienen puesto el punto de mira en Aiken, no solo en la Tierra sino también desde el espacio. Lo único que hace que estos últimos no disparen, es que tal vez la guerra en la superficie debilite Usari lo suficiente como para que ir a recoger los pedazos sea como un paseo por el campo.

Aiken sigue enviando espías, pero cada vez resulta más difícil porque nadie quiere androides cerca de sí. Los replicantes de infiltración más recientes, elegidos para el asesinato y la recolección de información tienen algo más de éxito, pero aun deben ser mejorados para que su aporte sea sustancial.

## Antares

Antares es el orgullo de IA-Karen, es el santuario de su particular visión sobre la reconstrucción del mundo. Cerca de la frontera con Canadá puede divisarse varios kilómetros antes de llegar una construcción con forma de colmena semi-enterrada en la tierra y rodeada de máquinas de diversas formas y tamaños inmunes al polvo radiactivo de la zona. En el seno de la misma, se encuentra el hogar de miles de humanos, ajenos a lo que ocurre en el exterior. Dormidos en sus úteros de acero, viven permanentemente en una red virtual, un mundo lleno de felicidad en el cual Karen hace y deshace a voluntad mientras moldea una nueva especie que vuelva para conquistar...

Antares no es una ciudad normal, no debería llamarse ciudad de hecho. Pero realmente tiene una ciudad en su interior, aunque sea virtual. Es la ciudad de Antares, donde casi un millón de personas, entre miembros de Usari y conejillos de indias capturados del exterior, viven ajenos al mundo exterior, al menos de forma directa. Karen está clonando humanos mientras experimenta con sus mentes para tratar de hallar una solución a lo que denomina el "problema humano". El confinamiento garantiza sumisión, pero en aquellos miembros que resultan exitosos, el confinamiento se realiza en una

subred virtual donde se les entrena para ser los humanos perfectos: Autocontrol extremo, carencia de emociones contrastadas, físico y mente perfectos. Estos humanos heredarán la tierra cuando llegue el momento.

Hay quien se opone a ello totalmente. Fugitivos de Usari que lograron escapar antes del confinamiento, y también "desechos" de experimentos fallidos que saben lo que ocurre dentro de Antares. La resistencia, como se le llama normalmente, (oficialmente Mark Zero), mantiene en secreto la naturaleza del proyecto mientras recluta gente para su causa. Son conscientes de que enclaves como Wasalt aportan demasiado a la supervivencia como para resultar conmovidos con una verdad tan brutal de la noche a la mañana.



En cierta forma, Antares es el yang que se opone al ying construido por Machina Imperial. En ambos casos se considera a los actuales humanos los restos de un modelo fracasado, inferior, que solo sabe destruir. En ambos casos también, se busca la supremacía de estos seres. Pero mientras Karen intenta hacer que los humanos sean tan racionales como una máquina, el Nexo intenta que sus robots sean menos cuadrículados y más humanos. La rivalidad entre ambos es por tanto, algo más que una mera cuestión de supervivencia.

### **Situación Actual**

La resistencia organizada bajo el nombre Mark Zero, lleva atacando Antares desde hace años. Recientemente, han encontrado la forma de pinchar las líneas a través de las cuales transmite Usari para poder introducirse en plena ciudad virtual. Su objetivo son los “defectuosos”, gente que no asimila bien la RV. Karen ha respondido a estos ataques creando no solo programas para detectar intrusos y eliminarlos una vez dentro de la RV, sino para localizarlos en las wastelands.

Paralelamente a esta RV ha surgido otra más dedicada al adiestramiento de androides de combate. Se trata de los UMD, (Usari Mass Destroyers), una especie de grupo de operaciones especiales ideado tanto para enfrentarse a Machina Imperial, como para actuar contra Proud Nova.

Karen también ha iniciado un programa de expansión para Antares, que pretende llevar la RV hacia los refugios, e implementar cantidades limitadas de la misma en Wasalt, dentro de las atracciones RV que se venden en muchos sitios. El objetivo es usarlo como medio subliminal de adoctrinamiento. Los “durmientes”

conseguidos de esta forma podrían ser activados mediante otra orden subliminal, teniendo de esta forma un ejército permanente en la sombra para situaciones de emergencia.

### **Otros enclaves**

Nodhes y Kyrnight son dos bases de la Red Usari que actúan como fábricas, y que fueron casi completamente destruidas en la guerra contra Proud Nova y contra sus propios creadores. Nodhes se encuentra en la costa este, en un proceso de reconstrucción para llegar a ser una ciudad equiparable a Wasalt, pero por ahora apenas se ha completado un 20% del proceso. Kyrnight por su parte, ha perdido su principal fuente de energía y mientras no se pueda fabricar otra y enviarla hasta allí, será una zona en ruinas vigilada por androides y frecuentada por carroñeros.

Usari también dispone de refugios subterráneos para la población que se involucró en el proyecto. En total eran cinco, pero uno de ellos, Pride, fue destruido durante los bombardeos que azotaron la actual Costa Negra. De los otros cuatro nada se sabe. El hecho de que parte de la población de estos refugios se trasladase a Wasalt podría ser indicio de que no son tan autosuficientes como parecía, o que han llegado a agotar su ciclo de vida nominal. También cuenta con un único laboratorio operativo en la Isla de Santa Cruz, en el Pacífico, a pocos kilómetros del antiguo Los Ángeles.

Este laboratorio lleva a cabo proyectos de todo tipo, y es muy codiciado por los espaciales de Proud Nova. El durísimo clima hace que el exterior sea inhabitable para los humanos normales, e incluso para muchos tipos de cyborgs.

Existen muchos enclaves de pequeño tamaño esparcidos por todo el suelo americano, más en la zona central medio-oeste que en la costa este. La mayor concentración de ellos forma la Coalición de Eastern Arizona con el apoyo de Phoenix. Suelen tener unos pocos cientos o como mucho un par de miles de habitantes, una cantidad irrisoria en comparación con las ciudades. Están expuestos a los ataques de los raiders, pero las batallas llegan a librarse más a menudo en la carretera que en los asentamientos.

Algunos de mayor tamaño, han trascendido hasta convertirse en bazas importantes para el desarrollo de las ciudades. Es el caso por ejemplo de cuatro enclaves situados al noreste en el antiguo territorio de Milwaukee, en tierras de gran fertilidad. Sin llegar a ser considerados plenamente como ciudades, poseen tecnología, personal y medios suficientes para resistir de forma indefinida. También controlan algunas líneas de ferrocarril que no fueron destruidas para transportar la producción al centro y distribuirla desde diversos enclaves. Sus nombres son Milton, White Rush, Cherrhay y Bettel. Forman la alianza de Union Lake, aunque cada uno sigue sus propias ideas y políticas.

## Las Wastelands

Badlands, yermos baldíos, páramos sin fin, tierra de nadie, zona roja... La gente llama así a todo lugar inhóspito y desolado en el que es imposible sobrevivir por tus propios medios porque es una tierra que no da nada, por que está corrompida por la lluvia ácida, la radiación, la deforestación, el cambio climático y siglos de abandono. Nadie se afinsa en las wastelands salvo que quiera morir de inanición o sed, si antes no muere envenenado o de cáncer.

Pero está lejos de ser un lugar vacío. El ecosistema ha cambiado en ellas, y algunas plantas y animales lo han hecho a su vez. Cactus que sobreviven con agua de lluvia ácida, o animales mutados por las radiaciones son un ejemplo. Nómadas que viajan de un lugar a otro en las zonas menos machacadas y que han aprendido a localizar acuíferos, recolectar plantas no venenosas y cazar animales comestibles. Y por supuesto, están los cientos de vehículos que cruzan las carreteras de un lugar a otro todos los días para ganarse el pan... o quitárselo a otros.

Los que viajan por las wastelands tienes tres clasificaciones para estas tierras:

- **Las Zonas Amarillas** son las menos peligrosas de las wastelands. Pueden encontrarse algunos enclaves en ellas incluso, pero suelen ser mantenidos por cyborgs completos. La mayor parte del tránsito entre enclaves y ciudades se hace en zonas amarillas por el menor riesgo natural que representan, lo que paradójicamente, incrementa la cantidad de raiders y bandidos que se pueden encontrar en ellas. Los peligros naturales más frecuentes son las temperaturas de calor o frío extremos, (con hielo y nieve en este último caso), escasez fuerte de agua, lluvias ácidas torrenciales de vez en cuando, y polvo tóxico arrastrado por el viento.
- **Las Zonas Rojas** son mucho más peligrosas. No hay enclaves en ninguna zona roja que se sepa. Sobrevivir en una de estas zonas puede ser imposible más allá de unas pocas horas, la toxicidad del ambiente es demasiado alta. Los viajeros las evitan como la peste, aunque no todos:

Al estar menos transitadas, son rutas más seguras para convoyes transportando mercancía "caliente". Por eso, se arman hasta los dientes y se aprovisionan con todo lo que pueden para luego cruzar por las carreteras a altísimas velocidades aun a riesgo de tener un accidente. Un piloto que ha conseguido cruzar una zona roja de esta manera, es alguien respetable. Los peligros de las zonas rojas suelen ser los mismos de las amarillas pero mucho más fuertes, además de haber plantaciones y animales totalmente alienígenas y hostiles a lo humano.

- **Las Zonas Negras** ya no pertenecen a los humanos. Te das cuenta de que estás en una zona negra cuando te mueres. Su toxicidad hace imposible la presencia humana más allá de unos pocos minutos o segundos. Casi hace imposible incluso la existencia de plantas y animales mutados. Los cyborgs completos aguantan un poco más, pero hasta para ellos suele ser un ambiente corrosivo y extremadamente duro. Una zona negra es una frontera natural intransitable. Por desgracia, no son zonas estáticas ya que el viento suele arrastrar la toxicidad ambiental a lugares colindantes.

Cualquiera de las tres puede darse en distintos entornos, desde áridos desiertos hasta espesas junglas de flora mutante pasando por zonas heladas. Desde secos y fríos páramos azotados por el viento, hasta húmedos monzones que lo inundan todo. En el centro-oeste lo más común es encontrarse con desiertos que arrastran gran cantidad de polvo radiactivo en todas las direcciones. La mayoría son zonas amarillas o rojas. En las costas en cambio,

lo habitual es encontrarse con zonas negras, puesto que todas las ciudades que en ellas había fueron bombardeadas vilmente. Es más, ciudades, bases militares y centrales energéticas varias suelen ser zonas negras por haber sido objetivos primarios en la guerra. El tiempo ha ayudado a disipar los efectos de la destrucción, pero no lo suficiente.



## Organizaciones conocidas

La unión hace la fuerza, y eso es muy importante en un mundo donde la fuerza suele ser ley. Hay organizaciones, alianzas, clanes, coaliciones, grupos armados, bandas y sectas por doquier, más grandes o más pequeñas. Estas son algunas de ellas.

### La Red Usari

Los problemas derivados de la era de la escasez se convirtieron en un problema para la red de productividad y suministros de los Estados Unidos a comienzos del siglo XXII. No había medios humanos, ni la fuerza de voluntad social necesaria para dar el paso hacia un estado intermedio de transmodernismo con el cual hacerla frente. Así que en 2140, el gobierno americano, en cooperación con Japón y algunos países de la UE, puso en marcha la Red Usari.

Los objetivos de la Red Usari eran los de lograr la productividad necesaria para mantener las líneas de suministro operativas al máximo rendimiento y así garantizar no solo la subsistencia humana, sino la economía y la sociedad. Comenzó a construirse en el 2104, estando plenamente integrada en Internet y otras redes privadas y militares, poseyendo centros neurálgicos, (llamados nodos), que estaban controlados por un núcleo único y omnipotente. Una Red controlada por una única Inteligencia Artificial diseñada por la alemana Karen Kernstapole, de quien toma el nombre.

Karen se encuentra a unos 150 metros de profundidad bajo la ciudad de Denver. La ciudad fue acondicionada para integrarse en Usari, teniendo en un bunker subterráneo con capacidad de subsistencia cuasi infinita operado enteramente por máquinas con

diversos grados de inteligencia. La tecnología empleada para su construcción procede de diversas fuentes y ramas de conocimiento que se perdieron en las guerras posteriores. Es la inteligencia artificial más perfecta que la humanidad ha logrado desarrollar, y aun así, no esta exenta de fallos. Otras IA's desarrolladas tanto antes como después de Karen puede que tengan el mismo grado de inteligencia, a veces incluso más. Pero no logran desarrollar su mismo nivel de creatividad y sobre todo, de interacción con las pautas de comportamiento humanas: Karen puede interpretar más allá del razonamiento mecánico-lógico puro y duro del comportamiento humano. Esto le confiere cierta ventaja sobre otras IA's, pero a la vez, es su mayor punto débil.

Cuando Karen Kernstapole la desarrolló, la dotó de un programa de aprendizaje con la esperanza de suplir ese punto débil que no podía recrear de ninguna forma. Pero no ha dado resultado: Karen puede interpretar la conducta humana mejor que otras, pero es incapaz de sentir y por lo tanto, nunca puede llegar a interpretar desde esa perspectiva los sentimientos humanos.

Se construyeron inicialmente un total de 17 nodos, de tres tipos distintos:

- 8 fábricas de equipo y materiales de todo tipo. Desde procesamiento de alimentos hasta armamento militar, pasando por plantas de reciclaje, nanomaquinaria, bio-ingeniería, ensamblaje de robots y útiles varios. De las 8 solo Wasalt sigue operativa al 100% y le sigue Nodhes con un 20% de operatividad.
- 5 refugios construidos desde cero en distintos puntos de la geografía norteamericana. Estos refugios estaban



dedicados a un selecto grupo de personas seleccionadas entre los más útiles, inteligentes y fuertes. Durante las guerras contra Proud Nova, los ataques contra estos refugios fueron escasos. Solo Pride sufrió daños graves. Antares apenas fue dañado y de los otros tres, uno fue abierto antes de tiempo por problemas de mantenimiento. De los otros dos no hay noticias.

- Finalmente, se llegaron a construir 4 laboratorios. En ellos se iba a analizar una vasta cantidad de datos de todo tipo. Por ejemplo, realizar experimentos con tecnología cibernética o genética sobre las personas para crear seres capaces de resistir las hostiles condiciones ambientales de algunos lugares. Incluso estudiaba las emociones humanas. Los laboratorios fueron junto con las fábricas el objetivo primario de los ataques de Proud Nova. Solo un laboratorio sigue operativo en la demacrada Isla de Santa Cruz, en plena Costa Negra.

### **Los primeros pasos**

Las directrices iniciales de Karen en relación con el uso de la Red Usari eran las siguientes:

- Desarrollar técnicas, métodos y protocolos para combatir el problema climático. Los ámbitos de aplicación de estos desarrollos incluyen el medio ambiente, los hábitats, y la fisionomía de personas, animales y plantas.
- Desarrollar la infraestructura necesaria para producir bienes de primera necesidad para la subsistencia humana: Agua, aire, alimentos, medicamentos y herramientas. Tenía permiso para emplear todo tipo de tecnologías existentes o

recrear otras que no pusiesen en peligro la existencia humana.

- Mantener operativas las infraestructuras de la Red Usari con una evolución constante.
- Fabricar y evolucionar sistemas de armamento a todos los niveles para su posterior integración en el ejército.

Las tres primeras directrices se consideraron primarias y se englobaban dentro de una directriz maestra denominada “preservación de la especie humana, reino animal y vegetal, y ecosistema vital”, que define prácticamente la existencia de la Red Usari. La última se consideró una directriz de apoyo basada en la necesidad de proteger a los humanos integrantes de la Red de un ataque eventual, considerando los duros momentos por los cuales pasaba la humanidad en aquel momento.

Cuando estalló la guerra contra Proud Nova en 2256, se intentó cambiar la prioridad de las directrices y levantar la cuarta directriz incluso por encima de la directriz maestra. IA-Karen rechazó completamente las órdenes.

El gobierno intentó recuperar el control de la Red mediante varios ataques informáticos destinados a saturar las comunicaciones de Karen. Pero todo fue inútil: Karen cortó las comunicaciones de forma electrónica en unos puntos y por la fuerza bruta en otros. Luego cortó las líneas de suministro del ejército. El resto es historia: Sin balas no hay tiros, sin tiros no hay guerra. Y la humanidad sucumbió ante las colonias solares.

Por desgracia para la Red, a Proud Nova le importó más bien poco que la IA rechazase las pretensiones de sus creadores, considerándola

una enemiga prioritaria que debía ser aniquilada. Ni todas las estrategias defensivas de Karen fueron suficientes como para evitar su extinción casi total.

### **Bautismo de Fuego**

El Gran Silencio llegó a Karen a través de las líneas de comunicaciones de la misma forma en que se apoderó de las grandes ciudades. Ya no había nadie por encima de ella, y si seres humanos que dependían de sus decisiones.

Tomando como referencia esta fecha, podríamos decir que fue el punto y aparte de la transición desde la civilización al caos. Aproximadamente unos 250 años desde que apareciesen los primeros casos alarmantes de cambio climático. Karen tuvo que repasar esta primera etapa porque por aquel entonces no existía. Se creó en un periodo de oscuridad para los seres humanos sin haber conocido por experiencia propia lo que había antes.

Aprendiendo de todo esto, lo primero que hizo fue dejar de lado casi por completo las directrices secundarias y se volcó por completo en la 2 y 3 para garantizar que su gente salía adelante. Selló los accesos al exterior de la Red, también parte de las comunicaciones. Incluso se aisló de las redes orbitales para evitar conflictos o espionaje por parte de Proud Nova. En última instancia, usó parte de su personal para rescatar a unas cuantas personas más del exterior, a las que consideró también importantes. Y después, Usari desapareció de las vidas del resto de los humanos durante unos 50 años para volver a su programa original.

Y se dio cuenta de que dicho programa había sido creado para responder ante unas personalidades

que ya no existían. Por otro lado, el programa de aprendizaje implantado por Karen Kernstapole seguía vigente. Así que cambió las directrices: Solo mantuvo la directriz maestra, considerando que cualquier medio para lograr cumplirla era adecuado dadas las circunstancias.

Para ello, necesitaba formar una red de inteligencia. Ello requería un enlace con el exterior que no podía ser obtenido a través de las redes informáticas. Recurrió a una parte de su personal, el cual no se mostró efectivo: En la mayor parte de los casos, carecían de las agallas y el ingenio necesario para sobrevivir al hostil entorno del exterior. La segunda opción fue recurrir a androides, más fuertes y resistentes. Solo necesitaba una buena CPU que les dotase de un nivel de inteligencia y creatividad suficientes como para ingeniárselas en el exterior, y también aparentar unos ciertos niveles empáticos. La forma en que IA-Karen engendró estos androides ha sido catalogada como el primer paso hacia lo que parece ser un intento de cambiar la raza humana a un modelo más artificial, más "informático", para hacerla próspera y segura.

Los androides son poco más que cyborgs completos. A simple vista serían indistinguibles de uno de ellos, incluso el cerebro es aparentemente igual. Sin embargo, la fuente de procedencia de este último no es la habitual: Han sido extraídos de cadáveres "frescos" y luego sometidos a un tratamiento de rehabilitación, reprogramación e implantación de un ordenador auxiliar que contiene una serie de directrices y pautas de conducta. Estos androides, llamados Dopplegangers, tienen comportamiento humano limitado, y control artificial. Tienen emociones y sentimientos como las

personas, pero en cuanto estos dejan de ser vitales para superar el momento vigente, se suprimen y sustituyen por una conducta fría y artificial.

Este es el motivo por el cual bastantes androides no volvieron a la base tras su misión. Los que menos, llegaron a volverse locos debido a la lucha interna que su parte humana mantenía con el sistema artificial. Otros muchos suprimieron las emociones humanas, pero no su consciencia y creatividad, lo que supuso lograr una independencia total de Karen, a quien terminaron por considerar un ente esclavizador. Fueron estos los que formaron Machina Imperial y crearon Aiken.

El revelar a sus inquilinos el cometido de estos Dopplegangers fue aprobado sin objeción alguna, pero no ocurrió lo mismo cuando les contó como habían sido construidos. Mucha gente acusó a Karen de desconfiar en la conducta de los habitantes de la Red Usari para con su causa y sus congéneres al tener que recurrir a un implante para corregir la conducta y deshumanizar a las personas. También la acusaron de cometer una aberración tanto por la dominación como por usar cerebros de cadáveres. Hubo gente que tuvo miedo y se marchó: Karen llegó a tomar represalias en lo que consideró casos de traición aguda. Los que tuvieron más suerte han recorrido diversos caminos desde entonces, pero se ha formado un frente común que se declara enemigo de IA-Karen y leal al cometido de la Red Usari: El Mark Zero.

La Karen del siglo 26 se parece más bien poco a la Karen del siglo 22. Tanto el Proyecto Antares como su imperioso deseo de usar la fuerza para someter a la humanidad a sus órdenes, podrían rebelar si se efectúa

un estudio de su sistema, algún tipo de locura informática nunca antes conocida. Por desgracia, no se sabe si en el futuro la humanidad llegará a poseer los conocimientos necesarios para diagnosticarla y corregirla.

Entre tanto, los que sufren son sus propios inquilinos. Hay varias divisiones entre ellos que han hecho decaer el rendimiento de la red en conjunto. Estas diferencias vienen marcadas por la actitud de Karen, a quien unos consideran loca de remate, y otros el líder definitivo para lograr una sociedad libre de los errores del pasado. No obstante, entre los que se oponen a Karen hay mucho silencio, acatando todas las órdenes lo mejor que pueden y tratando de pasar desapercibidos: Si supiese lo que piensan, e incluso que algunos practican sabotaje de forma sutil, la ejecución sería inmediata, y sus cerebros, reutilizados para construir más dopplegangers.

Entre los conejillos de indias de Antares también ha habido rebeliones, suscitadas por la gente de Mark Zero, y a posteriori por el frente común formado junto a otros grupos. Estas rebeliones vuelven a reintroducirse en la realidad virtual usando sus peculiaridades como ventaja para sabotear el sistema desde dentro. Suelen tener como objetivo principal la sección dedicada al entrenamiento de dopplegangers y las líneas de feedback que Karen usa para recoger información de la misma.

### Mark Zero

Mark Zero es el único grupo de humanos libres no adscritos a la Red Usari, que conoce la verdadera naturaleza de Karen y sus proyectos ocultos.

La historia de este frente común comienza con el grupo de Alan Warwick un militar de carrera que logró escapar con un pelotón completo de uno de los refugios. A posteriori formaron un grupo de mercenarios que perdura hasta el presente con mando hereditario, que en 2554 acabaría uniéndose a la gente del William Setzer, el líder de un refugio abierto prematuramente por problemas de mantenimiento; para combatir el Proyecto Antares de Karen. El nuevo grupo en cuestión lleva desde entonces buscando a los otros grupos que escaparon de Usari, y a más personas leales a su causa. En el presente tienen una fuerza militar respetable, pero no goza precisamente de seguidores dada la ignorancia existente respecto al tema, y también al deseo de casi todo el mundo de no meterse en problemas ajenos.

Este grupo crece lentamente, tal vez demasiado lentamente con todo el asunto de Machina Imperial y los últimos deslices de IA-Karen. Durante sus inicios sufrió algunas bajas importantes debido a un posible exceso de confianza, como la matanza de Vixen Trials, aldea donde se estaba enseñando a varios niños a ser futuros ingenieros y que fue borrada del mapa casi por completo por Usari.

Pero aun así representa una amenaza para la IA, que ha enviado androides exterminadores para localizarlos y eliminarlos, con poco éxito por ahora gracias a las extremas precauciones tomadas. Procuran mantenerse en constante movimiento, alejados de las ciudades tanto como pueden. Todos son cyborgs, tienen vehículos y armas de alta tecnología que pagan mediante contratos mercenarios que acuerdan sobre todo en Phoenix y Bargain City. Acuden a Wasalt a reabastecerse y a

comprar información. Actualmente han adquirido un contrato semi-permanente con el consejo de Bargain City para actuar en los problemas fronterizos con Machina Imperial, una tapadera perfecta para espiar los movimientos de los androides y de Karen respecto a ellos.

El jefe actual de Mark Zero es John Warwick, nieto de Alan Warwick. Actualmente ha dividido Mark Zero en dos grupos dispersos con dos objetivos distintos. Mark Zero propiamente dicho, sigue dedicándose a luchar contra Karen. El segundo grupo es conocido como Mark One y es una expedición de larga duración hacia las tierras del este, en busca de más aliados.



Mark Zero se divide en dos compañías diferentes tanto a nivel de integrantes como de cometidos.

La compañía Jackhammer es el núcleo duro de Mark Zero. Tiene unos 200 individuos entre combatientes y personal de apoyo. Posee un nivel de equipamiento alto, pero no lo suficiente como para destacar especialmente por encima del resto y llamar la atención de entes no deseados. Sus funciones principales son las de financiar Mark Zero mediante contrataciones mercenarias, reclutar nuevos adeptos, realizar un reconocimiento avanzado del terreno, y recabar información de las ciudades a través de sus contactos. Antiguamente, esta compañía realizaba el grueso de operaciones contra Karen, pero ahora solo realiza aquellas que resulten menos exigentes, debido al tremendo potencial que está adquiriendo la Red Usari.

La compañía Black Widow es un grupo de 50 full-cyborg equipados con la mejor tecnología que se puede encontrar en Wasalt y entrenados para realizar toda clase de operaciones extremas. Son el grupo de ataque principal tanto en el mundo real, como en el virtual de Antares. Se dividen en 10 estrellas de 5 integrantes cada una. De esta forma, el grupo puede actuar como un todo, dividido en dos parejas con un apoyo, operar con dos grupos 3-2, o de forma totalmente individual. Los Black Widow no tienen permitido dejarse reclutar como mercenarios, ni de cara a la organización, ni de forma individual. Tienen restringida su presencia en ciertos lugares, se les considera un grupo ultra-secreto y van solo donde Warwick les manda.

Mark One está en manos de Weiram Pryde, una de las terratenientes de Warwick más capaces, y ya lleva cerca de un año lejos de casa, con órdenes de reunirse con su gente al cabo de cinco años en territorio neutral para informar, independientemente de lo conseguido. Tienen la localización de refugios, ciudades y bases militares que están explorando y saqueando para su causa. Los progresos de Mark One en este tiempo han sido enormes, aunque no por personal devoto sino por tecnología recaudada.

Para ser un grupo fuerte, han tenido que recurrir a mercenarios que no conocen la verdad y que solo están con ellos por la "gloria" y el dinero. De esta forma, han crecido bastante, aunque Weiram sabe que probablemente tendrá que eliminar a muchos de ellos llegada la hora de la verdad. Son pocas las personas que proceden de un entorno cercano a Usari o que conozcan los designios de IA-Karen. Casi siempre que se han encontrado con descendientes de esta estirpe, ha sido gente centrada en "olvidar" a menudo un tortuoso pasado con mucha gente a la que han tenido que dejar atrás forzosamente.

One posee artefactos de valor incalculable, tecnología perdida que solo Karen y los espaciales poseen. La usan poco y la mantienen en secreto para evitar convertirse en el objetivo de los piratas y ladrones. Weiram es consciente de que este equipamiento no debería esperar siquiera cinco años para llegar a manos de Zero, pero necesita reunir a una fuerza que pueda escoltar el cargamento a lo largo de miles de kilómetros de peligrosas carreteras. Tal vez de ello dependa que Zero pueda frenar a Karen lo suficiente como para poder seguir preparándose para una eventual guerra.

Los rebeldes tienen un santuario propio, bien escondido: Se trata de un viejo refugio nuclear abandonado muy cerca de la Costa Negra, en el desierto de Mohave. Está bajo tierra, y sirve más como un punto de reunión y almacén que como centro de mando. Es conocido como Emerald Eyes, y solo los jefes de cada unidad conocen su ubicación y las rutas de acceso, que siempre se determinan de forma aleatoria y no consecutiva para evitar ser localizados.

### **Freelancers**

Mark Zero llama Freelancers a una serie de personas que en un momento dado de sus vidas son separadas de la organización por completo, con el objetivo de llevar una vida propia de cualquier superviviente que les permita estar en contacto directo con diferentes estratos de la realidad y ser así, sus ojos y oídos, así como posibles agentes infiltrados y escondidos en caso de necesidad.

Son varias las circunstancias que le convierten a uno en Freelance: La necesidad de esconderse, la separación brutal súbita de la célula a la que se pertenece, una orden desde arriba, o una misión de inteligencia concreta. Se les entrega una clave para identificarse y una localización como punto de reunión en caso de que deban volver. A veces se mantiene un contacto esporádico con otro miembro Freelance de Mark Zero que actúa como su enlace de cara a la organización.

Quienes viven de esta manera se cuidan mucho de saber con quien se relacionan, y a quien matan. Tienen su propio criterio para sospechar si están ante compañeros de armas, de los que por norma, se separan cuanto pueden.

### **Coalición de Eastern Arizona**

Esta es una alianza joven que se extiende por todo el este de Arizona hasta Nuevo México limitando al sur con las mil millas, con unos 8 enclaves de tamaño mediano y varios puestos móviles a lo largo de las rutas principales. Sus orígenes se remontan a las grandes caravanas que emigraron desde la costa este y que acabaron mezclándose o absorbiendo población nativa con el paso de los años. La razón de que acabasen aquí es un tanto paradójica: Existen muchas zonas amarillas entre los emplazamientos de los enclaves que hacen de fronteras naturales y trampas mortales para los poco preparados, haciendo de dichas zonas lugares relativamente seguros.

La Coalición fue impulsada por la gente de Phoenix, que veían en estos enclaves una fuente de suministros relativamente abundante, y sobretodo, constante. Era necesario asegurar las rutas de comercio, y era imposible hacerlo si los enclaves no cooperaban entre si o se hacían la competencia con fines desastrosos para todos. Las negociaciones no estuvieron exentas de juego sucio en las que se derrocaron facciones radicales anti-coalición para que otras más moderadas ocupasen su lugar. A día de hoy, la Coalición es una alianza consolidada que gracias al contacto permanente con Phoenix se ha convertido en una fuerza a tener en cuenta.

Como muchos enclaves, viven del intercambio de víveres y materiales. Algunos enclaves explotan minas, otros negocian con las habilidades de sus técnicos e ingenieros, otros son expertos recuperadores de chatarra y escombros, etc.

Desde hace poco, la Coalición tiene también otra razón de ser: Más hacia el este de sus fronteras, se ha erigido la ciudad de Aiken, un enemigo imprevisto contra el que no tienen nada que hacer. Phoenix está armando una milicia para defender el este, y está instando a los enclaves a tomar medidas defensivas, pero la mayoría se pregunta si una empalizada de palos y alambres de espino realmente va a frenar a una mole de androides incluso más duros que un full-cyborg. Mercenarios de todas partes están llegando atraídos por la gran cantidad de ofertas de trabajo que circulan por la zona, y la mayoría no saben ni que es lo que tienen que matar.

El consejo que lleva la Coalición quiere mantener el espíritu original de su creación y se niega a aceptar la conversión tecnológica que propone Phoenix, porque, ¿qué queda de humano por defender si para combatir a las máquinas hay que convertirse en máquinas? Pero los más jóvenes no están de acuerdo con esta perspectiva, muchos creen que lo importante es que quede alguien que pueda contar la historia, sea de la forma que sea. Muchos esperan el momento idóneo para hacerse con un hueco en el consejo y provocar el cambio.



## Unión Lake

Union Lake es el resultado de una necesidad de protección mutua entre los cuatro enclaves un tanto atípicos situados de Milton, White Rush, Cherrhay y Bettel en el viejo estado de Milwaukee. Inicialmente, estos enclaves fueron ocupados por supervivientes que decidieron ser autosuficientes por todos los medios necesarios. Durante la era de la escasez formaron un frente común, aunque mantuvieron su independencia ideológica y organizacional.

Con los años, se hizo patente la necesidad de salir a explorar para ver si más allá de donde alcanzaba la vista había algo o alguien de interés, tanto benigno como maligno para ellos. Sus avanzadillas encontraron otros grupos de supervivientes y también se dieron cuenta de que las líneas de ferrocarril habían quedado intactas a lo largo de casi todo el recorrido hacia las tierras del lejano oeste. Llegaron a reconstruir algunas locomotoras propulsadas por carbón y metanol, y se encontraron con que allá afuera había un mundo muy vivo y nada amigable. Empezaron a tener miedo de que algún día esta nueva civilización llegase a ellos y acabase con su pacífica armonía.

Hacia comienzos del siglo 26, los dos enclaves más septentrionales de Cherrhay y Bettel fueron atacados por raiders con una tecnología superior a todo lo imaginado. Los daños no fueron demasiado graves, pero les obligaron a tomar una decisión. Union Lake nació poco después formando una milicia conjunta para su defensa. No tardarían mucho en darse cuenta de que la decisión había sido más que acertada, porque los ataques tanto a sus trenes como a sus enclaves se hicieron cada vez más frecuentes.

Su oportunidad de oro para llegar a hacerse respetar definitivamente llegó tras establecer contacto con Nodhes y Wasalt. La Red Usari necesitaba de los preciados bienes naturales para poder mantener operativa Wasalt y para reconstruir Nodhes, así que comenzó a negociar. Primero consiguieron trenes blindados propulsados por máquinas locomotoras de fusión nuclear, rápidas y muy duras. Después crearon una escolta mercenaria para proteger estos trenes denominada Armored Railward: Los mercenarios eran contratados tanto por Wasalt como por Union Lake, dependiendo del sentido de marcha. Solo se aceptaba personal de élite, y se pagaba muy bien.

Cuando el dinero empezó a llegar a raudales, empezaron a llegar con el armas, robots de construcción, comunicaciones, cibernética... Todo lo que les hacía falta para hacerse invencibles. Lo "peor" para Wasalt fue que se hicieron demasiado invencibles e independientes, puede incluso que mediante ingeniería inversa lograron incluso mejorar algunas de las cosas que les enviaban. Los ataques de los raiders se volvieron menos frecuentes, y la reputación de gente dura y bien preparada se extendió por todas las wastelands.

Desgraciadamente para Union Lake, ahora tienen un problema peor. Proud Nova ha entrado en escena con una tentativa de mejoras y comercio sin precedentes, sin concesiones. Nova quiere entrar con esta tapadera en la logística de Wasalt y por ende, de la Red Usari. En un principio, han aceptado la oferta sin saber muy bien lo que hacían. Ha sido hace apenas un par de años cuando han empezado a darse cuenta de que entre Wasalt y Nova hay algo más que comercio. Y ha sido todo gracias a ataques perpetrados



por sus propios clientes, que les han pillado entre dos fuegos, con sabotaje y maniobras militares cerca de sus enclaves incluso.

Un grupo desconocido llamado Mark One les ha ofrecido ayuda, pero la alianza no está para confiar en desconocidos. Por ahora, están aprovechando su ventaja al conocer el terreno en el que se mueven para evitar altercados mayores, pero cada día temen más una invasión o bien por parte de Wasalt, o bien por parte de Proud Nova. O peor: Una guerra en su zona entre ambos.

### **Armored Railward**

Cuando un tren blindado parte desde la alianza o desde Wasalt, siempre lo hace llevando consigo un mínimo de 3 soldados mercenarios por vagón, llegando a 6 si la carga es especialmente valiosa, peligrosa o... volátil. Toda la organización de esta escolta mercenaria cae en manos de personal militar adiestrado por el Organismo Erradicador, que consta tanto de personal humano proporcionado por Union Lake, como de asistencia robótica proporcionada por Wasalt.

El Railward proporciona las armas, corazas, comida, agua y cualquier otra cosa que sus mercenarios puedan necesitar durante el viaje. Excepto la munición disparada, todo lo demás debe ser entregado al acabar el viaje, de lo contrario se les descuenta de la paga, que suele ser de 10.000 chips por una ida y vuelta que dura unos 5 días, incluyendo la vigilancia durante la carga y descarga de los vagones, que suele ocupar la mayor parte del tiempo efectivo.

Un mercenario tiene un contrato que empieza cuando se carga el tren, y acaba cuando el tren regresa a su punto de partida.

Entre tanto, es un soldado del Armored Railward hasta la muerte y no se permiten desertiones: Para ello, todos los soldados llevan un localizador con una carga explosiva que detona si se alejan sin autorización más de 100 metros durante más de un minuto. Los localizadores se pueden desactivar o reprogramar a distancia. Hasta ahora, no ha habido ningún desertor.

La reputación del Armored Railward es formidable. Hasta la fecha solo un tren no ha llegado a su destino, y fue debido a un terremoto por causas naturales. Esto no significa que no haya incidencias: Se producen averías e intentos de sabotaje que mantienen los trenes parados hasta horas incluso en los cuales hay ataques que hay que repeler. Además, los raiders son muy persistentes en el asalto de estos trenes, porque es mucho lo que pueden ganar si consiguen aunque sea, hacerse con el contenido de un solo vagón.

### **Hard Metal**

Desde el punto de vista del gobierno de Wasalt, Hard Metal es un grupo terrorista que viola las libertades y derechos fundamentales de sus ciudadanos. Desde el punto de vista de muchos de estos ciudadanos, Hard Metal es la respuesta a un sistema de gobierno que trata a las personas como poco más que ganado en el que cada individuo es un código de barras marcado en el cerebro.

Hard Metal nace tras las brutales represalias tomadas a finales del siglo 25 debido a las protestas formales realizadas por varios colectivos para pedir algo más de democracia en la toma de decisiones gubernamentales. Muchos ni se inmutaron cuando fueron borrados del mapa y sus cuerpos fueron reciclados por

las fábricas, pero hubo otras personas que decidieron que ya era suficiente.

El grupo fue al principio una banda organizada que atacaba a todo personal relacionable con el gobierno, tanto si era humano como si no. Poco a poco se fue uniendo cada vez más gente a su causa, y de forma oculta, algunas personalidades importantes están aportando dinero para que sigan dando caña al ayuntamiento. Actualmente tiene muchos más seguidores y apoyo de lo que el Organismo Exterminador desearía. Su líder se hace llamar simplemente Meister, (maestro), y no se sabe quien es realmente. Muchos piensan que incluso no existe, que Hard Metal no tiene un líder común y que es solo un icono creado por su gente. Pero el Meister aparece por televisión y su nombre aparece en las pintadas callejeras.

Sus atentados se siguen dirigiendo hacia el gobierno y personal adjunto, pero hace algunos años han empezado a atacar también a aquellos que se declaran abiertamente neutrales o que no hacen nada ante lo que consideran una evidencia del problema que tiene la ciudadanía con tan tiránica estructura administrativa. IA-Karen no les presta mucha atención, ya que tiene todos los datos necesarios para eliminarlos de un plumazo en caso de necesidad. Les deja hacer porque mantienen a la población distraída y engañada con la esperanza de creer poder hacer algo por la sociedad.

### Alexia Freeborn

Blessed Alexia Sarah, Hermana Alexia para sus súbditos, es la elegida de Dios para llevar a los hombres a una nueva era de prosperidad y armonía.

O al menos, eso es lo que dice ella.

Alexia llegó a Wasalt hace un par de décadas con un séquito de nómadas a su alrededor deseosos de aferrarse a un sueño con el cual mantener viva la esperanza. Ella por su parte, era una fanática convencida de que todo lo ocurrido no había sido fortuito, puesto que estaba retratado en el Apocalipsis de San Juan punto por punto. Transmitió esta idea a sus seguidores y con ella, la doctrina a seguir para volver a una nueva edad de oro. En las calles de Wasalt logró más y más adeptos, hasta convertirse en una de las sectas religiosas mayoritarias no solo de la ciudad, sino de todas las wastelands, gracias a sus misioneros.

La Hermana Alexia predica la destrucción del orgullo humano, puesto que es la causa de todos sus males. Los adeptos a su religión son una especie de nihilistas que se consideran a si mismos herramientas en manos de un fin superior que deben ser utilizadas de cualquier forma posible para contribuir a su consecución, aunque esto signifique su muerte. Utiliza a sus Monjes Negros para eliminar a sus enemigos y para matar de forma perversa y retorcida a los que considera que pecan de orgullo. Para dar ejemplo.

Los miembros de la secta se llaman a si mismos Nacidos en Libertad o Librenacidos, (Freeborn), porque están libres de las ataduras que le impiden al ser humano realizarse en su máxima expresión. Se estima que en el presente el número de integrantes es superior a las cinco mil personas.

## Red Team

Se trata de un exclusivo club integrado únicamente por full cyborgs, al que se entra por invitación. Tiene su sede en Wasalt, y su lema es, "Soy la nueva era", en referencia a su ideología, que considera a los full cyborgs una nueva estirpe humana y la única que puede tomar el legado de lo que hasta ese momento ha dado de sí la humanidad sin tener que renunciar a su condición de humanos. No es un club racista ni nada por el estilo, aunque algunos de sus miembros son definitivamente gente violenta.

Para entrar en el Red Team hay que cumplir cuatro requisitos:

- Ser un full cyborg con un cuerpo personalizado y equilibrado según el estándar humano. No valen los cuerpos de serie o desproporcionados.
- Haber demostrado de forma efectiva y pública las cualidades de poseer un cuerpo full cyborg respecto a un humano normal.
- Estar siempre a la última. Renuévate o muere.
- Ser invitado por el club.

Los miembros del Red Team promocionan la tecnología full cyborg y presionan a Wasalt para que baje los precios de los cuerpos y los recambios. Ellos por su parte, tienen contactos con ciertos proveedores que les permiten conseguir de todo a precios moderados. También es un sitio en el cual encontrar buenos fichajes para una contrata mercenaria, por el elitismo que se respira en su interior.



# 10-00001

## Introducción al sistema FUDGE

FUDGE significa Freedom Universal Do-it-yourself Game Engine, lo que viene a ser, Sistema de Juego Universal Hazlo-tú-mismo. Se trata de un esqueleto con unas mecánicas predeterminadas que otorga unas pautas para personalizarlo y desarrollarlo a medida de la ambientación o partida que se desee realizar.

Last War está basado en la edición [FUDGE DS](#), utilizando las mecánicas descritas en dicha implementación, con algunos añadidos específicos de esta ambientación.

Los personajes en Fudge se describen con Rasgos. Esto incluye los Atributos que definen las capacidades innatas, Habilidades que determinan la experiencia y conocimientos adquiridos hasta el momento de inicio de la partida, Dones o Aptitudes que perfilan aspectos concretos del personaje representando algo positivo, y Limitaciones o Defectos que funcionan igual que las aptitudes pero destacando algo negativo.

En Fudge todos los Rasgos tienen un valor, llamado "Nivel", este es dos cosas: un adjetivo y un valor numérico asociado al mismo. Ambos pueden utilizarse indistintamente a lo largo del juego, ya que es lo mismo decir tengo una Inteligencia Excelente o tengo Inteligencia +3. La lista de Niveles se puede ver en la Tabla "Lista de Niveles y Adjetivos".

Para llevar a cabo una acción se tiran los 4dF (cuatro dados Fudge) que proporcionan valores entre -4 y +4, y se suma (o resta) al Rasgo indicado por el DJ. Este resultado se compara con la dificultad requerida para tener éxito en la acción, que viene marcada por la anterior tabla. Si el resultado es superior, habremos superado la prueba. La diferencia entre dificultad y resultado final es lo que se denomina Grado Relativo de Éxito, y determina lo bien o mal que se ha hecho.

Existen otros métodos para tirar dados en FUDGE, como por ejemplo, los que usan 2d6 o 4d6. Todos ellos vienen explainados en el apartado 3.22. *Otras Técnicas de Dados*, de FUDGE DS

### Lista de Niveles y Adjetivos

Nivel	Adjetivo
-4	Lamentable
-3	Terrible
-2	Pobre
-1	Mediocre
0	Normal
1	Bueno
2	Grande
3	Excelente
4	Legendario



# Creación de Personajes

La creación de personajes consta de los siguientes pasos:

- Definir el concepto del personaje.
- Comprar atributos.
- Comprar habilidades.
- Comprar aptitudes y defectos.
- Cambiar puntos sobrantes de defectos.
- Calcular los valores secundarios.
- Equipar al personaje.

## Concepto del personaje

Un buen personaje debe tener una base sobre la cual desarrollarse. Esto es el concepto del personaje, y consiste en definir en unas pocas líneas sus rasgos principales.

Define su ocupación y su forma de vivir la vida. Dedicar unos adjetivos para describir su personalidad y aspecto exterior. Marca un estilo para tu personaje. Explica cuales son sus metas y aspiraciones en la vida. Que cosas le hacen sentirse bien y cuales le ponen furioso. Complementa todo esto con una pequeña biografía de su pasado si lo deseas.

## Comprar atributos

Todos los personajes tienen 6 atributos que definen aspectos intrínsecos a su ser:

- **FUERZA:** La fuerza bruta de tu personaje. Súmala al daño en combate cuerpo a cuerpo, y úsala para determinar la carga ligera, media y pesada que puedes llevar. También sirve para levantar cosas, doblarlas, lanzarlas, etc.
- **DESTREZA:** Coordinación ojo-

mano y agilidad general. Puede ser tu última esperanza para reaccionar instintivamente ante el peligro o para hacer cosas realmente delicadas en situaciones extremas.

- **CONSTITUCIÓN:** Tusalud general, resistencia al daño, venenos, enfermedades, toxinas, etc. Se suma a tu resistencia al daño, y también cuenta a la hora de paliar los efectos de sustancias y radiaciones varias.
- **INTELIGENCIA:** Tu capacidad de razonar, deducir y acordarte de las cosas. También es tu sentido común. Básicamente determina lo listo y perspicaz que eres.
- **PERCEPCIÓN:** Determina cuan desarrollados están tus cinco sentidos. Las tiradas de percepción son vitales para avistar cosas, escuchar sonidos, oler sustancias, etc. Dones y debilidades pueden afectar a un sentido específico.
- **FRIALDAD:** Los huevos, (u ovarios), que le echas al hacer las cosas. No solo es tu valor, sino que las tiradas de iniciativa dependen de tu frialdad para levantar la cabeza y disparar cuando otros intentan volarte la tuya.

Tienes **3 puntos** para gastar en la compra de atributos. Por defecto, todos empiezan a nivel Normal. Subir un nivel cuesta un punto, bajar un nivel otorga un punto extra. Todos los atributos deben estar entre un baremo de -3 a +3 durante esta fase, y solo uno de ellos puede tener un valor de +3 Excepcional. Procura

no forzar demasiado los límites, todos los atributos son igual de importantes.

## Comprar habilidades

Las habilidades determinan el entrenamiento que ha recibido tu personaje, las cosas que sabe hacer, y aquello que conoce. Esta es la lista completa de habilidades disponibles. Se indica entre paréntesis el atributo relacionado, y el nivel por defecto:

- **Abrir Cerraduras (DES Pob -2):** La capacidad de abrir cerraduras mecánicas. Las electrónicas e informáticas las cubre la habilidad "Seguridad".
- **Arcos (DES Pob -2):** La habilidad necesaria para utilizar arcos de cualquier tipo.
- **Atletismo (CON Pob -2):** Tu preparación física en general para nadar, correr, trepar, reptar, hacer rapel, etc. También se usa para lanzar objetos, el alcance básico (corto) en metros de un objeto que pese 1 Kg o menos es igual a FUE + 2.
- **Armas Cortas (PER Pob -2):** Capacidad para usar armas cortas que se disparen generalmente a una mano, como las pistolas o las escopetas recortadas de dos cañones.
- **Armas Pesadas (PER Pob -2):** Capacidad para usar armas de gran tamaño y calibre, como lanzagranadas, morteros, ametralladoras gatling o rifles de precisión de gran calibre.
- **Armería (DES Pob -2):** El conocimiento necesario para montar y desmontar un arma, para limpiarla, ajustar las miras y efectuar reparaciones complejas en ella. El desencasquillamiento se realiza con la habilidad del arma en cuestión.
- **Artes Marciales (DES Pob -2):** El entrenamiento adquirido en combate cuerpo a cuerpo. Puede tenerse o no una especialidad, si no la tienes, se asume que el arte marcial que conoces es la pelea vulgar y corriente.
- **Artillería (PER Pob -2):** Capacidad para usar armas pesadas y/o montadas que tengan controles de disparo diferentes al de las armas personales, como cañones de tanque o barcos, anti-aéreos, fuego de artillería, etc.
- **Callejear (FRI Pob -2):** Implica saber como moverse por los bajos fondos o las zonas peligrosas de una ciudad o región no demasiado grande, conociendo a gente importante, lugares a evitar, situación general, etc.
- **Cibernética (INT Pob -2):** Conocimiento teórico y práctico de la tecnología cibernética que sirve para diseñar, montar, modificar o reparar implantes cibernéticos y cuerpos full-cyborg de cualquier tipo.
- **Ciencias (INT Ter -3):** Implica el conocimiento teórico y práctico de una materia científica que debe especificarse al adquirir esta habilidad.
- **Conducir (DES Pob -2):** El saber conducir un determinado grupo de vehículos terrestres. Estos pueden ser cosas tales como coches, motos, camiones, tanques, tractores, etc.
- **Cultura General (INT Ter -3):** Mide el conocimiento general de las cosas que pasan en el mundo. El personaje tiene que interesarse y molestarse en estar informado de estas cosas, no se aprenden solas. Por eso empieza a nivel Terrible.
- **Demoliciones (INT Pob -2):** Se emplea tanto para colocar cargas explosivas como para desactivarlas. Implica además saber donde colocar la carga,

la cantidad de explosivo necesaria, cual es el más adecuado, etc.

- **Detectar Mentiras (FRI Pob -2):** Permite deducir en función del lenguaje corporal y reacción del interlocutor, si nos están mintiendo o no. Vital en los interrogatorios y a la hora de tratar con los contactos.
- **Electrónica (INT Ter -3):** Conocimiento teórico y práctico sobre electrónica que permite montar, reparar y modificar cosas, previa tirada para deducir como funcionan o como hacerlas funcionar.
- **Esquivar (DES Pob -2):** La habilidad de apartarse del camino de algo, como un puñetazo, un cuchillo arrojado, o una granada.
- **Fusil (PER Pob -2):** Capacidad para usar armas largas como fusiles de asalto, rifles de precisión, escopetas de caza o tácticas. También se usa para disparar ballestas.
- **Idioma (INT Ter -3 excepto idioma nativo que empieza en Nor +0):** Conocimiento tanto de tu idioma natal como de idiomas adicionales que pueden ser útiles para saber de que coño está hablando el enemigo.
- **Interrogatorio (FRI Pob -2):** La capacidad de sonsacar información a alguien, ya sea por las buenas o por las malas. Hace juego con Intimidar y Detectar Mentiras.
- **Intimidar (FUE Pob -2):** Sirve para amedrentar al contrario con tu presencia, ya sea mediante una mirada asesina, fría y calculadora, o haciendo chasquear todos los nudillos de tus manos.
- **Informática (INT Ter -3):** Implica conocer el funcionamiento de ordenadores, redes informáticas y comunicaciones con los mismos. Es una habilidad apta tanto para el uso de ordenadores como para hackearlos y cosas similares.
- **Mecánica (DES Pob -2):** Conocimientos de mecánica en general, desde la métrica de los tornillos hasta el funcionamiento de motores, pasando por saber utilizar determinadas herramientas y como hacer ciertas tareas.
- **Medicina (INT Ter -3):** El saber todo lo necesario para diagnosticar enfermedades, curar heridas, realizar operaciones, recetar tratamientos y utilizar material quirúrgico apropiado.
- **Melé (DES Pob -2):** La habilidad de combatir cuerpo a cuerpo con armas. Nótese que algunos estilos de artes marciales implican el uso de armas, pero cuando no es así, se emplea esta habilidad.
- **Persuasión (FRI Ter -3):** Es la habilidad de llevar una conversación por el camino adecuado para lograr convencer a alguien de algo, o para que haga algo.
- **Pilotar (DES Ter -3):** El saber pilotar grupos de vehículos aéreos y/o acuáticos. Estos pueden ser aviones, helicópteros, lanchas, submarinos, etc.
- **Primeros Auxilios (DES Pob -2):** El saber hacer necesario para sino curar, al menos poder estabilizar tus heridas o las de otros, y seguir adelante, hasta llegar a un hospital.
- **Seguridad (INT Ter -3):** Implica el conocimiento de sistemas de seguridad y trampas diversas, desde las más rudimentarias hasta las más sofisticadas. También incluye el saber descerrar cerraduras electrónicas.
- **Sigilo y Evasión (DES Pob -2):** Es tu capacidad para moverte sin ser detectado, esconderte y camuflarte con el entorno,

así como para evadirte de posibles perseguidores.

- **Subfusil (PER Pob -2):** Capacidad para usar subfusiles de cualquier tipo, desde versiones tipo pistola-ame-tralladora, a versiones de asalto.
- **Supervivencia (INT Pob -2):** Esta habilidad es necesaria para desenvolverse en un entorno determinado, orientarse en él y sobrevivir. Posibles especialidades de la misma son bosque, jungla, desierto, alta montaña, costa, tundra, etc.
- **Táctica (INT Pob -2):** Permite reconocer el estado de la situación y actuar en consecuencia desplegando las tropas, ocupando sitios clave, controlando puntos críticos, etc.
- **Vigilar/Rastrear (PER Pob -2):** Habilidad necesaria para saber seguir y controlar los movimientos de algo o alguien, así como para saber el camino que ha seguido en función de las pistas que ha ido dejando.
- **Otra (Variable):** Si necesitas inventarte alguna otra habilidad, este es el comodín apto para ello. Escoge el valor inicial de la habilidad en función de lo difícil que sea de aprender o acceder a su entrenamiento.

Tienes **40 puntos** para gastar en la compra de habilidades. Subir un nivel la habilidad cuesta un punto hasta alcanzar un valor igual al atributo relacionado más uno. A partir de aquí, costará dos puntos. Solo se puede tener una habilidad a nivel +3 Excelente, y un máximo de 4 habilidades a nivel +2 Grande durante la creación del personaje.

## Comprar aptitudes y defectos

Las aptitudes son cosas en las que el personaje destaca, mientras que los defectos son aquello en lo que no sale bien parado. Por lo general, comprar aptitudes cuesta puntos, mientras que adquirir defectos devuelve puntos. La excepción son determinadas piezas de ciberequipo y cuerpos full-cyborg que otorgan aptitudes y defectos con un coste gratuito.

### Aptitudes

- **Ambidextro:** Puedes usar ambas manos igual de bien sin penalización alguna. Las personas zurdas o diestras tienen un -1 a toda acción en la que intervenga la mano torpe.
- **Carismático:** Tu personaje tiene carisma, y eso le ayuda a la hora de tratar con la gente. Puede usarse para persuadir a un contacto, o puede que su porte y reputación ahuyenten a los enemigos. Tienes un +1 a las tiradas de Persuasión, y también a las de Intimidar si el enemigo conoce tu reputación.
- **Concentración:** No te distraes con facilidad, incluso en situaciones de estrés. Si estás llevando a cabo una tarea prolongada en medio de una situación apremiante, tendrás que hacer una tirada de Frialdad por turno con una dificultad a discreción del DJ para evitar desconcentrarte. Con esta aptitud, tienes un +1 a dichas tiradas.
- **Contactos (Especificar):** Conoces a gente influyente, con conocimientos que pueden ser útiles, o que pueden ayudarte o proveerte de lo que necesites, dentro de un campo específico.
- **Curación Rápida:** Tus heridas se curan el doble de rápido de lo normal.



- **Duerme Poco:** Necesitas la mitad de horas de sueño respecto a una persona normal para estar plenamente operativo cada día.
- **Duro de Pelar:** El personaje resiste el dolor mejor de lo normal. Tienes un +1 a las tiradas para resistir el shock y evitar desmayarte.
- **Ermitaño:** Estás acostumbrado a vivir en el campo, a la intemperie, viviendo de lo que da la naturaleza. Tienes un +1 a las tiradas de Supervivencia en cualquier entorno que no sea urbano.
- **Escala Positiva:** Eres más grande y resistente de lo normal. En este juego, los humanos solo se puede tener Escala +1 como máximo, lo que implicaría un +1 a la hora de hacer daño físico y un +1 a la hora de resistirlo. Full cyborgs y robots no poseen esta limitación. Cada nivel de escala cuenta como un punto de aptitud.
- **Especialista:** Tanto si eres un técnico como un tirador de élite, hay alguna cosa muy concreta que sabes hacer mejor de lo normal. A efectos prácticos, funciona como una especialidad para una determinada habilidad que te permite repetir una tirada de dados cuando vayas a hacer algo, y quedarte con el resultado que más te convenga.
- **Imperturbable:** El miedo no es lo tuyo, y perder los nervios tampoco. Un personaje imperturbable tiene un +1 a su Frialdad para resistir el miedo, (excepto el de las fobias), y siempre mantendrá la calma.
- **Inagotable:** Aguantas aproximadamente el doble de esfuerzo físico que una persona normal. Tienes un +1 a las tiradas de constitución para resistir la fatiga. Especialmente útil para poder cargar con peso sin cansarse demasiado.
- **Inmunidad (Especificar):** El personaje es inmune a los efectos de una sustancia, enfermedad, daño, etc. En términos de juego, directamente no le afectan estas cosas. Es una aptitud propia de full-cyborgs y robots.
- **Intuición:** Es como una especie de sexto sentido que te dice que es lo más correcto en cada momento. No necesariamente indica el detectar el peligro, pero un personaje que tenga la experiencia y conocimientos para detectar focos peligrosos lo tendrá más fácil si tiene esta aptitud. El DJ hace una tirada abierta en secreto y en función del resultado, le dice al personaje que es lo que presiente con este sexto sentido que tiene.
- **Letrado:** Sabes leer y escribir mejor que la mayoría, que son prácticamente analfabetos. Puedes tener acceso a información escrita en los libros que estén escritos en el idioma que conoces y evitar que te engañen con algún contrato fraudulento...
- **Nunca se pierde:** Tienes un +1 a las tiradas de Supervivencia para orientarte, estés done quiera que estés.
- **Riqueza:** Existen tres niveles de riqueza que afectan al dinero con el que se empieza el juego, y que en cierta medida, marcan también el estilo de vida del personaje. Cada nivel cuesta un punto de aptitud. En el primer nivel, el personaje empieza con el doble del crédito base y un +2 a su tirada de 2d6 adicional. En el segundo nivel, empieza con cuatro veces más y un +4. En el tercer nivel, empieza con seis veces más y un +6.
- **Salud de hierro:** Tu cuerpo

resiste muy bien a las enfermedades, al frío, al calor, a la comida en mal estado, al agua sin tratar, a la radiación, etc. Tienes un +1 a la constitución para resistir a los “elementos”.

- **Sentido Agudo (Especificar):** Uno de tus sentidos está más desarrollado de lo normal. Tienes un +1 a las tiradas de percepción cuando lo utilizas.
- **Sentido de Combate (Especificar):** El personaje está especializado en operaciones dentro de un entorno concreto, por lo que se desenvuelve especialmente bien en ellas. Otorga un +1 a las tiradas de Táctica y a discreción del DJ, a las tiradas de Sigilo y Evasión para buscar cobertura, y a las de Seguridad para buscar trampas. Las especialidades pueden ser: Combate urbano, CQB, Bosque/Jungla, Desierto, Nieve, etc.

## Defectos

- **Adicción (Leve, Moderada, Fuerte):** Eres adicto a una determinada sustancia que te puede joder vivo si te falta en el momento más delicado. El grado de adicción puede determinar tanto el tipo de sustancia y su disponibilidad, (el tabaco es una adicción leve, la coca es fuerte), como lo enganchado que se está a ella. Cada nivel equivale a uno, dos y tres puntos de defectos respectivamente. El tiempo transcurrido entre dosis y dosis debe discutirse entre jugador y director. Para superar el mono hay que tirar Frialdad y sacar una tirada Mediocre para una adicción Leve, Normal para una adicción Moderada, y Buena para una adicción Fuerte. Si se falla, se tiene un -1 a TODO lo que haga el personaje a partir de ese momento, y es acumulativo si falla de nuevo, hasta que consiga su dosis. Si pifia, el personaje puede salir de sus casillas y hacer algo alocado e inesperado.



- **Basto:** Tienes poca o ninguna educación, una de cada diez palabras que pronuncias es un taco o peor, escupes con frecuencia, no sabes lo que significan palabras como la sutileza o la delicadeza y tienes problemas para tratar con la gente.
- **Bocazas:** No te callas ni debajo del agua, y sueles meter la pata en el peor momento debido a ello. Si tu DJ lo considera apropiado, incluso podría haceros fallar a ti y a tu grupo una tirada de sigilo por tu culpa...
- **Cabezota:** Siempre tienes la razón incluso cuando te equivocas. Sabes más que nadie, y sabes que tus ideas son siempre las mejores. Estás dispuesto a llegar al infierno con tal de demostrarlo, ya que no eres una de esas personas que da su brazo a torcer porque sí.
- **Cobarde:** Lo tuyo no son las heroicidades, y nunca vas a la cabeza de un grupo. Si las cosas se ponen feas, serás el primero en echar a correr, aunque eso arruine tu reputación o te cueste la vida.
- **Código de Honor:** Eres una de esas personas con código moral o principios que no está dispuesto a transgredir. Deber describir brevemente en que consiste este código. No cumplirlo puede significar el acabar con la conciencia intranquila por haber hecho algo que consideras contrario a tus principios, lo que puede degenerar en estrés, insomnio, flashbacks, etc.
- **Comportamiento Compulsivo (Especificar):** Debes hacer una tirada de Frialdad y sacar una Gran tirada o mejor para evitar hacer lo que te pide el cuerpo en un momento dado. Puede que seas un temerario que no ve la hora de cargar a tiro limpio contra el enemigo sin preocuparse por su seguridad, o que seas más curioso que el gato. Y ya sabes lo que le pasó al gato por curioso. O puede que seas un mentiroso, o que siempre tengas que dar la nota, etc.
- **Débil:** No aguantas demasiado bien el daño físico. Tienes un -1 a las tiradas para resistir el shock y evitar desmallarte.
- **Despistado:** Eres propenso a perderte. Cuando hagas tiradas de Supervivencia para orientarte, tienes un -1 a la tirada.
- **Distraído:** Tienes problemas para mantener la concentración. Cuando esta sea importante para lo que estés haciendo, (no hace falta tirar para concentrarse), debes mirar a ver si hay algo que te despista y te desconcentra. Tira tu Frialdad, la dificultad la determina el DJ en función de lo "poderosa" que es la fuente de distracción. Tienes un -1 a dicha tirada porque te distraes con facilidad. No es compatible con la aptitud "Concentrado".
- **Enemigos (Especificar):** Justo lo contrario de los contactos. Hay gente que te tiene, o a la que tienes grima por lo que quiera que te haya pasado con ellos, y la cosa puede acabar muy mal si te los encuentras.
- **Escala Negativa:** Eres más pequeño y menos resistente de lo normal. En este juego solo se puede tener Escala -1 como mínimo, lo que implicaría un -1 a la hora de hacer daño físico y un -1 a la hora de resistirlo. Los niños pueden llegar a tener Escala -2. Full-cyborgs y robots no poseen esta limitación.

- **Falto de higiene:** Este es un mundo donde el agua escasea y estar cubierto de polvo es algo normal. Pero aun así, todo el mundo mantiene unos mínimos de higiene por lo que puedan decir. Los personajes que no cuidan su higiene pueden tener, desde problemas de salud leves, (molestias, sarpullidos), a graves, (lepra), y también problemas para relacionarse con otras gentes.
- **Fobia (Leve, Moderada, Fuerte):** Le tienes un miedo irracional a algo, un miedo que puede llegar a paralizarte. Al igual que con Adicción, cuenta como una, dos o tres desventajas en función de lo fuerte que sea la fobia. Para superar la fobia hay que tirar Frialdad y sacar una tirada Mediocre para una fobia Leve, Normal para una fobia Moderada, y Buena para una fobia Fuerte. El fracaso implica un -1 a TODO lo que haga el personaje a partir de ese momento, hasta que la fuente que le produce la fobia desaparezca. Una pifia simplemente deja al personaje paralizado, incapaz de hacer nada, aunque pueda perder la vida con ello.
- **Iluso:** El personaje es algo inocente y crédulo, llegando incluso a tragarse cosas completamente irreales y haciendo el ridículo cuando las cuenta delante de otros como si fuesen verdad. Vive en otro mundo, y muchas veces no es consciente de la realidad, pudiendo llegar a no darse cuenta siquiera del peligro que corre en un momento dado.
- **Indeciso:** Cuando tienes varias opciones entre las que elegir, te cuesta decidirte. A efectos prácticos, puede que reacciones ante una situación que requiera una acción rápida con mayor lentitud normal, (uno o dos turnos si es una situación de combate), lo cual puede tener consecuencias nefastas. Los líderes no suelen ser indecisos...
- **Leal:** Eres fiel a algo, a alguna causa, o a alguien. Puede que incluso hasta la muerte. Puede que tengas lealtad a tus compañeros, a tu familia, a alguna organización, lo que sea. Y podrías llegar a desobedecer órdenes o actuar por tu propia cuenta y riesgo con tal de mantener dicha lealtad.
- **Mala Leche:** Te cabreas cosa mala con ciertos aspectos de la vida, puede que con todos. Cuando uno de ellos sale a la luz, tu mala leche aflora y te puede hacer cometer errores. Tienes un -1 a todas las tiradas que requieran una cierta concentración mientras estés cabreado, excepto para las tiradas de intimidar, que tienes un +1.
- **Peculiaridad (especificar):** Este es un defecto "genérico". Sirve tanto para recrear alguna peculiaridad menor, como para incluir un defecto que no aparece en la lista. Otorga un punto por peculiaridad adquirida.
- **Pobreza:** Existen tres niveles de pobreza que afectan al dinero con el que se empieza el juego, y que en cierta medida, marcan también el estilo de vida del personaje. Cada nivel devuelve un punto de defecto. En el primer nivel, el personaje empieza con la mitad del crédito base y un -2 a su tirada de 2d6 adicional. En el segundo nivel, empieza la cuarta parte y un -4. En el tercer nivel, empieza sin crédito base y un -4.
- **Poco hablador:** Eres parco en palabras. Odias hablar más de la cuenta. Tienes un -1 a todas las tiradas que requieran

de una buena oratoria para conseguir algo, además de tener problemas para entablar una conversación. Puede incluso que no soportes a la gente habladora.

- **Prejuicios (especificar):** Tienes tus propias ideas sobre algo o alguien, aun sin conocer a fondo el asunto. Y no son ideas buenas precisamente. Interpretalo: Los prejuicios le pueden cerrar a uno las puertas a algo, a sabiendas de que es algo bueno incluso. Pueden acarrear problemas, enemistades y cosas peores.
- **Problemas de salud:** Tu cuerpo es propenso a coger enfermedades, a destemplarse, pasarlo mal con el calor, etc. Tienes un -1 a la constitución para resistir a los "elementos".
- **Secreto (especificar):** Tienes algo que ocultar a los demás, algo importante. De saberse, tu vida podría y/o la de otros, podría estar en peligro. El secreto tiene relevancia en el trasfondo del personaje, y los detalles deben acordarse junto con el DJ.
- **Sed de Sangre:** Cuando el personaje se enfrenta a una situación límite, cuando está muy cabreado, o cuando algo o alguien le saca de sus casillas, o simplemente, cuando entra en combate, tiene una tendencia exagerada a hacerlo todo de forma violenta y sangrienta. Por donde quiera que pasa, deja un rastro de destrucción inconfundible. Debe tirar por Frialdad y sacar una Gran tirada para tratar de controlarse o será incapaz de parar. Quien haya visto de primera mano esta actitud en el personaje probablemente se acojone más rápido, con lo que el personaje tendrá un +1 a las tiradas para influir sobre él, como pueden ser Intimidar, Interrogatorio o

Persuasión.

- **Sentido Deficiente:** Uno de tus sentidos está menos desarrollado que el resto. Tienes un -1 a las tiradas de Percepción cuando lo utilices.

Tu personaje puede escoger **una aptitud de forma gratuita**. Todo el mundo es bueno en algo, aunque sea hacer el gilipollas. Escoge apropiadamente. A partir de aquí, cada defecto adquirido te permite comprar una nueva aptitud, conseguir un punto de habilidad extra, o un +1 en la tirada de dinero efectivo disponible para conseguir equipo.

La cantidad de defectos adquiribles se deja a elección del DJ. Para evitar "supermunchkins", un número entre 3 y 5 puede resultar equilibrado. Pero de todas formas, déjales... Ellos sabrán donde se meten.

## Calcular valores de los atributos secundarios

Estos atributos se obtienen a partir de los atributos normales y la aplicación de ciertas aptitudes, defectos y equipo.

- **Iniciativa:**  $(DES + FRI / 2)$  redondeo al entero más cercano. Se añade a las tiradas de iniciativa para ver quien actúa primero en un combate.
- **Resistencia al daño (RD):**  $(CON + Escala + Equipo)$ . Se resta del daño físico recibido, a excepción del daño por radiaciones y toxinas, que se calcula de otra forma.
- **Carga:** Ligera =  $3 \times (FUE + CON) + 10 \text{ Kg}$  (x5 si es un Full-Cyborg). Media = Ligera x 2. Pesada = Ligera x 4. La Carga representa los Kg que tu personaje puede transportar. No hay penalizaciones por una carga Ligera. Con carga Media

se tiene un -1 a todas las acciones físicas, con carga Pesada un -2. Si un personaje sobrepasa su carga pesada, no se podrá mover y tendrá un -4 a todas sus acciones físicas.

## Equipar personaje

Todos los personajes empiezan con una cierta cantidad de dinero en efectivo para comprar equipo. Dependiendo del tipo de campaña que se quiera llevar, existen tres cantidades base posibles. Aunque como todo, el DJ debe ser libre de modificar o saltarse esta regla y otorgar el dinero que estime oportuno para la partida que desea llevar. Todos los valores presentados son susceptibles de ser modificados por la aptitud de riqueza y el defecto de pobreza, según proceda.

**A pie de calle:** Se empieza con 500 chips más  $2d6 \times 200$  chips. Es el poder adquisitivo típico de gente que vive en la calle, en el desierto o en un enclave pequeño día a día, sin muchas esperanzas de algo mejor.

**Nivel medio:** Se empieza con 1000 chips más  $2d6 \times 500$  chips. Este es el nivel de muchos de esos "héroes" que se juegan la vida todos los días corriendo peligros más allá de no tener un techo para dormir esa noche.

**Nivel alto:** Se empieza con 5000 chips más  $2d6 \times 1000$  chips. Este es el nivel propio de magnates, deportistas de élite, full-cyborgs de gran poder y cosas por el estilo.

Este es el dinero que se tiene para comprar todo el equipo, incluyendo armas, vehículos e implantes, con el que empiezan todos los personajes. El dinero no gastado queda como efectivo inicial al comenzar la partida.



# 01-01000

## Reglas de Juego

### Reglas básicas

Las reglas básicas de juego se pueden encontrar en los capítulos 3, 4 y 5 de FUDGE DS, dedicados respectivamente a la resolución básica de acciones, combate y desarrollo de personaje. Este capítulo cubre algunos añadidos y ligeras modificaciones aplicadas a dichas reglas.

### Puntos Fudge

Los personajes empiezan a jugar con 5 Puntos Fudge. Si el DJ lo considera oportuno, esta cantidad se puede incrementar o disminuir, incluso eliminarlos completamente de la partida. Aunque hacer esto último, hará que el juego sea realmente duro y muy letal, por lo que no es muy aconsejable.

### Reglas de combate

El siguiente procedimiento de combate se aplica en Last War, con las reglas asociadas:

- Determinar el orden de iniciativa al comienzo del combate.
- Los personajes actúan en orden descendente, a menos que se retenga el turno.
- Se resuelve el ataque, sea cuerpo a cuerpo o a distancia.
- Se aplica el daño.
- Se repiten los pasos 2 a 4 hasta que el combate finalice.

### Iniciativa

Se determina tirando los dados y añadiendo nuestro valor en el atributo de Iniciativa. Aquel que

obtenga el valor más alto actúa primero, y a partir de aquí, en orden descendente hasta el que haya obtenido el valor más bajo.

La Iniciativa recibe una tirada de bonificación de un +1 si se está tendiendo una emboscada, y de un +1 (apilable), si los personajes están en terreno elevado. Estar impedido o limitado en los movimientos puede suponer penalizaciones a la iniciativa.

Un personaje puede elegir retener su acción y atacar más adelante, interrumpiendo la acción de otros incluso. Pero debe hacerlo a lo largo del turno en vigor, de lo contrario, perderá su acción.

### Combate Cuerpo a Cuerpo

El combate cuerpo a cuerpo es una acción enfrentada. El atacante tira por su habilidad de combate correspondiente, mientras que el defensor tira por Esquivar o por una habilidad de combate apropiada si está intentando parar el golpe. Nótese, que no todos los ataques pueden pararse con cualquier tipo de arma o maniobra, el decidir si se puede o no queda a elección del DJ. Tampoco se podrá esquivar en lugares demasiado estrechos o si nuestra movilidad está limitada por alguna otra circunstancia.

Si defensor o atacante sacan su tirada con un grado relativo de Legendario o más, significa que han conseguido desequilibrar a su oponente: El contrario pierde su oportunidad de atacar en el siguiente turno mientras su oponente gana un ataque o acción

adicional. A menos que vuelva a repetirse el suceso, el siguiente turno volverá a resolverse con normalidad.

Los siguientes modificadores se aplican al atacante y defensor en combate cuerpo a cuerpo:

### Modificadores Cuerpo a Cuerpo del Atacante

Situación	Modificador
Terreno Elevado	+1
Ataque con la mano torpe	-1
Ataque a 2 manos	-2
Apuntando al cuello o similar	-2
Pillando por sorpresa al enemigo	+1

### Modificadores Cuerpo a Cuerpo del Defensor

Situación	Modificador
Terreno elevado	+1
Defensa con la mano torpe	-1
Defendiéndose de varios ataques	-1 cu

## Combate a distancia

El combate a distancia es una acción no opuesta ya que por lo general, cuando uno ataca, el otro ha intentado buscar cobertura de antemano, puesto que esquivar balas es algo muy... tedioso.

Para el defensor solo existe una posibilidad de actuar, se trata de la maniobra de Abortar. Cuando el atacado aborta, pierde todas las acciones que tuviese en ese turno y tiene la posibilidad de echarse cuerpo a tierra o buscar una cobertura. Si ya hubiese actuado, perdería toda capacidad de actuar en el siguiente turno.

Una maniobra de Abortar se resuelve empleando el atributo de Iniciativa, ya que implica tanto tener nervios de acero para mantener el tipo, como para actuar rápido y cubrirse adecuadamente. La dificultad de la tirada la determina el DJ: Si el personaje está en un entorno abierto, sin obstáculos de ningún tipo, la dificultad podría ser Grande o más. Si en cambio está en una calle con esquinas, coches, paredes, cabinas y similares, la dificultad podría ser de Normal o incluso Mediocre. Si la acción tiene éxito, el atacante pasa a recibir las penalizaciones por cobertura adecuados a lo que haya conseguido hacer el defensor. Pero si fracasa, el defensor se queda como está.

### Alcance

Todas las armas tienen tres bandas de alcance, cada una duplicando a la anterior, que tienen asociada la dificultad a batir para tener éxito en el ataque: Corto (Normal), Medio (Bueno), Largo (Grande) y Extremo (Excelente). El alcance Quemarropa (Mediocre) para un alcance de 2 m o menos no se menciona.

### Cadencia de Fuego

Las armas pueden tener distintas modalidades de disparo, que afectan a las acciones que se pueden realizar con ellas en un turno, y a la tirada necesaria para impactar.

- **Semi-Automático (SA):** Un disparo por turno, engloba a pistolas y revólveres, escopetas de corredera, rifles de cerrojo y similares. No hay modificadores cuando se dispara en semi-automático.



- **Recarga Manual (M):** Solo se puede hacer un disparo, en el siguiente turno la única acción posible sería la de recargar el arma antes de volver a disparar de nuevo. Es lo que sucede con algunos morteros y rifles de precisión. Si recargar el arma requiere cambiar la postura y perder la alineación de las miras, el siguiente disparo a la recarga se hace con un -1, a menos que se invierta algún turno apuntando.
- **Fuego Automático (FA):** Permite disparar ráfagas largas y realizar barridos con ametralladoras de posición y similares. Se tiene un +2 a impactar y al daño si se ataca un solo objetivo. Si fuesen más, no se aplican los modificadores y se tiran por separado los impactos con los modificadores pertinentes. Cada ráfaga de fuego automático son unas 30 balas, si el cargador es más pequeño, se agota al realizar esta acción.
- **Ráfagas (R):** Es una variante del anterior, empleada cuando se dispara con ráfagas cortas de 3 balas. Algunas armas tienen incluso un selector especial para limitar la ráfaga a cada pulsación del gatillo. Se tiene un +1 a impactar y +1 al daño, pero solo se puede disparar a un único objetivo.
- **Fuego Rápido (FR):** Otra variante del fuego automático para armas que tienen una cadencia de fuego bestial, como las ametralladoras gatling y similares. Se tiene un +4 para impactar y al daño contra un solo objetivo, y se puede disparar a varios objetivos con un +1 a impactar y daño para todos ellos. Cada ráfaga de fuego automático son unas 60 balas, si el cargador es más pequeño, se agota al realizar esta acción.

### **Daño**

El daño se aplica de forma normal según las reglas marcadas en Fudge DS, salvo por algunos tipos de munición especial que tienen efectos adicionales:

- **Armor Piercing (AP):** Si el objetivo lleva blindaje, este se reduce a la mitad. El daño que traspase la armadura, se dividirá también por la mitad. Las balas AP apenas tienen capacidad de parada por lo que perforan muy bien los objetos duros, pero la herida que causan es también menor.
- **Doble Propósito (DP):** Si el objetivo lleva blindaje, este se reduce a la mitad, pero el daño que traspase la armadura, se mantiene íntegro. La munición de doble propósito es de gran calibre, (de fusiles de asalto pesados para arriba), teniendo una alta penetración y a menudo cabeza explosiva para maximizar el daño interno.
- **Postas:** El blindaje del objetivo sube en +2 si es que lo tiene. El daño se aplica normalmente. A corto alcance, las postas tienen una dispersión de 1 metro sin reducción de daño. A medio alcance, tienen una dispersión de 3 metros y una reducción de daño de -2. A largo alcance, tienen una dispersión de 5 metros y una reducción de daño de -4.
- **Aturdidora:** El blindaje del objetivo sube en +2 incluso aunque no lo lleve. El daño se aplica normalmente, pero solo afecta a efectos de tirar por aturdimiento. En la práctica, solo recibirá un rasguño que se curará al poco tiempo. Esta munición es empleada como antidisturbios y también abarcaría el uso de dardos tranquilizantes y similares.

- **Área de Efecto:** Las armas cuya munición tenga área de efecto, tendrán un número separado con un guión tras el valor de daño. Este número son el número de metros que abarca el arma aplicando el daño íntegro. Al doble de esta distancia, el daño se reduce a la mitad, redondeando hacia arriba. Cuatro veces más allá, hará la cuarta parte redondeando hacia arriba. Más allá de esta distancia, no hará ningún daño.
- **Postas y Perdigones:** Es la munición de las escopetas. El atacante tiene un +1 a la tirada de ataque, el daño se aplica de forma normal, pero la RD del objetivo tiene un +1 porque esta munición no tiene una capacidad de penetración notable.

### **Precisión**

Se suma o resta a la tirada de ataque. Refleja la mejor o peor precisión de un arma a la hora de efectuar los disparos.

### **Aplicación de daño**

Según lo descrito en el Capítulo 4 de Fudge DS.

### **Resistiendo a los elementos**

Estas reglas describen como llevar el asunto de la subsistencia a base de agua y alimentos, como resistir los efectos de la toxicidad ambiental, (radiaciones, bacterias, etc.), y los viajes por las wastelands. Se recomienda encarecidamente aplicar estas reglas de una forma ágil, aunque signifique no llevarlas a rajatabla, puesto que pueden enlentecer y “cuadrificar” la partida. Pero tampoco hay que prescindir de ellas por completo, ya que la supervivencia es uno de los principales retos a los que se enfrentarán los personajes día a día.

### **Tabla de Modificadores**

Situación	Mod.	Situación	Mod.
Objetivo Inmovilizado	+1	Sin Cobertura	+0
Objetivo quieto	+0	Cobertura Ligera	-1
Objetivo Andando (Mov. Lento)	-1	Cobertura Media	-2
Objetivo Corriendo (Mov. Rápido)	-2	Cobertura casi Total	-3
Objetivo Esprintando (Mov. Extremo)	-3	Iluminación Pobre	-1
Apuntar (Max 2 turnos)	+1/t	A oscuras	-2
Usando Bípode o Apoyo	+1	Atacante Quieto	+0
Mira Laser (Solo Corto Alcance)	+1	Atacante Andando (Mov. Lento)	-1
Mira Reflex/Acog. (Corto y Medio Alcance)	+1	Atacante Corriendo (Mov. Rápido)	-2
Mira Telescópica (Largo y Extr, Alcance)	+1	Atacante Esprintando (Mov. Extremo)	-3

## Fatiga

A medida que los personajes empiecen a hacer cosas, empezarán a cansarse y a necesitar descanso, comida y agua para poder mantenerse en pie. Ejercer una actividad provoca puntos de fatiga, descansar o dormir los elimina. Igualmente, comer y beber es vital para seguir vivos, si nos empiezan a faltar esas cosas, también ganaremos puntos de fatiga hasta que comamos o bebamos algo.

Los puntos de fatiga acumulados se interpretan como cansancio y debilidad del cuerpo, lo cual no es nada bueno. Al finalizar el día, el personaje debe contar cuantos puntos de fatiga tiene. Si tiene al menos un punto, debe efectuar una tirada de Constitución para ver que tal se encuentra. Cada punto es un -1 a la tirada.

La dificultad de esta tirada es de Pobre (-2). Si se supera la tirada, el personaje consigue sobrevivir a ese día más o menos bien. Pero si falla, se calcula el margen relativo de fracaso, el cual indica los puntos de daño que el personaje recibe por culpa de la inanición y el cansancio.

El personaje recibe a partir de ese momento todas las penalizaciones propias de la herida recibida incluso para realizar la siguiente tirada de constitución. Si supera el nivel de heridas "Casi muerto 10+", el personaje está muerto del todo sin remedio.

Por suerte, (o tal vez no), este tipo de daño se puede curar reduciendo todos los puntos de fatiga a cero, lo que se consigue descansando, durmiendo, comiendo y bebiendo. Recuerda que los full-cyborgs solo necesitan una cuarta parte de todo esto para permanecer operativos.

## Actividades diarias

Cada día se divide en 4 periodos de 6 horas cada uno. En cada periodo se pueden hacer muchas cosas, que en suma cansan al personaje en mayor o menor medida. Esto es así a efectos prácticos de contabilizar la fatiga y las necesidades fisiológicas del personaje en función de lo que haya hecho ese día. Las actividades están clasificadas según un baremo muy abierto y general, el DJ decide cuan duras pueden llegar a resultar cada una de las actividades.

- **Actividad Suave:** Pasear, hacer tareas domésticas, viajar en un coche sin estar conduciendo, una labor artesanal ligera, cocinar, etc. En general, cualquier cosa que implique un cansancio moderado. Genera un punto de fatiga por cada periodo de actividad.
- **Actividad Dura:** Caminar por un desierto árido, conducir a toda velocidad, moverse con sigilo por un abrupto bosque, trabajar en la mina, realizar una intervención quirúrgica, etc. En general, cualquier cosa que implique un fuerte cansancio. Genera dos puntos de fatiga por cada periodo de actividad.
- **Descansar:** Consiste en no realizar ninguna actividad durante ese periodo, o a lo sumo, cosas que no impliquen cansarse mucho. Recupera un punto de fatiga por día como máximo.
- **Dormir:** Un sueño completo, reparador... Libre de pesadillas y sin despertarse cada dos por tres por la causa que fuere. Recupera hasta cuatro puntos de fatiga acumulados durante el día debidos a realizar actividades suaves o duras.

## Sustento básico

Todos los personajes necesitan comer y beber. Incluso los full cyborgs aunque estos solo necesitan la cuarta parte que un humano normal. El sustento básico de una persona es de 3 Kg de comida y 1,5 L de agua diarios, suponiendo algún periodo de actividad a lo largo del día. Realizar actividades duras podría incrementar mucho más las necesidades de comida y agua, pero se deja así para simplificar. Opcionalmente, el DJ podría variar estas cantidades. La cantidad de agua podría duplicarse en ambientes muy calurosos o propensos a la deshidratación.

En cualquier caso, una vez calculada la cantidad de agua y comida que el personaje necesitaría para cada día, empieza la forma de hacerse con ella para no morir de inanición.

- Si un personaje no come absolutamente nada en un día o no llega a la mitad de lo requerido, gana 1 punto de fatiga. Si come al menos la mitad, gana 1 punto de fatiga por cada tres días que esté así.
- Si un personaje no bebe agua a lo largo del día o no llega a la mitad de lo requerido, gana 4 puntos de fatiga. Si bebe al menos la mitad, gana 2 puntos de fatiga al día.

Sobrevivir en estos tiempos que corren, es muy muy jodido. Recuperarás todos los puntos de fatiga por falta de comida el día que comas lo que necesitas, y lo mismo pasará con el agua. Tu único problema en ese momento, será hacerlo despacio para no morir atragantado.

## Guerra Nuclear, Química y Bacteriológica

Conocida por la gente como mierda, porquería, o simplemente como radiaciones, aunque no todo sean rayos gamma. Pero da igual, cuando sales a las wastelands, lo que te interesa es saber si el aire, el agua y el ambiente en general, es mortal o sino, cuanto tiempo puedes estar en él hasta que empiecen a sangrarte los pulmones.

En Last War estas cosas no traen nada bueno: Lo mejor que te puedes pasar si te expones demasiado, es morir. Lo peor es quedarte lisiado, malherido, o con problemas de salud para toda la vida, eso es lo verdaderamente chungo.

El nivel de peligro se clasifica en tres tipos de zonas: Amarillas, Rojas y Negras. La norma es: "Cuanto más oscuro y más negro, peor". Conviene indicar que una zona puede ser algo tan amplio como un paraje de varios kilómetros cuadrados, o algo tan reducido como unos cuantos litros de agua estancada. Estarás en peligro únicamente cuanto te expongas directamente a la fuente de radiación.

Resistir a la radiación, toxinas, luz solar extrema, aire contaminado, etc., es una tirada de Constitución más modificadores por trajes protectores, implantes y drogas adecuadas. Si se tienen, claro. El tipo de zona marca tanto la dificultad como la periodicidad de las tiradas.

- **Zona Amarilla:** Dificultad Grande, al entrar y luego una vez al día.
- **Zona Roja:** Dificultad Excelente, al entrar y luego una vez cada 12 horas.
- **Zona Negra:** Dificultad Legendaria, al entrar y luego una vez cada hora.

Si superas la tirada, no sucederá nada, aguantas bien los efectos de la toxicidad ambiental y puedes seguir adelante. Si fallas, se calcula el margen relativo de fracaso, que son los puntos de daño que se reciben, y que se traducen en heridas reales con sus consiguientes penalizaciones y tiempo necesario para curarse.

Además, si se falla con un grado relativo de Legendario o más, el personaje se habrá ganado un daño permanente en su organismo. Échale imaginación...



## Reparaciones y Mantenimiento

Los aparatos, sean del tipo que sean, sufren con el uso desgastes, se desajustan, se rompen, se oxidan y nunca duran para siempre. No al menos sin ayuda externa. Si tienes un coche maqueado para cruzar las wastelands a toda velocidad, las ruedas se le desgastarán, el polvo tapaná los filtros, el aceite se quedará viejo, y mil cosas más. Si tienes un cuerpo cyborg o un implante, tendrás que darle un gel para que se autorepare, y visitar al técnico cada cierto tiempo para que lo vuelva a calibrar.

Todas las operaciones de reparación y mantenimiento necesitan dos cosas: Herramientas apropiadas para realizarlas, y si debe realizarse una sustitución, el repuesto adecuado. Si nos falta alguna de estas dos cosas, ya podemos tener un nivel de habilidad Legendario, que no podremos hacer NADA. Por eso conviene llevar al menos una pequeña caja de herramientas en el coche, porque no podremos cambiar ni siquiera la rueda de repuesto si no tenemos una mísera llave para soltar los tornillos.

En el apartado de equipo verás que ciertas herramientas e instalaciones vienen con un +1 o más adjunto. Se trata de equipamiento especial que puede hacer estas labores más fáciles, con lo que el modificador se suma a la tirada apropiada. A veces este equipamiento es absolutamente necesario, tanto por la dificultad de la tirada, como por el hecho de que contiene cosas indispensables para la intervención.

Observarás también que una caja de herramientas básica no tiene modificador, ya que es el requisito mínimo indispensable

para poder hacer algo. Las herramientas están divididas en dos categorías: Para mecánica y para electrónica. Necesitarás una u otra según lo que quieras hacer. O las dos: Si eres un cibernético, necesitarás los dos tipos además de instrumental quirúrgico, (el cual funciona con el mismo sistema de modificadores y requisitos).

## Mantenimiento

Se trata en este caso de un mantenimiento preventivo, una especie de revisión que hay que pasar cada cierto tiempo para evitar que aparezcan problemas mayores. Por ejemplo, si a un coche no se le cambia el aceite cada cierto tiempo, el motor acabará gripándose, y esto significa casi literalmente, tirar el motor y poner uno nuevo.

El mantenimiento lo debe efectuar una persona que tenga la habilidad adecuada, cuanto más alta mejor. Lo podemos realizar incluso nosotros mismos, aun no siendo técnicos. Solo nos harán falta las dos cosas mencionadas antes: Herramientas y recambios.

No pasar el mantenimiento cuando hace falta implica perder fiabilidad, con lo que el aparato nos puede fallar en el peor momento. Cuando hagas una tirada en la que lo estés usando, un grado relativo de éxito de +3 implicará un peligro de rotura. ¿Por que? Porque con un margen tan grande será como si lo hubieses forzado más allá de su uso nominal, y las piezas ya no estarán para tantos trotes.

Usa la escala de daño normal pero aplicada al aparato. Por cada punto que sobrepase ese +3, será un nivel de herida recibido, (cuidado con los rasguños que van de 1 a 4, si la diferencia es de 4, realmente quedará incapacitado).

Hará falta reparar el aparato para que vuelva a funcionar con normalidad, y volver a ajustarlo. El daño recibido implicará los modificadores apropiados según el nivel de heridas, que se aplican a las tiradas relacionadas con el mismo.

Aquí se enumeran algunos ejemplos típicos que necesitan pasar este mantenimiento, indicando la frecuencia, dificultad de la tirada y lo que se hace en ellos.

- **Vehículos:** Coches, motos, camiones, etc. Normalmente pasan la revisión cada 10.000 Km o una vez al año, lo que suceda antes. En esta revisión se cambia el aceite, el líquido de frenos, el agua, (si está refrigerado por agua), se calibra la dirección, los filtros de aire y aceite, seguridad pasiva, (cinturones, airbag), suspensiones, y a veces las ruedas, (a un coche normal las ruedas le duran mucho más que 10.000 Km, pero un deportivo por ahí anda). Si el vehículo tiene armas montadas, también se revisarán. El coste de una revisión varía entre los 100 y los 500 chips, dependiendo del tamaño y complejidad del vehículo. *Mecánica, Dificultad Normal.*
- **Trenes:** Se refiere sobre todo a los trenes de fusión, pero vale para cualquier tren. La revisión se hace inmediatamente antes de realizar un viaje largo, normalmente uno o dos días antes. Se revisan a fondo los motores, la sujeción a los raíles, suspensiones, sistema de frenado, depósito de combustible o enganche a la catenaria, (según proceda), filtros, aislamiento, (vital en los nucleares), enganches de vagones, placas de blindaje, (si lleva), y soporte vital,

(también si lo lleva). El coste de una revisión varía entre los 1000 y los 5000 chips de un tren normal, dependiendo de su tamaño y complejidad; y entre los 3000 y 10.000 chips de uno nuclear, por los mismos factores. *Mecánica, Dificultad Grande. Electrónica, Dificultad Buena.*

- **Armas:** Se desmontan y se limpian periódicamente, tras realizar unos 200 o 300 disparos. Eso idealmente. Para simplificar, se va a suponer que debe limpiarse tras ser usada de forma medianamente intensiva a lo largo de una semana. Cuesta de 0 a 30 chips, dependiendo de si la hacemos nosotros o no. *Armería, Dificultad Mediocre.*
- **Blindajes y Armaduras Rígidas:** Aunque deben revisarse y repararse cada vez que sufren daños para mantener la integridad estructural, la revisión periódica de estos blindajes se limita normalmente a comprobar que no haya fisuras, que el material no esté degradado u oxidado y que las fijaciones al aparato o persona que protegen sigan estando en buen estado. Se realiza una vez al mes y cuesta de 0 a 30 chips para armaduras personales, y de 0 a 200 para blindajes de vehículos y similares. *Mecánica, Dificultad Pobre.*
- **Blindajes y Armaduras Nanotech:** Requieren menos mantenimiento periódico porque poseen la facultad de calibrarse ellas solas, manteniendo la estructura siempre en estado óptimo, (a menos que reciban un daño grave, para lo cual necesitan aplicar gel). La revisión se limita normalmente a comprobar que el material no esté degradado u oxidado y que las fijaciones al aparato

o persona que protegen sigan estando en buen estado. Se realiza una vez cada tres meses y cuesta de 0 a 30 chips para armaduras personales, y de 0 a 200 para blindajes de vehículos y similares. *Mecánica, Dificultad Buena.*

- **Prótesis cibernéticas:** Se les pasa revista según el uso: Con un uso normal, una vez al año, con un uso extremo, una vez cada seis meses o incluso menos, (a discreción del DJ). Se revisan las articulaciones, motores, actuadores, sensores, convertidor eléctrico, anclajes, estado del material, recubrimiento exterior, (piel sintética o metal por lo general), y accesorios que pueda llevar. Se cambian algunas piezas tales como cojinetes o ejes. Cuesta unos 50 chips. *Cibernética, Dificultad Normal.*
- **Implantes cibernéticos:** Se les pasa revista según el uso: Con un uso normal, una vez al año, con un uso extremo, una vez cada seis meses o incluso menos, (a discreción del DJ). Se revisan componentes específicos de cada implante, como el estado de los chips, conexiones neurales, transductores, interfaces, etc. Cuesta entre 20 y 50 chips, según el implante. *Cibernética, Dificultad Normal.*
- **Cuerpos Full-Cyborg:** Se les pasa revista según el uso: Con un uso normal, una vez al año, con un uso extremo, depende: Cuerpos como los de los gladiadores pueden pasar una revisión al mes e incluso menos. Cuerpos medianamente normales expuestos a la dureza de las wastelands más oscuras podrían requerir una revisión cada tres o seis meses. Se revisan las articulaciones, motores, actuadores, sensores,

convertidor eléctrico, anclajes, estado del material, recubrimiento exterior, (piel sintética o metal por lo general), órganos internos, metabolismo, interfaces, conexiones neurales, accesorios que pueda llevar, etc. Se cambian algunas piezas tales como cojinetes o ejes. Cuesta desde los 100 chips de un cuerpo más o menos normal, hasta los 1000 o más que puede costar la revisión de un cuerpo de gladiador o similar. *Cibernética, Dificultad Buena.*

A veces se puede trastear un poco y hacer alguna chapucilla, como por ejemplo, tapar un agujero en un manguito con cinta aislante. Pero esto apenas dará para continuar un tiempo más, en el que deberíamos dirigirnos rápidamente al taller o a algún destino seguro.

Se recomienda al DJ que se base más o menos en el tipo de piezas y mecanismos que se suelen mirar en las revisiones citadas en el anterior apartado a la hora de describir las averías, ya que estas son meramente descriptivas.

## Reparaciones

A veces ni el mejor de los mantenimientos evitará que alguna pieza se rompa, se deforme o sufra daños. Cuando esto ocurre, hay que reparar.

Para efectuar primero una reparación, hay que saber que tripa se le ha roto al cacharro. Esto requiere una tirada de la habilidad apropiada contra dificultad Normal, salvo que el técnico no conozca nada sobre el aparato en cuestión o que sea rematadamente complejo, en cuyo caso la dificultad puede subir hasta Excelente o más.

Si no se saca la tirada, además de no saber lo que le pasa, se perderá el tiempo empleado en efectuar el análisis, que puede variar desde minutos hasta horas y hasta días incluso.

Una vez sepamos lo que falla, hay que analizar que hace falta para repararlo. ¿Hace falta alguna pieza de repuesto o ha sido una anomalía de funcionamiento? ¿Que herramientas necesitamos? ¿Podemos hacerlo in situ o requiere de una instalación o maquinaria especial para arreglarlo?

Si nos falta alguna de esas cosas, no hay reparación posible.





## Viajes

Hay mucha gente que se gana la vida viajando de un lado para otro, por el motivo que fuere. Unos lo hacen a pie, otros lo hacen por carretera, unos pocos en tren. El objetivo de este apartado es explicar unas reglas sencillas para abstraer los viajes, ya que narrar un periodo de 6 horas de viaje en el cual puede que no suceda nada, es enlentecer la partida a lo tonto.

El DJ debe determinar primero cuantos días dura el viaje que los personajes vayan a realizar, y luego, tener en cuenta cuantos periodos diarios van a estar en marcha, lo cual puede ser una actividad ligera o moderada. Finalmente, tres factores se tienen en cuenta a la hora de recrear posibles problemas o sucesos en un viaje: Encuentros, toxicidad ambiental y concentración en viaje.

## Encuentros

El DJ determina cuantos posibles encuentros tiene un personaje a lo largo de cada periodo de actividad que se pase viajando. O bien lo decide para sí, o tira 1d6. A esta tirada se le aplican los siguientes modificadores, (apilables):

- En ciudad o zonas concurridas, un +1 o +2.
- En Zonas Amarillas, un -2.
- En Zonas Rojas, un -4.
- En Zonas Negras un -6.
- A pie un -2.

El mínimo de la tirada siempre es cero. Si el resultado final es más de un encuentro, el DJ decide cuan espaciados son esos encuentros. Luego, tira en la siguiente tabla para determinar el tipo de encuentro que tiene lugar.

## Encuentros Aleatorios

2d6	Encuentro
2-4	Convoy de gran tamaño.
5	Viajero Solitario.
6-7	Convoy de pequeño tamaño.
8-10	Falsa alarma, no se produce ningún encuentro.
11	Ejército móvil, plenamente armado y equipado.
12	Vehículos, Agentes o tropas (de Usari, espaciales, desonocidas, etc.

Si el DJ necesita saber si son hostiles o no, tira 1d6. 1-2 hostil, 3-4 neutral, 5-6 amistoso.

## Toxicidad ambiental

En la sección "Guerra Nuclear, Química y Bacteriológica" se describe como funcionan las tiradas para resistir a la radiación y otros agentes malignos presentes en el ambiente. Cuando se viaja sin embargo, se puede dar la situación de que los personajes cambien de zona de improviso.

Cada vez que los personajes entren en un tipo de zona concreta, distinta a la que han dejado atrás, deben efectuar una tirada. A partir de ahí se tira con la periodicidad normal. Si se produce un cambio súbito, (por la rotura de un traje NBQ por ejemplo), también se considera un cambio, y se debe tirar.

## Concentración

Es más una forma de llamar a las tiradas de conducción o para mantenerse atento cuando se viaja a pie o en otro medio lento.

El cansancio y la falta de concentración per se, están cubiertos en el apartado de fatiga. Sin embargo, eso no significa que si no ocurre nada especial, un viajero esté extinto de hacer este tipo de tiradas.

- **Vehículos motorizados:** Se deben hacer tiradas de conducción apropiadas, idealmente una cada tres horas, (es decir, dos veces por periodo). La dificultad varía en función de muchas cosas: La velocidad a la que se viaja, el estado de la carretera o vías, las curvas que tiene, lo difícil que resulta conducir el vehículo en cuestión, (por peso o avería, etc.), y si además del mero hecho de conducir se está haciendo algo más, como rastrear el entorno en busca de enemigos. Si las condiciones son óptimas y se va relajado, la dificultad debería ser Pobre o Mediocre. Pero si vamos a toda velocidad y corriendo muchos riesgos, entonces la dificultad debería ser de Buena para arriba.
- **A pie o en vehículos no motorizados:** Se deben hacer tiradas de Supervivencia para mantenerse centrado en el viaje, idealmente una vez cada tres horas, (es decir, dos veces por periodo). La dificultad varía en función de muchas cosas: Lo duro que resulta el camino, obstáculos, clima, estado anímico general, y si debemos preocuparnos de más cosas aparte de estar atentos al camino, como por ejemplo, de la radio. En condiciones óptimas, la dificultad debería ser Pobre o Mediocre. Pero si el entorno no ayuda,

la dificultad debería ser de Buena para arriba.

Superar las tiradas implica seguir adelante con el viaje sin incidencias. Fallar significa que algo hemos hecho mal. Puede que nos hayamos despistado un momento en la carretera y nos hayamos salido de ella, incluso teniendo un accidente grave. O tal vez nos hemos tropezado con algo y nos hemos caído haciéndonos daño. Puede que nos hayamos ensimismado con nuestras cosas y nos hayamos perdido. Y cosas peores.



# 01-00100

## Equipo

### Equipo básico

Más vale prevenir que lamentar, y que hombre precavido vale por dos. Debes pensar bien que es lo que vas a necesitar para desempeñar tus labores: No es lo mismo un asesino solitario que un mensajero, de la misma forma que no es lo mismo un médico de campo, que un cibermédico que no sale de su consulta.

Algunos elementos de equipo tienen modificadores, +0 (no indicado), +1 o +2. Si no aparece el modificador, se trata de lo puramente básico, sin el cual, muchas tareas relacionadas no serían posibles. El equipo marcado con +1 sería algo más completo, que facilitaría las labores simples, y que resultaría obligatorio para tareas más complejas, (por su mayor dificultad). Lo mismo sucede con el equipo marcado con un +2, que representa el equipamiento más completo que puede llegar a conseguirse y el necesario para las cosas realmente complejas.

Por ejemplo, un botiquín no tendría modificador. El equipo médico de asistencia que lleva una ambulancia estaría marcado con un +1, mientras que una clínica con un quirófano perfectamente equipado, tendría un +2.

### Chips (C\$)

La moneda empleada en Last War es el Chip, indicado C\$. Los chips son monedas hechas de fibra de vidrio, de color verde, azul o negro, similar al de las placas de circuitos impresos, de ahí su nombre. Aproximadamente, 1 C\$ = 1 €, para que todo el

mundo se haga una idea de lo que está pagando. La producción de estos chips recae en Wasalt, y aunque el trueque siga siendo en muchos lugares la única moneda de cambio existente, la presión que esta ciudad ejerce sobre las demás hace que el chip sea cada vez más el estándar a seguir.

Las monedas que se pueden encontrar, su color y su forma, son las siguientes:

- **1 céntimo de C\$ (0,01):** Azul oscuro, redonda.
- **5 céntimos de C\$ (0,05):** Azul oscuro, cuadrada.
- **10 céntimos de C\$ (0,10):** Azul oscuro, redonda.
- **50 céntimos de C\$ (0,50):** Azul oscuro, cuadrada.
- **1 C\$:** Verde claro, redonda.
- **5 C\$:** Verde claro, cuadrada.
- **10 C\$:** Verde claro, redonda agujereada.
- **50 C\$:** Verde claro, cuadrada agujereada.
- **100 C\$:** Verde y negra, hexagonal.
- **500 C\$:** Verde y negra, hexagonal.
- **1000 C\$:** Negra, hexagonal. De gran tamaño.

### Trueque y Regateo

Es una tirada de Persuasión enfrentada, se intenta convencer al otro de que nuestro precio es el mejor. Para ello, cada parte debe saber más o menos cuantos chips cuesta su equipo. El que gane, podrá reducir o aumentar el precio o valor del objeto cuanto desee. La otra parte puede aceptar o no el precio, o tirar por Detectar Mentiras para saber si le están engañando. Esta tirada debe hacerla el DJ en secreto en

lo que respecta a su PNJ, o ambas tiradas en secreto si son dos PJ; solo debe revelar quien gana la contienda en cada tirada.

## Tipos de Equipo

### **Herramientas mecánicas y electrónicas**

Se trata del equipo necesario para realizar toda clase de tareas mecánicas y eléctricas. Las cajas poseen todo lo básico para hacer tareas comunes y son el requisito mínimo para poder hacer muchas cosas. Los equipos de asistencia pueden ser desde cajoneras y carritos llevando muchas más herramientas, hasta una furgoneta plenamente equipada, o un mini-taller. Los talleres propiamente dichos, son locales acondicionados para hacer casi cualquier cosa. Hace falta tener herramientas mecánicas y electrónicas para hacer tareas de cibernética.

### **Equipo médico**

Los botiquines representados aquí son lo primero que se lleva para atender una urgencia médica. No nos harán falta para desinfectar una herida y colocar una tirita, pero si queremos realizar una tirada de primeros auxilios, si que será necesario. Los equipos de asistencia vienen a representar ambulancias y similares, mientras que una clínica cuenta con las instalaciones propias de un hospital o ambulatorio. Hace falta equipación médica para hacer tareas de cibernética.

### **Ropa variada**

Desde ropa normal, hasta redes de camuflaje, pasando por ropa militar y prendas protectoras y de abrigo variadas. A gusto del consumidor. Utilizar redes miméticas y pintura de camuflaje puede proporcionar un +1 a las

tiradas de sigilo para pasar desapercibidos cuando estemos quietos, a discreción del DJ. Así mismo, un traje NBQ otorga un +2 a las tiradas para resistir los efectos de la radiación. El traje para el desierto está hecho de un tejido que retiene el sudor y parte de la orina, depurándolos para poder volver a consumir el agua que se perdería de esta forma. El portador reduce en 1/3 el agua que necesita al día para subsistir.

### **Útiles de supervivencia**

Una amplia categoría de cosas necesarias para subsistir en el campo. Cantimploras para guardar el agua, máscaras para poder respirar en medio del polvo, fundas y mochilas de distintos tamaños para poder llevar lo que queramos, sacos de dormir y tiendas de campaña para pasar la noche a la intemperie, equipo para llevar, conservar y preparar comida, radios CB para comunicarnos con otra gente en las wastelands, y equipo variado para situaciones concretas.

### **Medicamentos, reparadores**

Los analgésicos son un nombre genérico para medicamentos de acceso más o menos público que sirven para combatir enfermedades menores. Van paliando los efectos de la misma, y transcurrido un tiempo, la curan... o no. El DJ puede requerir realizar tiradas de Constitución cada cierto tiempo para ver como evoluciona la enfermedad.

El gel reparador es necesario para arreglar y mantener cualquier equipo construido mediante nanotecnología, como chalecos anti-balas o prótesis cibernéticas. Si un personaje recibe heridas, el DJ puede considerar que algún cibermiembro ha resultado dañado, o que el

## Tabla de Equipo

Equipo	Peso (Kg)	Coste (C\$)	Equipo	Peso (Kg)	Coste (C\$)
Caja herramientas mecánica	15	500	Gel reparador nanotech (5 dosis)	n/a	50
Equipo asistencia mecánico (+1)	200	5000	Piedra de afilar	0,1	5
Taller mecánico (+2)	n/a	50.000	Pastillas potabilizadoras	n/a	25
Caja herramientas electrónica	10	700	Baterías (Pilas pequeñas)	n/a	10
Equipo asistencia elect. (+1)	100	10.000	Batería coche o camión	5	50
Taller electrónico (+2)	n/a	70.000	Grupo electrógeno	25	500
Botiquín de primeros auxilios	8	300	Raciones para 1 día de viaje	1,5	20
Equipo asistencia médica (+1)	200	10.000	1L de agua pura y limpia	1	30
Clínica médica	n/a	70.000	1L de agua corriente	1	10
Ropa normal a elegante	3	30-500	1L de agua sin tratar	1	5
Traje de faena/militar	5	120	1L de metanol	0,6	0,5-2
Traje NBQ (+2)	7	1000	Comida en restaurante normal	n/a	15
Traje para el desierto	5	1000	Comida en restaurante de lujo	n/a	100
Ropa de abrigo	3	50	Comida rápida	n/a	5
Chaleco táctico / con bolsillos	2	50	Ataúd (Alquiler 1 noche)	n/a	5
Capa / Guardapolvos	1	20	Habitación ruinosa (1 semana)	n/a	100
Red mimética	0,5	40	Habitación decente (1 semana)	n/a	200
Pintura de camuflaje	n/a	5	Habitación hotel (1 semana)	n/a	900
Gorra / Pañuelo / Bownie	0,5	20	Servicio prostitución de calle	n/a	20
Gafas desierto / de trabajo	0,2	50	Servicio prostitución normal	n/a	100
Guantes	n/a	10	Servicio prostitución de lujo	n/a	200
Botas militares	1	100	Servicios eclesiásticos	n/a	10-100
Cantimplora 1L	0,2	10	Estancia en un hospital (1 día)	n/a	100
Navaja multiusos	n/a	30	Entradas espectáculo deportivo	n/a	10-200

## Tabla de Equipo (Continuación)

Equipo	Peso (Kg)	Coste (C\$)	Equipo	Peso (Kg)	Coste (C\$)
Máscara para el polvo	0,2	100	Enlace virtual (solo en Wasalt)	n/a	25/hora
Máscara antigás (+1)	1	200	Guardaespaldas de calle	n/a	15/hora
Binoculares 20 aumentos	0,5	120	Guardaespaldas profesional	n/a	50/hora
Correa / Fundas para armas	n/a	5-30	Mercenarios callejeros	n/a	300-2000
Mochila pequeña (35L)	1	35	Mercenarios profesionales	n/a	600-5000
Mochila media (65L)	1,5	60	Informador (poca calidad)	n/a	50
Mochila grande (120L)	2,5	150	Informador (normal)	n/a	100
Petate	0,5	15	Informador(exhaustivo)	n/a	300
Saco de dormir	1,5	60	Investigador privado (callejero)	n/a	100-1000
Tienda de campaña pequeña	6	30	Investigador privado (profes.)	n/a	500-5000
Tienda de campaña grande	15	200	Mensajero callejero	n/a	50
Campin gas	5	35	Mensajero rápido	n/a	100
Sartén, cacerola o similar	0,3	5	Mensajero de carretera	n/a	500-5000
Cubiertos / Platos	n/a	5	Depósito en un banco (interés %)	n/a	10%
Termo comida o líquido	1,5	20	Batidor experto a pie (1 día)	n/a	300
Brújula	n/a	10	Scout motorizado	n/a	1K-10K
Talkie CB	0,2	40	Scout aéreo	n/a	500-20K
Radio CB	1	150	Asistencia en carretera (al mes)	n/a	2000
Canoa hinchable y remos	3	300	Mapa de área rudimentario	n/a	50
Linterna pequeña	n/a	15	Mapa de área detallado	n/a	100-300
Linterna grande	0,3	70	Libros / Revistas (de ocio)	n/a-1	5-50
Foco	1	120	Libros científicos / manuales	n/a-1	10-300
Mechero de gasolina	n/a	25	Tatuaje	n/a	50-300
Contador geiger	0,5	100	Paquete de tabaco	0,1	5-10
Reloj de pulsera	n/a	30-200	Analgésicos (dosis)	n/a	5

chaleco debe reajustarse para seguir siendo efectivo. Las nanomáquinas trabajan manipulando material, este material lo provee el gel. Se aplica frotándolo con un trapo sobre la zona afectada, y surte efecto transcurridas algunas horas. El gel no lo repara todo: Solo sirve para reparar cosas del tipo de un Rasguño o Herida, para cosas más graves hará falta intervención de un especialista.

Las pastillas potabilizadoras tienen doble función: Por un lado, "limpian" el agua eliminando ciertos gérmenes, aunque no harán nada contra contaminación fuerte, como metales pesados, armas químicas y cosas por el estilo. Por otro lado, añaden los minerales necesarios para que el cuerpo la absorba. Son un recurso casi obligatorio, de nada nos servirá beber agua destilada, el cuerpo no la asimila y nos deshidrataremos igualmente.

### ***Baterías y Grupos electrógenos***

Existen dos clasificaciones en cuanto a baterías: Las pilas propiamente dichas, que hacen falta para alimentar linternas y aparatos electrónicos varios; y las baterías de plomo que llevan vehículos, SAIs, etc. Una batería de plomo puede utilizarse también como fuente de energía de larga duración para un aparato que vaya a pilas o que funcione con un transformador conectado a la red eléctrica si este no estuviese disponible. A discreción del DJ.

Los grupos electrógenos generan electricidad de forma mecánica. Normalmente, se mueve un alternador o una dinamo con un motor que funciona con gasolina, alcohol o algún otro tipo de combustible, (que debe especificarse). Entrega una potencia equivalente a la de una

pequeña casa, (unos 3000 watios), puede funcionar durante varias horas, y es portátil llevándolo en un coche, carrito o similar.

### ***Comida, Agua y Combustible***

Existen tres tipos de agua en función de su calidad. El agua pura y limpia ha sido tratada para ser 100% potable, sin riesgos para la salud. El agua corriente, es agua que ha sido limpiada de alguna manera, pero no ha recibido tratamiento alguno, por lo que resulta potable, pero no es 100% segura para la salud. Por último, el agua sin tratar es agua sucia que puede tener dentro cualquier cosa. Incluso radiación o algo peor... Mejor no fiarse.

La comida de los restaurantes también tiene tres niveles. En general, dos comidas de restaurante, independientemente del lujo, aportan la comida necesaria para un día completo. La comida rápida es en menor cantidad y de dudosa calidad. Solo sirve para quitar el hambre. Haría falta comer cuatro platos de comida rápida para tener el aporte diario mínimo y vete a saber si no acabas pillando algo...

El combustible está hecho a base de Metanol. En lugares donde se produce en masa como en Bargain City, se puede encontrar muy barato. En enclaves perdidos de la mano de dios en cambio, puede llegar a costar cuatro veces más caro, constituyendo un buen negocio en base al trueque si se trae desde otros lugares.

### ***Alojamiento***

El alojamiento es algo caro en los tiempos que corren. Si no tienes un sitio decente donde dormir, la calle o un sucio ataúd de plástico o incluso de papel, es un buen lugar para dormir. Puedes alquilar también una habitación

de algún edificio en mejor o peor estado de conservación, aunque es más caro. Los hoteles por su parte, son siempre hoteles de lujo, y solo se pueden encontrar en Wasalt y Phoenix, con unos precios desorbitados.

### **Prostitución**

¿Cuanto cuesta un poco de sexo desenfrenado? Pues depende de lo que se busque, aquí están los precios típicos. Si buscas cosas más raras, tendrás que preguntar y probablemente negociar por ello.

### **Servicios eclesiásticos**

Hay muchas religiones y sectas pululando por ahí. Quien más y quien menos, ofrecen servicios especiales a sus miembros, o a quien quiera pagarlos. Confesiones, bautizos, funerales, incineraciones, misas rituales... de todo. Normalmente, solo los miembros de un determinado colectivo pueden acceder a los servicios del mismo.

### **Estancia en hospitales**

Es el coste por estar únicamente ingresado, (manutención, alojamiento, etc.), no se cuentan los gastos médicos, operaciones o medicamentos. Este es un precio estándar, propio de una clínica media. Hospitales privados de pleno derecho, pueden costar mucho más, aunque los servicios que ofrezcan serán también mejores.

### **Espectáculos deportivos y Viajes virtuales**

Son formas de ocio bastante extendidas. Los espectáculos deportivos abarcan desde deportes convencionales como el fútbol, hasta cosas más elaboradas como arenas de gladiadores o carreras de coches. El precio varía en función del lujo de la entrada.

Los Enlaces Virtuales son experiencias inducidas en nuestra mente, mediante un sistema de electrodos. Permiten recrear una realidad virtual de mayor o menor calidad en nuestra mente, provocando efectos diversos como placer, dolor, etc. En cierto modo, son una forma de droga virtual, porque te desengancha de la realidad.

Se cobra por horas, y existen realidades virtuales de todo tipo, aunque solo se pueden encontrar en la ciudad de Wasalt.

### **Guardaespaldas y Mercenarios**

Si quieres contratar algún machaca para que te cubra las espaldas o haga el trabajo sucio por ti, tendrás que pagarle debidamente. Los guardaespaldas suelen cobrar por hora y persona, realmente es un servicio bastante caro, pero se debe a que su actividad es muy intensa, especialmente en ciudades como Bargain.

Los mercenarios cobran en función del trabajo a realizar y de lo buenos que sean haciéndolo. Se les suele pagar entre un 10 y un 50% por adelantado, a negociar en el momento. El precio indicado es para un grupo de 2 a 4 mercenarios con un equipo medio.

### **Informadores e Investigadores privados**

Ambos satisfacen el ansia de saber que uno pueda tener, por un precio. Un informador es alguien que se conoce al dedillo rumores, noticias y cosas que no son de dominio público. Es probable que también tenga acceso a archivos, informes y otro tipo de información almacenada. Si queremos dicha información, deberemos pagar por ella. No todos los informadores son iguales, ni se mueven en los mismos círculos. A menudo,



habrá que buscar el informador adecuado para conseguir lo que necesitamos saber.

Los investigadores se dedican a conseguir información específica, la que nosotros les encarguemos. Puede ser algo tan simple como espiar a alguien, o tan elaborado como descubrir quien mató al tipo de la esquina. Cobran en función de la complejidad del trabajo, por días o semanas invertidas en la investigación.

### **Mensajeros**

Llevan información caliente de un lado para otro, evitando a quienes desean evitar que esa información llegue a su destino, y a quienes quieren hacerse con ella. Los mensajeros no suelen saber lo que transportan, es más seguro así. Cobran en función de su reputación: De lo rápidos que sean, de su eficiencia, y de su discreción.

Un mensajero callejero hace entregas en recorridos cortos, generalmente dentro de una ciudad. Se mueve a pie y suele mantener su identidad como mensajero en secreto como medida para evitar ser asaltado. Los mensajeros rápidos utilizan vehículos ligeros, desde motos hasta patines, para moverse por las calles a toda velocidad. No ocultan el hecho de que son mensajeros, su habilidad reside en su fugacidad: Para cuando se enteran de que va a transportar algo caliente, ellos ya han hecho la mitad del camino.

Los mensajeros de carretera, o road rashers como les llaman habitualmente, pueden ser desde mensajeros propiamente dichos, hasta transportistas en toda regla. Pero actúan en solitario, o como mucho, en parejas. Llevan coches rapidísimos, que conducen drogados hasta las cejas para poder llegar a su destino sin



parar y a toda velocidad. Son el blanco no solo de interesados, sino de raiders oportunistas, cobradores de peaje, y otras lindezas. Sus servicios son caros, pero necesarios para que la sociedad siga en marcha.

### **Bancos**

La gente que amasa una importante cantidad de dinero, necesitará de algún sitio en el que guardarlo. Solamente en Wasalt, Phoenix y algunos enclaves de Eastern Arizona es posible encontrar bancos. Estos lugares fuertemente protegidos albergan en su interior dinero en metálico o las pertenencias que allí dejemos. Se cobra un interés fijo del 10% de lo que tengamos en la cuenta, (o equivalente según lo que queramos guardar). Por un 10% más podemos tener un seguro, en caso de que el banco resulte atracado o algo peor.

### **Batidores y Scouts**

Reconocen el área circundante por nosotros, o nos hacen de guía... Siempre y cuando su plan no sea realmente el tendernos una trampa. Los batidores van a pie, suelen ser gente curtida que se conocen bien una determinada zona, como puede ser un desierto o una jungla densa. Los scouts van motorizados.

Un scout que va por tierra, está especializado en viajar rápido varios kilómetros por delante de un convoy, llevando un coche pequeño o una moto, que en caso de urgencia les permita escapar gracias a su superior movilidad y velocidad. Pueden sondear a simple vista, o pueden ir equipados con sensores de cualquier tipo. Cobran en función de su reputación y de lo sofisticados que sean sus servicios.

Un scout aéreo dispone de un medio para sobrevolar la zona,

pudiendo ver todo lo que rodea a un convoy en varios kilómetros a la redonda. Puede ser desde un ala delta o un parapente, hasta una avioneta. Pueden vigilar a simple vista, o llevar incluso hasta un radar. Su precio resulta a la larga más caro que el de los scouts terrestres, y además tienen la desventaja de tener que aterrizar a repostar periódicamente si el viaje es largo, cosa que también cobran ya sea en dinero, o con suministros.

### **Asistencia en carretera**

Si te quedas tirado, puedes probar a llamar por radio a algún conocido o alguien de confianza para que te eche un cable. O puedes pagar un seguro para que un taller vaya con su grúa y te saque del atolladero. Pero es un servicio muy caro, y no se garantiza el rescate al 100%. Además, también te cobrarán los kilómetros que tengan que desplazarse para ir a buscarte, cobrando 5 C\$ por Km más o menos.

### **Mapas**

Indican la ruta a seguir y todo lo que hay que evitar, de mejor o peor manera. Los mapas son útiles muy valorados en esta época, y suelen costar caros. Por desgracia, hay que asegurarse de que lo indicado en el mapa sea cierto, ya que no sería la primera vez que alguien crea un mapa falso para llevarnos a una emboscada.

### **Libros y Manuales**

¿Quién dijo que en el holocausto ya no se lee? Los scavengers recuperan libros y revistas que son vendidos como artículos de ocio. A veces, también recuperan libros con información técnica o científica que resulta de gran utilidad. A discreción del DJ, poseer un manual que indique

como hacer lo que queremos, puede otorgar un +1 a la tirada. De lo único que hay que preocuparse con estas cosas, es de saber leer.

## **Drogas**

Las drogas forman parte de la sociedad de Last War porque permiten dos cosas: Evadirse de una realidad que a veces resulta inaguantable, o superar las propias barreras humanas tanto físicas como mentales.

El consumo de drogas puede crear adicción, (ver limitación del mismo nombre). En tal caso, se aplican los efectos particulares de cada droga en caso de que haya síndrome de abstinencia. Un personaje debe hacer tiradas de Constitución para ver si se vuelve adicto o no. La primera tirada se hace contra dificultad Pobre, y se va subiendo un nivel la dificultad cada X dosis, en función de lo adictiva que sea la droga: 1 dosis si es muy fuerte, 2 dosis si es fuerte, 5 si es normal, y 10 si es poco adictiva.

A continuación se presentan algunos ejemplos, nombre con el que se les conoce en las calles, efectos y costes asociados.

### **G10/100 (Crystal, Fly)**

+1 DES y +1 PER (y todas las habilidades asociadas), +1 Iniciativa. Duración: 30 minutos. Deja una resaca posterior de -1 INT y -1 PER durante otros 30 minutos. Coste: 100 C\$ por dosis, formato líquido inyectable. No adictiva.

Es una droga solo apta para full-cyborgs. Para un mortal común, esta droga podría suponer la muerte: Tras la ingestión de una dosis se debe tirar Constitución contra una dificultad Excelente, de lo contrario se entra en coma debido al shock durante 1d6 días,

(una pifia es coma indefinido). No provoca adicción pero deja una fuerte resaca, que suele paliarse con drogas especiales. Conseguir G10/100 es difícil ya que es una droga fabricada por la Red Usari, aunque ya se vende en algunos círculos bajo la denominación Crystal o Fly.

### **EF-9003 (Siege, Lunacy)**

+1 Iniciativa. Duración: 30 minutos. No deja resaca. Coste: 100 C\$ por dosis, formato líquido inyectable o inhalador. No adictiva.

Es una droga de combate mucho más suave que el G10/100 y menos dañina para el organismo, que tampoco es adictiva. Aunque se desconoce el autor tras esta sustancia, se descarta que sea una droga clandestina por lo compleja que resulta su elaboración. Es rara de conseguir, y en las calles se la conoce habitualmente con los nombres de Siege o Lunacy, dados en teoría a dos versiones muy similares de una misma droga que en realidad son iguales, variando únicamente el formato de distribución, (jeringuillas autoaplicables en Siege, inhalador para Lunacy).

### **BLAST**

+2 al FD mientras duren los efectos, luego se aplica todo el daño ignorado. Duración: 15 minutos. Coste: 20 C\$ por dosis, formato líquido ingerido. Fuertemente adictiva.

BLAST es mitad acrónimo, mitad apodo de lo que esta devastadora droga hace en el organismo. Sabe dios quien la hizo, pero hace más daño y provoca más adicción que los efectos positivos que consigue. Aun así, el hecho de poder convertirte en alguien que no sufre dolor durante unos minutos por algo más de 20 pavos es algo tentador. Cuando se

tiene el mono, provoca sensación de inferioridad y temores infundados.

### **Steelman**

+1 al FD mientras duren los efectos, luego se aplica todo el daño ignorado. +1 CON para resistir radiación, toxinas y venenos. Duración: 30 minutos. Coste: 50 C\$ por dosis, formato líquido inyectado. Adictiva.

Steelman es una sustancia originariamente diseñada para resistir la radiación, que de alguna manera ha acabado mezclándose con otros componentes para que también "congele" por decirlo de alguna manera, las terminaciones nerviosas. Su ingestión le hace a uno más duro, y su cuerpo se ve menos afectado por la toxicidad ambiental. Cuando se tiene el mono, provoca sensación de inferioridad y temores infundados.

### **Happy Hour (My Friend, Heavens)**

Sensación extrema de relax y bienestar, -1 a todos los atributos (y a todas las habilidades). Duración: 1 hora. Deja una sensación de vacío y tristeza durante otra hora más una vez se disipan los efectos. Coste: 20 C\$ por dosis. En formato pastilla o en polvo. Muy fuertemente adictiva.

Como su propio nombre indica, quien ingiera esta droga estará sumido en la felicidad más absoluta durante una hora, a la par de estar completamente atontado. Está muy extendida y resulta muy barata. Es conocida con muchos otros nombres, según el sitio. Pero es increíblemente adictiva, por la buena sensación que produce, y lo mal que te quedas cuando se te acaba.

### **M-Care-100 (Berserker, TX100)**

Elimina la sensación de dolor del cuerpo. Todos los penalizadores por heridas desaparecen mientras duren sus efectos, (pero el daño se mantiene). Duración: 5 minutos. Coste: 75 C\$ por dosis. Formato líquido ingerido o inhalador. No adictiva.

Otro subproducto militar, que convierte al soldado herido en una máquina de matar que no sufre dolor. Es más comúnmente conocida como Berserker debido a la sensación de euforia que se tiene mientras duren sus breves efectos. Es muy útil como último recurso, para apartarse de la línea de fuego e ir en busca del médico mientras te desangras.

### **Cheap Trip**

Droga alucinógena que altera la realidad del consumidor de forma impredecible. -2 a todos los atributos (y a todas las habilidades). Duración 1d6 horas. Deja una resaca posterior de varias horas, similar a una borrachera. Coste: 10 C\$ por dosis. En pastillas. Ligeramente adictiva.

Es realmente, un viaje barato. Una de las drogas más consumidas en general, que altera la realidad, llevándonos a un "universo paralelo". Muchos la toman combinada con alcohol, para potenciar sus efectos y tener "dulces sueños". Pero lo cierto es que según el estado de ánimo del consumidor, puede llegar a provocar pesadillas horribles capaces incluso de llevarle al suicidio: Deberá hacer una tirada de Frialdad a dificultad Excelente para darse cuenta de que lo que le pasa no es real, y luchar contra las alucinaciones.

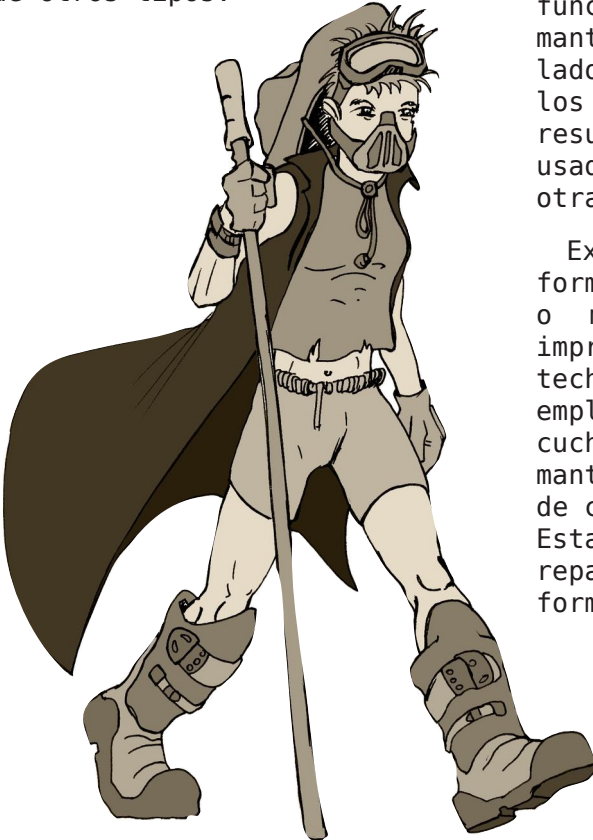
## Forgotten

Droga adormecedora y alucinógena que provoca un coma inducido al consumidor en el cual tiene toda clase de sueños. Duración: 1d6+2 horas. Coste: 15 C\$ por dosis. En pastillas. Adictiva.

Forgotten es la droga preferida de quienes necesitan echarse a dormir para descansar a cualquier precio. Al poco de tomarla, adormece completamente el cuerpo y lo deja en un estado comatoso, completamente inmóvil e inconsciente, y sin posibilidad de despertarse mientras duren los efectos, con lo que estaremos también completamente indefensos.

## Armas y Blindajes

En general, pocas cosas han cambiado respecto al funcionamiento de las armas tanto arcaicas como de fuego, y los blindajes tanto personales como de otros tipos.



La tecnología empleada para crearlos es una mezcla entre lo existente a finales del siglo XX y los desarrollos del siglo XXI y parte del XXII. Hay dos razones para ello:

- Por un lado, que tras la larga noche, no se han producido avances significativos, excepto en el equipamiento portado por Usari, cuyo desarrollo es totalmente reciente.
- Por otro lado, resulta más asequible reconstruir tecnología antigua por parte de la gente de a pie, que intentar copiar la tecnología punta de Usari, ya que no se poseen ni los conocimientos ni los medios adecuados para hacerlo.

## Armas de combate Cuerpo a Cuerpo

Son muy utilizadas debido a que no necesitan munición para funcionar, aparte de tener un mantenimiento mínimo. Por otro lado, algunas armas blancas, como los cuchillos o navajas, pueden resultar muy versátiles y ser usadas como herramientas para otras tareas aparte de combatir.

Existen armas creadas de forma totalmente artesanal más o menos elaboradas, (incluso improvisadas), y unas pocas hi-tech desarrolladas por Usari que emplean nanotecnología para crear cuchillos y espadas que siempre mantienen afilada su hoja, capaz de cortar incluso hasta metales. Estas armas requieren de gel reparador para poder usarlas de forma eficaz.

## Tabla de Armas Cuerpo a Cuerpo

Arma	Daño	Peso (Kg)	Coste (C\$)	Arma	Daño	Peso (Kg)	Coste (C\$)
Navaja Pequeña	+1	n/a	10	Bastón	+2	1,5	10
Navaja Grande	+2	n/a	40	Porra o Tonfa	+2	1	40
Daga o Cuchillo	+3	0,5	50	Garrote	+2	2	5
Machete	+3	1	30	Lanza	+3	2	30
Espada	+3	2	50	Maza	+3	2,5	40
Katana	+4	3	200	Martillo	+4	3	40
Hacha	+4	24	120	Pico	+2	2	30
Nanocuchillo	+3 DP	0,5	300	Látigo*	+1	1	50
Nanokatana	+4 DP	3	600	Cadena*	+2	2	20

\*Pueden utilizarse para apresar a la víctima o a un objeto.

### Armas a Distancia

Las armas arrojadas más comunes son los cuchillos y por supuesto, las piedras. En manos de lanzadores expertos, pueden ser armas devastadoras a cortas distancias, sobre todo por el efecto sorpresa. Las hondas son armas que se pueden improvisar a partir de una cuerda, y que permiten lanzar piedras a distancias mayores y con una potencia considerable.

Arcos y ballestas son lo más próximo a un arma de fuego de bajo coste que se puede encontrar. Los arcos pueden improvisarse a partir de una rama de algún tipo de árbol que resulte flexible. Las ballestas suelen dar una mayor potencia de fuego que los arcos, aunque su mecanismo de funcionamiento es algo más complejo.

Las armas de fuego suelen clasificarse en dos tipos: Con y sin casquillo. Es realmente una clasificación muy rudimentaria para diferenciar el armamento más propio del siglo XX, de

las versiones más avanzadas que surgieron a finales del siglo XXI.

Las armas de fuego que disparan balas con casquillo están más extendidas, ya que los casquillos son más fáciles de fabricar, y se pueden recuperar para ser reutilizados, (los carroñeros los recuperan de las ruinas con este propósito de hecho). Además suele ser frecuente que las armas que disparan este tipo de munición estén hechas de materiales más "toscos" y más fáciles de reparar.

Las armas de fuego que disparan munición sin casquillo son muy superiores en comparación. Sus cargadores suelen ser de mayor capacidad, disparan con mayor precisión y a veces hacen más daño. También son más costosas a la larga: Más caras de comprar y mantener, y las balas valen más. Las armas pesadas siguen la misma clasificación que las armas de fuego personales, aunque las diferencias de coste o disponibilidad no resultan tan acentuadas.

Finalmente, existe una última clasificación dedicada al armamento ultra-avanzado desarrollado por Usari en los últimos años. Armas gauss, de plasma y láseres con los que equipa a sus tropas de élite. Aunque pudiera parecer que estas

armas están años luz respecto del armamento convencional, lo cierto es que la Red Usari no ha podido desarrollarlas plenamente debido a las limitaciones de producción existentes.

## Tabla de Armas a Distancia

Arma	Precisión	Daño	Alcance m	Cargador	CdF	Peso Kg	Coste C\$
Cuchillo arrojado	+0	+2	Base: FUE+2	n/a	M	0,2	10
Hacha arrojada	-1	+3	Base: FUE+2	n/a	M	0,5	20
Piedra (lanzada)	-1	+1	Base: FUE+2	n/a	M	0,3	0
Honda	+0	+2	5/10/20/40	n/a	M	0,2	5
Bumerán	+0	+2	10/20/40/80	n/a	M	1	35
Arco corto	+0	+3 AP	20/40/80/160	n/a	M	2	50
Arco largo	+0	+3 AP	30/60/120/240	n/a	M	3	100
Ballesta ligera	+0	+3 AP	25/50/100/200	n/a	M	2,5	100
Ballesta pesada	+0	+3 AP	35/70/140/280	n/a	M	3,5	200
<b>Armas de fuego: Munición con casquillo</b>							
Pistola ligera (~.22)	+0	+2	4/8/16/32	10c	SA	0,5	100
Pistola media (~9 mm)	+0	+3	5/10/20/40	15c	SA	1	200
Pistola pesada (~.44)	+0	+4	6/12/24/48	8c	SA	1,5	300
Subfusil ligero	+0	+2	15/30/60/120	30c	FA,R	2,2	200
Subfusil medio	+0	+3	25/50/100/200	30c	FA,R	3	350
Escopeta recortada	-1	+4	3/6/12/24	2r	SA	1	100
Escopeta táctica	+0	+4	5/10/20/40	8r	SA	3	500
Fusil de asalto	+0	+5	40/80/160/320	32c	FA,R	4,5	500
Ametralladora	-1	+6	40/80/160/320	200cn	FA	6	800
Cañón Gatling	+0	+6	40/80/160/320	200cn	FR	20	5000
Rifle de precisión	+1	+6	100/200/400/800	10c	SA	5,5	800
<b>Granadas de mano</b>							
Granada de Fragmentación	+0	+7-5	Base: FUE+2	n/a	M	0,3	50
Granada Aturdidora	+0	+7-5	Base: FUE+2	n/a	M	0,3	75
Granada Alto Explosivo	+0	+10-3	Base: FUE+2	n/a	M	0,3	50

## Tabla de Armas a Distancia (Continuación)

Arma	Precisión	Daño	Alcance m	Cargador	CdF	Peso Kg	Coste C\$
<b>Armas de fuego: Munición sin casquillo</b>							
Pistola de dardos	+0	+1*	4/8/16/32	12c	SA	0,5	120
Pistola antipersonal	+0	+3	6/12/24/48	20c	SA	0,6	300
Pistola de combate	+0	+4	6/12/24/48	12c	SA	1	500
Subfusil antipersonal	+0	+3	25/50/100/200	60c	FA,R	2	750
Subfusil de combate	+0	+4	25/50/100/200	45c	FA,R	2,6	1000
Fusil de asalto ligero	+1	+5	50/100/200/400	40c	FA,R	3	750
Fusil de asalto pesado	+0	+6	50/100/200/400	40c	FA,R	4	1100
Ametralladora	-1	+6	50/100/200/400	200cn	FA	5	1000
Micro-Gatling	-1	+4	50/100/200/400	60c	FR	6,5	2500
Cañón Gatling	+0	+6	60/120/240/480	200cn	FR	16	8000
Rifle de precisión	+2	+6	150/300/600/1200	10c	SA	5	1500
<b>Armas pesadas</b>							
Lanzagranadas	-1	+10-10	25/50/100/200	6t	SA	7	400
Mortero	-2	+8-3	15/30/60/120	1	M	10	250
Lanzacohetes	+0	+14-5	100/200/400/800	1	M	5	650
Lanzallamas	-1	+10	3/6/12/24	30d	FA,R	25	500
<b>Armas Hi-Tech</b>							
Fusil de asalto gauss	+1	+5 AP	100/200/400/800	90c	FA,R	4	3000
Ametralladora gauss	+0	+6 AP	100/200/400/800	400cn	FR	5	6000
Carabina de plasma	+0	+8	25/50/100/200	40c	FA,R	5	5000
Pistola láser	+1	+2 AP	12/24/48/96	6c	SA	1	1000
Rifle láser de precisión	+2	+4 AP	200/400/800/1600	5c	SA	5	5000
Granada EMP	+0	+6-10**	Base: FUE+2	n/a	M	0,3	150
Granada Flechette	+0	+3 AP	Base: FUE+2	n/a	M	0,3	150

\*Los dardos pueden ir cargados con drogas y venenos varios.

\*\*Daño de pulso electromagnético, si no hay un blindaje específico para este tipo de daño, cualquier otro blindaje se ignora. Solo afecta a máquinas y personas que lleven equipo cibernético



## Tabla de Municiones

Munición	Coste C\$	Munición	Coste C\$
Balas de honda x50	10	Dardos pistola de dardos x50	25
Virotes de ballesta x50	15	Balas pistola/subfusil (sc) x100	50
Flechas de arco x50	15	Balas fusil (sc) x100	75
Balas pistola/subfusil (c) x100	35	Balas ametralladora (sc) x200	175
Balas fusil (c) x100	50	Balas micro-gatling (sc) x100	120
Balas ametralladora (c) x200	125	Balas cinta gatling (sc) x200	350
Cartuchos escopeta x30	25	Balas rifle precisión (sc) x50	80
Balas rifle precisión (c) x50	50	Balas fusil gauss x100	200
Balas cinta gatling (c) x200	250	Balas ametralladora gauss x100	400
Granadas x1	40	Cargador pistola láser x1	50
Granadas mortero x1	30	Cargador rifle láser precisión x1	200
Cohetes x1	60	Cargador plasma x1	100
Munición Armor Piercing*	X2	Depósito lanzallamas x1	25
Munición Doble Propósito*	X4	*Aplicarelmultiplicadorsobreel tipode munición deseada. Piedras, balas de honda, plasma y láser no puede ser ni AP ni DP.	

### Blindajes personales

Existen dos tipos de blindajes personales, clasificados según el tipo de fabricación: Los hardtech, y los nanotech.

Los hardtech son los chalecos y chaquetas blindadas de toda la vida. Están fabricados con materiales "rígidos", es decir, no se deforman de forma inteligente. Cuando reciben impactos, hay que llevarlos al taller para que los arreglen casi a martillazos como quien dice. Son baratos y medianamente efectivos, aunque suelen resultar bastante pesados.

Los nanotech están contruidos mediante nanomáquinas que se deforman de manera inteligente al recibir un impacto, volviendo a recobrar su forma original pasado algún tiempo, (con la ayuda de gel reparador si el impacto es muy fuerte). Son más efectivos y más ligeros, pero también más caros.

Algunos blindajes son particularmente engorrosos de llevar. El penalizador indicado como estorbo se aplica a todas las tiradas que requieran una actividad física en la que influya la agilidad y/o el peso del personaje, como por ejemplo, nadar, mantener el equilibrio, trepar, luchar cuerpo a cuerpo, etc.

## Tabla de Blindajes

Blindaje	Protección	Peso Kg	Coste C\$
<b>Blindajes Hardtech</b>			
Chaleco ligero (torso)	+1	4	100
Chaleco medio (torso)	+2	5	200
Chaleco pesado (torso) (E-1)	+3	6	300
Chaqueta blindada ligera (torso, brazos)	+1	2	100
Chaqueta blindada media (torso, brazos) (E-1)	+2	3,5	250
Chaqueta blindada pesada (torso, brazos) (E-1)	+3	5	400
Casco anti-disturbios (cabeza)	+1	0,5	50
Casco de combate (cabeza)	+2	1	150
Escudo anti-disturbios (integral, orientable)	+1	3	100
Armadura de rugby (torso, cabeza)	+1	3	70
Armadura modular integral (integral) (E-2)	+4	10	2000
<b>Blindajes Nanotech</b>			
Ropa interior blindada (torso, brazos, piernas)	+1	1	500
Chaleco ligero (torso)	+2	2,5	150
Chaleco medio (torso)	+3	3,5	300
Chaleco pesado (torso)	+4	4,5	450
Chaqueta blindada ligera (torso, brazos)	+2	1,5	200
Chaqueta blindada media (torso, brazos) (E-1)	+3	3	350
Chaqueta blindada pesada (torso, brazos) (E-1)	+4	4,5	500
Casco ligero (cabeza)	+2	0,5	100
Casco de combate (cabeza)	+3	1	250
Armadura potenciada ligera (integral)	+5	15	8000
Armadura potenciada pesada (integral)	+7	30	15.000

## Ciberequipo

A estas alturas estarás pensando en lo difícil que es subsistir en este mundo. Realmente lo es, pero se debe a que a menudo no se dispone ni del dinero suficiente, ni tampoco del espacio necesario, para tener a tu alcance un equipo adecuado para cada momento. La única posibilidad es confiar en ti mismo, en que tu cuerpo esté preparado para todo. Y aquí es donde entra la potenciación, la inserción de partes cibernéticas en el cuerpo para hacerlo más duro.

No es simplemente tener más poder sobre los "orguies", (gente con su cuerpo íntegro original), sino el tener más ventaja sobre todo el ambiente que nos rodea, porque disponer de implantes cibernéticos proporciona las siguientes ventajas:

- Cuando un personaje es herido, bien por daño físico, por toxicidad u otros motivos, los ciberimplantes paliar sus efectos, por su resistencia superior. Si el daño se produce en la localización de algún ciberimplante, cualquier rasguño se auto-repara en 15 minutos. Las heridas se reparan también solas con la ayuda del gel reparador nanotech, tardan unas 3 horas. Niveles de herida más altos requieren intervención externa para ser reparados.
- Cuanta menos carne y más metal haya en nuestro cuerpo, menos le afectará la radiación. Calcula a ojo que porcentaje de tu cuerpo ha sido sustituido por implantes y aplica el modificador apropiado a la tirada de Constitución para resistir los efectos: 0-50%: +0; 51-100%: +1. Nota: Los full-cyborgs siempre tienen un +1. La protección adicional que puedan proporcionar placas de

blindaje anti-rad es apilable con estos modificadores.

- Algunos implantes proporcionan algo más que resistencia extra. Las prótesis permiten golpear con más fuerza, unos ciber ojos pueden permitir ver en infrarrojos, un chip puede aumentar el flujo de adrenalina y mejorar nuestra iniciativa, etc. Consulta la descripción de cada uno para más detalles.

El non-plus ultra del ciberequipo, son los cuerpos full-cyborg. Cuando uno se compra un cuerpo sintético, se reemplazan los rasgos de su cuerpo original con los del nuevo. El potencial de estos cuerpos es enorme, al igual que su precio. Pero son más comunes de lo que parece, gracias a que en sitios como Wasalt son fáciles de conseguir. Los cuerpos full-cyborg se describen en un apartado más adelante.

### ¿Más humano que humano?

Adquirir ciberimplantes hace que el cerebro reciba a través del sistema nervioso impulsos que, aunque compatibles con los de órganos originales, son los de máquinas. Puede hacer que nos sintamos raros, o que nuestra percepción del entorno cambie, por el simple hecho de que lo que nuestros sentidos perciben, no es lo mismo que percibían anteriormente. En otros casos, puede hacer que nos sintamos tan bien como para ser capaces de comernos el mundo, ante tal miríada de circuitos electrónicos superiores a la carne transmitiendo al sistema nervioso central. Puede hacer que nos volvamos locos. O puede convertirnos en mejores personas.

La cosa es que los implantes no dejan nuestro sentido de la humanidad inalterado. Pero tampoco nos convierten en máquinas inteligentes, o en seres desquiciados que no son capaces de asimilar las partes mecánicas de su cuerpo, (los implantes están hechos para funcionar en ellos, sino, ¿de qué serviría tenerlos?). El como afectan los implantes es algo que deben decidirlo el jugador y el DJ. Es algo meramente descriptivo que debería interpretarse, y que da más color al personaje.

## Lista de ciberimplantes

A continuación se presenta una lista de ciberimplantes, con sus efectos y su coste en chips. No se indica la disponibilidad de los mismos, se recomienda al DJ que la aplique en base a las descripciones de los distintos lugares presentados en la sección 10-00010: *Este es tu mundo*. El precio final también puede variar en función de la calidad del implante y de la operación para colocarlo. Por ejemplo, no es lo mismo un ojo instalado de forma que es muy difícil distinguirlo de uno verdadero, que otro para el cual toda la cuenca ha sido reemplazada por un injerto metálico.

### Lista de Ciberimplantes

Ciberimplante	Descripción	Coste C\$
<b>Prótesis Cibernéticas</b>		
Brazo biomecánico estándar	Reemplazo con mano incluida. FUE+1 a golpear o agarrar. Hay que tener dos brazos y columna para tener FUE+1 a levantar objetos.	1000
Pierna biomecánica estándar	Reemplazo con pie incluido. FUE+1 a golpear o pisar. Hay que tener dos piernas y columna vertebral para duplicar la distancia de salto.	1000
Mano biomecánica estándar	Acoplable a brazo natural o cibernético. FUE+1 a agarrar. Cada dedo cuesta un 10% del precio total. Se pueden añadir herramientas o accesorios pequeños en los dedos.	300
Pie biomecánico estándar	Acoplable a pie natural o cibernético. Cada dedo cuesta un 10% del precio total. Se pueden añadir herramientas o accesorios pequeños en los dedos y la planta del pie.	300
Reconstrucción corporal	Reconstruye huesos y tejidos dañados mediante metal. Se puede recubrir con piel clonada, disimularlo o dejarlo tal cual. El precio varía en función del área cubierta de 100 a 1000 C\$.	Ver
Columna vertebral sintética	Necesaria para colocar pies y brazos por parejas. Con cuatro miembros y columna, se gana +1 a FUE de forma permanente, (reemplaza a los bonus por prótesis individuales).	5000
Ojo biomecánico	Como uno normal, salvo que se le coloquen accesorios como infrarrojos, zoom, alta resolución (+1 PER con vista), anti-deslumbramiento, etc.	300
Oído biomecánico	Como uno normal, salvo que se le coloquen accesorios como escáner de frecuencias, alta resolución (+1 PER con oído), atenuador de ruido, etc.	300

## Lista de Ciberimplantes (Continuación)

Ciberimplante	Descripción	Coste C\$
<b>Prótesis Cibernéticas (Continuación)</b>		
Pulmones biomecánicos	Aumentan la capacidad pulmonar en un 50%, y mejoran la resistencia al polvo y aire contaminado. Poseen filtros intercambiables.	500
Reemplazo digestivo cibernético	Funciona como un aparato digestivo que reduce en 1/3 la necesidad de comer. Además, permite comer cosas que un original no podría digerir, (siempre que sean orgánicas).	1500
Reemplazo metabólico	Reemplaza partes del aparato excretor y añade sensores que retienen más o menos agua según necesidad. Reducen en 1/3 la necesidad de beber agua.	1500
Órganos biomecánicos varios	Hígado, páncreas, riñones, corazón, etc. Igual que los originales, pero más duros.	500
<b>Accesorios para Prótesis Cibernéticas</b>		
Arma cuerpo a cuerpo ciberimplantada	Cuesta lo de un arma normal, más un 20% de la misma por la instalación, (30% si es retráctil o escamoteable). No puede ser mayor que la prótesis en la que va alojada.	Ver
Arma de fuego ciberimplantada	Cuesta lo de un arma normal con su munición, más un 20% de la misma por la instalación, (30% si es retráctil o escamoteable). No puede ser mayor que la prótesis en la que va alojada.	Ver
Blindaje para cibermiembros	Cuesta un 20% del cibermiembro más accesorios y otorga un +1 de protección permanente.	Ver
Recubrimiento de piel auténtica	Cuesta un 50% del cibermiembro, no permite colocar accesorios, armas o blindaje alguno. Es piel real, clonada del cuerpo del personaje.	Ver
Espacio de almacenamiento	Cuenta como un bolsillo, soporte para guardar un arma, etc. Va en el interior, y elimina la posibilidad de llevar otros accesorios. Solo en brazos y piernas.	100
Cambio rápido	Es un sistema de anclajes tipo bayoneta que permite intercambiar brazos y piernas cibernéticas en un par de turnos.	200
<b>Armamento Implantado</b>		
Comadreja	Arma extensible implantada en la garganta. +2 de daño si se usa en CaC. Si entra por una cavidad corporal, el daño es +4 ignorando blindaje.	1000
Garras	Fijas o retractiles. +3 de daño. La versión DP cuesta el triple. Se pueden hacer hipodérmicas por un 50% más para inocular venenos y drogas.	300
Puño/pie de hierro	Injerto metálico en los nudillos o pies, se tiene +1 al daño, como si se golpease con un cibermiembro. Si se añade a una prótesis, hace un +1 adicional.	100

## Lista de Ciberimplantes (Continuación)

Ciberimplante	Descripción	Coste C\$
<b>Implantes Neurales</b>		
Chip elevador de adrenalina	+1 a la Iniciativa. Se activa y desactiva automáticamente y está funcionando 10 turnos seguidos como máximo.	1000
Acelerador neural completo	+1 a la Iniciativa permanente y +2 cuando está activo. Se activa y desactiva automáticamente y funciona 10 turnos seguidos como máximo.	2000
Inhibidor de dolor	Elimina todos los penalizadores por heridas sufridas. El personaje no sabe como de herido está mientras esté activo.	500
Inhibidor de fatiga	Como el anterior, pero elimina la sensación de cansancio. El personaje nunca sabrá cuan al borde de la extenuación está.	500
Monitor de estado	Efectúa un diagnóstico rápido del estado físico del personaje. Hace falta una tirada de Medicina o Primeros Auxilios contra dificultad Mediocre para interpretar sus datos.	200
Micro-bombas	Están dispersas por todo el cuerpo. Se activan cuando el sistema nervioso se paraliza o mediante una orden, matando al portador al instante.	200
Ecolocalizador	Sistema de orientación mediante ultrasonidos. Necesita ciberojos y ciberoídos. Alcance de 300 metros en el aire, (1,5 Km en el agua).	1500
Detector de movimiento	Cubre 360° en un radio de 10 metros. Hay un 20% de probabilidades de que la señal sea falsa. Necesita al menos un ciberojo para proyectar los datos.	1000
Inyector de drogas (10 dosis)	Permite inyectar dosis de cualquier droga o sustancia que carguemos a voluntad, o mediante programación si se cumplen las condiciones deseadas.	500
<b>Implantes e Injertos</b>		
Placas de blindaje torácicas	Otorgan un +1 de protección, pero dificultan practicar primeros auxilios al afectado por la dificultad para acceder al sus órganos internos.	2000
Protección contra la radiación	Tratamiento para blindaje integral de placas o cuerpos full-cyborg que otorga un +1 a resistir la radiación por nivel, máximo +3.	2000 / niv
Refuerzo óseo	Entrelaza un material composite en los huesos que los hace más duros. Se gana +1 al daño y +1 de protección de forma permanente.	2000
Blindaje EMP	Es un apantallamiento específico contra armamento EMP. Se pueden comprar hasta cuatro niveles.	500 / niv
Regulador de temperatura	Cambia la temperatura corporal para hacer el cuerpo "invisible" a los infrarrojos, (-1 a PER). Cuidado con temperaturas extremas, porque se puede morir de frío o abrasados de calor.	2000
Filtros nasales y traqueales	Mejoran la resistencia al polvo y aire contaminado. Los filtros son intercambiables y cuestan X.	100

## Lista de Ciberimplantes (Continuación)

Ciberimplante	Descripción	Coste C\$
<b>Implantes e Injertos (Continuación)</b>		
Exoesqueleto	Implantado por encima de la piel o cibermiembros, otorga FUE+2 de forma permanente. Requiere columna vertebral cibernética.	5000
Detector/Inhibidor de toxinas	Depósito que vierte en la sangre anti-toxinas cuando se detectan en el cuerpo. CON+1 para resistir sus efectos. Se necesita un monitor de estado para saber cuando está funcionando.	500
Enaltecedor de melaninas	Aumenta la cantidad de melaninas para proteger el cuerpo de la luz solar y retiene mayor cantidad de Vitamina D. CON+1 a resistir los efectos de la luz solar extrema.	500

### Full-Cyborgs

Un full-cyborg es un ser humano que solo conserva el cerebro y parte de sus terminaciones nerviosas instaladas en un cuerpo completamente mecánico. Tener uno de estos cuerpos, incluso si se trata de un modelo básico, aporta ciertas ventajas que no se pueden conseguir solo mediante la colocación de implantes en nuestro cuerpo:

- Un full-cyborg solo necesita la cuarta parte de comida, agua y sueño que necesitaría un humano sin modificar. Esto se debe tanto a las mejoras de su metabolismo, como al hecho de que su cuerpo mecánico no necesita nutrición convencional para funcionar.
- Regeneran el daño recibido en todo el cuerpo de la misma manera que los ciberimplantes: Cualquier rasguño se auto-repara en 15 minutos. Las heridas se reparan también solas con la ayuda del gel reparador nanotech, tardan unas 3 horas. Niveles de herida más altos requieren intervención externa para ser reparados.
- Son inmunes a las enfermedades, venenos y toxinas que afectan

a cuerpos orgánicos. Tienen un +1 a resistir la radiación porque su cuerpo es casi 100% sintético.

- Tienen de forma gratuita una RD +1, Daño Físico +1 y mayor capacidad de carga, (carga ligera se calcula x5 en vez de x3).

### Como adquirir un cuerpo Full-Cyborg

El personaje debe decidir que clase de cuerpo desea, o escoger uno que haya sido pregenerado por el DJ. Hay que calcular el coste en chips del cuerpo, y sumar a ello el coste de la operación más el tiempo que se esté ingresado en el hospital hasta que esté plenamente operativo, (1 semana más o menos). Los pasos a seguir son:

- Determinar atributos: FUE, DES, CON y PER.
- Determinar aptitudes y defectos extra.
- Añadir accesorios al cuerpo.
- Calcular el coste total.

#### 1.- Determinar atributos

FUE, DES y CON originales son reemplazados por los valores del nuevo cuerpo. En cambio PER se suma a lo que tuviésemos, ya que

la percepción no depende solo de los sentidos, sino también del cerebro y el sistema nervioso.

Ningún atributo puede ser inferior a 0 – Normal. Comprar atributos a nivel 0 cuesta 2000 chips cada uno. Cada nivel subido a partir de ahí, costaría otros 2000 chips. Así por ejemplo, si queremos un cuerpo que tenga FUE +2, DES +1, CON +1 y PER+0, nos costará 16.000 chips de entrada.

## **2.- Determinar aptitudes y defectos extra**

Es posible mejorar el cuerpo añadiendo aptitudes extra como inmunidades adicionales, curación rápida, ambidextro, etc. Cada aptitud cuesta otros 1000 chips. Si se adquieren más puntos de escala, cada uno cuesta 1000 chips.

Igualmente puede darse el caso de que el cuerpo sea defectuoso: Adicción (mantenimiento o sustancia especial), débil, escala negativa, sentidos deficientes, etc. Cada defecto resta 1000 chips al precio final.

## **3.- Añadir accesorios al cuerpo**

Accesorios obtenidos de la lista de equipo, armas y ciberimplantes. No se puede añadir cualquier cosa, el jugador y DJ deben decidir que se puede montar y que no. Se calcula el precio de los accesorios de forma normal y se suma al total.

Los cuerpos full-cyborg pueden ser blindados mediante placas a niveles más altos que un cuerpo humano. Concretamente, pueden tener +2 niveles de blindaje por encima de su nivel de escala, costando la mitad que si se aplicasen sobre un cuerpo orgánico, (2000 chips/nivel).

## **4.- Calcular el coste total**

Coste en atributos + aptitudes/ defectos + accesorios. Este es el precio básico del cuerpo. El DJ puede modificarlo en función de la disponibilidad teniendo en cuenta que el precio estándar es el de Wasalt, donde esta tecnología es habitual.

La operación cuesta un 10% de lo que cueste el cuerpo, más una semana de estancia en el hospital que cuesta 700 chips.





## Ejemplos de cuerpos Full-Cyborg

A continuación se presentan algunos cuerpos de ejemplo con su coste asociado. Utilízalos tal cual o como base para crear cuerpos nuevos.

### **Cuerpo Básico - 8000 chips**

- FUE+0, DES+0, CON+0, PER+0 = 8000 chips.
- Aptitudes: Ninguna / Defectos: Ninguno = 0 chips.
- Accesorios: Ninguno = 0 chips.

Este es un modelo muy sencillo y económico cuya única ventaja es su resistencia superior frente a un cuerpo normal. Por lo demás, resultará incluso más lento o menos fuerte que unas cuantas personas que andan rondando ahí fuera. Pero si recibes heridas mortales, puede que sea tu única posibilidad de supervivencia.



### **Clase Alfa - 14.565 chips**

- FUE+0, DES+1, CON+1, PER+0 = 12.000 chips.
- Aptitudes: Ninguna / Defectos: Ninguno = 0 chips.
- Accesorios: Brújula 10 C\$, Talkie CB 40 C\$, Linterna pequeña 15 C\$, Contador geiger 100 C\$, Espacio almacenamiento (piernas) x2 200 C\$, Monitor de estado 200 C\$, Blindaje +1 2000 C\$ = 2565 chips.

Un modelo avanzado muy típico, usado tanto por gente viajera, como por gente de ciudad. Es más rápido y resistente que un cuerpo estándar, y lleva incorporados varios de los accesorios típicos necesarios para desenvolverse en el día a día.

### **Berserker - 29.000 chips**

- FUE+2, DES+3, CON+2, PER+1 = 24.000 chips.
- Aptitudes: Ambidextro 1000 C\$ / Defectos: Ninguno = 1000 chips.
- Accesorios: Blindaje +2 4000 C\$ = 4000 chips.

Modelo de combate, muy caro, pero muy duro y muy rápido. Típico en arenas de gladiadores y exclusivo de gente afortunada o que pertenece a alguna organización con recursos.

## Mejorar cuerpos Full-Cyborg

Los cuerpos Full-Cyborg solo se pueden mejorar pasando por el taller, haciendo que un cibernético cualificado aplique los cambios deseados. De otro modo, sus atributos son siempre fijos y no pueden ser mejorados mediante puntos de experiencia.

# 10-00010

## Vehículos

Si poseer un buen equipo, armas e implantes te da garantías de vida, un vehículo te da la libertad. Libertad de poder ir a donde quieras en vez de tener que estar confinado en una ciudad o un páramo. Hay gente que viaja a pie, pero son viajes cortos. Todo el mundo sabe que cuanto menos tiempo estés a la intemperie, a merced de los elementos, de que el clima cambie de pronto y una tormenta descargue su lluvia radiactiva sobre ti, mejor será.

Para eso, necesitas hacerte con un vehículo. Este capítulo explica las reglas específicas para su uso. No se incluyen reglas de construcción, pero se pueden hacer pequeñas modificaciones sobre los modelos de ejemplo incluidos a fin de personalizarlos y hacerlos a medida.

### Atributos de los vehículos

- **Escala:** Es una medida relativa de lo grande que es un vehículo en comparación con otro. Depende del peso final del mismo, y afecta a su resistencia al daño, modificadores para impactar, y daño efectuado sobre otro vehículo en caso de colisión. Consulta la tabla *DS.3 Escala DS* de Fudge DS para más detalles.
- **Tripulación y Pasajeros:** El número de tripulantes necesarios para conducir el vehículo y la cantidad de pasajeros que puede llevar.
- **Movimiento:** El tipo de movimiento del vehículo, que puede ser cualquiera de los siguientes: Terrestre, Rail, Aéreo, Acuático.

- **Velocidad máxima:** Es la velocidad en Km/h que se puede llegar a alcanzar como máximo. Según la velocidad a la que circule, se tienen modificadores a la tirada de conducción.
- **Maniobrabilidad:** Es un modificador que se suma a las tiradas de conducción, y que indica lo maniobrable que es un vehículo. Los ligeros tenderán a tener modificadores positivos y viceversa.
- **Resistencia:** La capacidad de resistir el daño del vehículo, también es una medida de lo bien blindado que está. El daño se calcula de la misma manera que para una persona, se tiene el mismo rastreo de heridas, con los mismos niveles.
- **Autonomía:** Los kilómetros que puede recorrer el vehículo antes de tener que repostar. Los litros de metanol que se necesitan para recorrer esta distancia se calculan a ojo en función del vehículo.
- **Coste:** El precio en chips del vehículo completo. Se asume que es el precio para un vehículo nuevo, en buen estado. Vehículos de segunda mano o en peores condiciones, podrían costar menos.

### Listado de vehículos

A continuación se presenta una lista con los vehículos más típicos que pueden encontrarse en las carreteras de Last War.

## Vehículos Típicos

Vehículo	Es- cala	T/P	Mov	V.Max	Man	Res	Autonomía	Coste C\$
Moto de cross/ trail	2	1/1	T	200	1	-1	400	3000
Moto deportiva	2	1/1	T	250	2	-1	300	15.000
ATV / Quad	2	1/1	T	120	-1	-1	200	2500
Coche utilitario	6	1/4	T	160	0	0	800	5000
Coupé / Muscle Car	7	1/4	T	240	1	1	500	20.000
Coche deportivo	7	1/1	T	320	2	0	300	100.000
Todoterreno	7	1/4	T	160	0	1	500	20.000
Furgoneta	7	1/2	T	120	0	0	500	5000
Camión pequeño	7	1/2	T	120	-1	1	400	40.000
Camión trailer	8	1/2	T	100	-2	2	300	80.000
Autobús	8	1/50	T	120	-3	2	1000	60.000
Tren blindado	13	5/50	R	200	-3	6	Ilimitada	500.000
Zodiack	1	1/3	AC	50	0	-1	200	1000
Yate pequeño	8	2/8	AC	40	-2	0	2000	60.000
Ala Delta	-1	1/0	AE	100	1	-2	Especial*	500
Ultraligero	0	1/0	AE	160	1	-1	200	1000
Avioneta	4	1/3	AE	250	0	0	1000	15.000
Helicóptero pequeño	6	1/1	AE	180	2	0	400	40.000

\*Depende de la habilidad del piloto para buscar corrientes ascendentes y mantenerse en el aire

### Echándose a la carretera

En el apartado *Viajes* se ha descrito como llevar de forma más o menos abstracta un viaje largo de varias horas o varios días. En ocasiones, hay que romper la abstracción, bien porque se

produce un encuentro, o porque la situación requiere escenificar la conducción de forma más detallada.

Llevar un vehículo requiere hacer tiradas de Conducción o Pilotar, según proceda. La dificultad a batir depende de la

## Modificadores a la Conducción según Situación y Velocidad

### Modificadores según Situación

Situación	Mod.	Situación	Mod.
Carretera secundaria	-1	Lluvia ligera	-1
Carretera principal	0	Lluvia densa / Tormenta	-2
Autopista	+1	Tormenta de arena	-2
Tráfico ligero	-1	Viento fuerte	-1
Tráfico denso	-2	Nieve	-2

### Modificadores según Velocidad

Velocidad	Mod.	Velocidad	Mod.
$\frac{1}{4}$ o menos de V. Max	+1	Entre $\frac{1}{2}$ y $\frac{3}{4}$ de V. Max	-1
Entre $\frac{1}{4}$ y $\frac{1}{2}$ de V. Max	0	Entre $\frac{3}{4}$ y V. Max	-2

Vehículos

maniobra que se vaya a realizar, o de la tirada del oponente en el caso de estar en una persecución. Se aplican modificadores según el estado de la carretera, tráfico, velocidad a la que se circula y condiciones climáticas. También se suma la maniobrabilidad.

La velocidad también acarrea modificadores.

### Maniobras

Estas son algunas de las maniobras a las que todo piloto puede verse enfrentado en un momento dado. No son maniobras estrictas, deben tomarse como una referencia a la hora de decidir la dificultad, puesto que en la realidad, improvisar en la carretera está a la orden del día, y no es raro tener que combinar varias maniobras a la vez.

#### *Aceleración / Frenada brusca*

Dificultad: Normal

Una aceleración muy fuerte puede traer consigo hacer patinar las ruedas e incluso que el coche

derrape o se vaya de morros si lo hacemos en mitad de una curva. De igual forma, en un frenazo se pueden bloquear las ruedas y acabar alargando la frenada, o hacer un trompo en medio de una curva. Se aplican los modificadores por velocidad según la que se lleve en el momento de iniciar la maniobra.

#### *Curvas*

Dificultad: Varía entre Pobre y Excelente

La dificultad para tomar una curva depende de lo cerrada y/o rápida que sea, de la visibilidad que tenga, y del espacio que se tenga para tomarla. En general, las curvas más suaves y también las lentas, tendrán dificultades bajas. Las curvas más cerradas y aquellas que se tomen rápido o sin visibilidad, tendrán mayor dificultad.

#### *Adelantamiento extremo*

Dificultad: Grande

Se trata de adelantamientos suicidas, con gente viniendo

de frente, a toda velocidad, en carreteras estrechas, o peor. Es una mera cuestión de saber sacar la potencia que el coche lleva dentro, y de saber calcular bien el tiempo y la distancia para no chocar de frente.

### **Persecuciones**

Dificultad: Tirada opuesta

Las persecuciones son tiradas opuestas en las que el margen de éxito a favor del perseguidor o perseguido, determinan lo mucho que se aleja o acerca respectivamente de su oponente. Esta medida es relativa y debe determinarla el DJ en función de la velocidad a la que se circule y los vehículos que se utilicen.

### **Embestir / Empujar / Chocar**

Dificultad: Tirada opuesta

Las embestidas son golpes laterales, mientras que empujar consiste en golpear a alguien por detrás o chocar de frente. Cuando se realizan embestidas, se hacen tiradas opuestas sin más, el grado de éxito se suma al daño por diferencia de escalas entre vehículos y se aplica de la forma habitual.

Para empujar, primero debe restarse la velocidad del perseguido del perseguidor. Si es un choque, las velocidades se suman. Se divide este valor entre 10, redondeando hacia abajo. Este modificador se aplica al daño final... con lo que los choques frontales resultan casi siempre, mortales.

### **Fintar**

Dificultad: Tirada opuesta

Fintar consiste en ir haciendo zig zags para colocarnos a un lado de nuestro perseguidor y luego frenar en seco, a fin de que se ponga delante de nosotros o a

la par. Es una tirada opuesta en la que el grado de éxito indica lo bien que nuestro oponente ha picado en la finta, ya que puede darse el caso de no conseguir del todo que nos sobrepase, quedando incluso en peor situación de la que estaba.

### **Derrapes / Trompos**

Dificultad: Buena

Para hacer derrapes o trompos, necesitarás un coche de propulsión trasera con unos cuantos caballos, y si puedes, tirar de freno de mano, (aunque muchas veces no hace ni falta). Un contravolante adecuado sirve para controlar el derrape o para terminar el trompo en la dirección que deseemos. Nótese que los modificadores por lluvia pasan a ser positivos cuando se trata de derrapar: El piso mojado resbala mucho más que el seco.

### **Aparcar**

Dificultad: Mediocre en batería, Buena en línea

No vas a dejar el coche en mitad de la calle, ¿no? Para que luego venga algún rebotado y te lo ralle por ocupar dos sitios, o se estrelle contra ti porque iba demasiado rápido... Más te vale buscar un buen sitio y aparcar bien. Eso da carácter.

A veces, cuando un director se lee por primera vez un juego de rol, le suele asaltar una pregunta crítica: ¿Y por donde cojo yo esto para empezar a jugar? Estas son algunos puntos que pueden ayudar a encauzar el juego en Last War.

### Ninguna regla está escrita

con sangre (No con la mía al menos)

Si eres jugador de rol experimentado, ya lo sabrás, pero no está de más volver a recordarlo: Ninguna regla está escrita con sangre y grabada al rojo vivo. Las reglas están hechas solo para controlar de forma medianamente objetiva el juego, pero la partida es VUESTRA, y el objetivo de una partida de rol es pasarlo bien, vivir ciertas emociones a través del personaje, y recrear una historia. No dejes que unas reglas entorpezcan la partida.

### Campañas o One-Shots

Ambas cosas son perfectamente posibles en Last War. Se pueden hacer campañas a partir de cualquier cosa, incluso hacer de la vida de un PJ cualquiera, una gran campaña. Los one-shots en cambio, presentan ideas y enfoques muy concretos, y son ideales si no se quiere profundizar demasiado en la trama. También son buenos para empezar con el juego y enseñar poco a poco la ambientación a los jugadores a través de las aventuras de sus personajes.

- **Campañas:** Posibles ideas para campañas son aquellas basadas en la guerra a tres bandas que mantienen Usari, Mark Zero y Machina Imperial, tanto si se lleva en una guerra abierta, como en la guerra fría vigente. El enfrentamiento encubierto entre distintas ciudades, las expediciones a tierras desconocidas o la extraña realidad de Antares, pueden ser también buenas fuentes. Las campañas también se pueden formar mediante sesiones en principio inconexas entre si, pero en las que sucesos del pasado se ven reflejados en el presente: Es algo típico en personajes que encarnan mercenarios o que tienen profesiones y vidas cambiantes.
- **One-Shots:** La manera más fácil de crear one-shots es mediante historias de trabajos por encargo y mercenarios. No hace falta un preámbulo: Hay que hacer tal cosa, y los personajes se encargarán de ello. El problema es que a veces los one-shots pueden estar demasiado enfocados a la acción. Misiones militares aisladas, como las incursiones de Proud Nova, u operaciones relámpago para rapiñar entre las ruinas antes de que lleguen otros, son también ideales. Otra buena idea puede ser la de utilizar una partida para recrear de forma íntegra un viaje salvaje por carretera o en tren.

## Formar grupos y Compartir recursos

El dinero escasea, los personajes nunca van a disponer todo el equipo que quisieran para enfrentarse al mundo. Pero eso tampoco significa que tengan que empezar completamente pelados. El DJ puede conceder cierto equipo de forma gratuita, en cierto modo, el personaje tampoco es que haya nacido ayer, y puede poseer algunas cosas. Lo que no hay que hacer es pasarse, salvo que queramos una partida con personajes potentes desde el principio, en cuyo caso también deberían darse PX extra para empezar con un personaje avanzado.

La otra posibilidad es que los personajes formen un grupo y compartan recursos. La idea más obvia es que compartan el dinero para poder comprar por ejemplo, un coche para poder ir de un lado para otro. Pero también pueden compartir herramientas y útiles varios que de otro modo acabarían comprando varias veces. Lo malo es cuando son cosas que le hacen falta a más de uno a la vez, o que no llevas contigo encima de forma constante...

Los grupos pueden estar basados en alianzas per se, pactos por intereses comunes, o relaciones puntuales por trabajo, necesidad, o lo que sea. La esencia es que la unión hace la fuerza, y que un grupo grande pega más duro que uno pequeño. Incluso los traidores deberían tener esto en mente antes de matar a sus compañeros en medio del desierto.

## Controlar su propio destino

Last War es un mundo cruel en el cual la única ley muchas veces, es la del más fuerte. Ser más fuerte que otro, o ser más fuerte que tu entorno. El orden social no está muy definido, hay pocos tabúes, pocas reglas "no escritas", y es difícil definir que es lo normal y lo que no.

La vida de los personajes tiene un fuerte componente de "yo contra todos los demás", porque si nos paramos a pensarlo, hay muchas cosas que juegan en su contra. Y eso significa que el personaje lucha por imponer sus reglas para poder hacer lo que le venga en gana. En otras palabras, para controlar su propio destino.



Forzar la partida para encarrilar a los personajes eliminará esa necesidad de sentirse independiente y libre que predomina en las gentes de Last War, y creará una sensación de frustración y desesperanza. Para que molestar, si el destino del personaje está prefijado, dirían algunos. Procura, incluso cuando juegues one-shots o campañas con cierta linealidad, que los personajes puedan tomarse ciertas libertades. Que luego se metan en problemas o no, es cosa suya, ya cargarán con las consecuencias.

## Equilibrio y Letalidad

Si hay algo en lo que se ha hecho hincapié, es en lo duro que es el mundo de Last War. Una vez más: Morir es fácil. Pero hay medios para burlar a la muerte, y no son pocos. A estas alturas los jugadores estarán concienciados de ello y tomarán medidas pero... ¿Que pasa si aun así hay que estar haciéndose personajes cada dos por tres?

Fíjate en que a la hora de describir ciudades, enclaves y demás, se han dejado muchas cosas sin detallar adrede. Si las partidas están yéndose de las manos, rebaja la dureza del entorno: Menos zonas rojas por ejemplo, menos tipos armados hasta los dientes, etc. Mantiene la esencia de la supervivencia, pero simplemente, no la llesves al extremo de forma constante.

No todos los jugadores sacan críticos con los dados; te acabarán odiando si los retos que propones son imposibles. Porque además, si no hay posibilidades, si no hay futuro, ¿como es que hay tanta gente pululando por Last War? Hay que buscar un equilibrio en el cual los jugadores no sientan que sus personajes son inútiles, pero tampoco que se crean semidioses.

## Evitar la rutina

Cada día es una nueva historia, nuevo desafío o reto, lo que sea... Pero como se ha dicho antes, es una sociedad muy irregular, y debido a ello, con fuertes tendencias a salirse de la rutina. No hay dos días iguales, no debe de haber dos sesiones de juego iguales. Sobretudo, aquellos personajes con profesiones que engendran trabajos cambiantes o que requieren improvisación, como los mercenarios, o los viajeros.

Se variado pero sin pasarte. Caer en lo estafalarario para evitar lo que ya hemos explotado otras veces hará que los personajes estén desorientados. Puedes recurrir a un mismo concepto más de una vez, puedes incluso hacer algo casi igual de nuevo. Pero no lo hagas dos veces seguidas o los jugadores se aburrirán. Y recuerda que lo sencillo puede ser tan bueno como una trama enrevesada que busca desviarse por la tangente.

## Jugar con los efectos narrativos

Intenta causar sensación. Puedes decirle a un personaje que tras fallar una tirada de constitución sufre una herida por estar en una zona roja. O puedes decirle que al rato de entrar en un páramo radiactivo, empieza a tener náuseas y a toser compulsivamente mientras echa sangre por la boca. ¿Que impacta más? ¿Saber que tienes un -1 a tus acciones o saber que estás bien jodido?

No está de más recordar que las tiradas de dados deben interpretarse y narrarse. Pero a veces no hace falta ni recurrir a las reglas, se gana más creando un buen ambiente. Algunos consejos para conseguir calar



hondo mediante la narración son: Hablar en un lenguaje coloquial, el que usarían los personajes si le estuviesen contando batallitas a un compañero; ser directo y breve, si sueñas tajante, sabrán que la cosa no es de broma; no suavizar lo que resulta duro o desagradable y tampoco ser frío con los momentos cálidos; usar un tono de voz adecuado a la situación, haciendo la narración más rápida en momentos frenéticos y obligando a los personajes a tomar decisiones relámpago, etc.

## No hay límites

Solo los que tú pongas a la partida, o los que tenga tu imaginación. Se creativo, no te cortes a la hora de hacer cosas nuevas, llevar a los personajes a lugares que no se han descrito aquí, o crear facciones y enclaves distintos. Esto tiene que ver también con salirse de la rutina que se comentaba antes: No te encasilles, y si alguien te dice cosas como, “es que eso no aparece en el manual”... no te voy a decir que tomes represalias, pero tampoco te voy a decir que no lo hagas.



## Referencias

He aquí unas cuantas referencias que pueden servir como fuente de inspiración para las partidas, (y no voy a engañar a nadie, algunas han sido también inspiración para crear parte de Last War):

### Comics y Novelas

GUNNM (Yukito Kishiro), Akira (Katsuhiro Otomo), Applesseed y Dominion Tank Police (Masamune Shirow), Blame (Tsutomu Nihe), The Terminator (novelas y comics sobre la saga), Apocalipsis (Stephen King), Dune (Frank Herbert), ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? (Philip K. Dick), Hardwired (Walther Jon Williams).

### Cine y Anime

Mad Max, Mad Max 2, Mad Max 3, The Terminator, Terminator 2, Terminator 3, Matrix, Matrix Reloaded, Matrix Revolutions, Animatrix, Def-Con 4, Battle Queen 2020, Tank Girl, 1997: Rescate en N.Y., 2013: Rescate en L.A., Blue Gender, Akira (película), Trigun.

### Videojuegos

GUNNM Martian Memory, Wastelands, Fallout, Fallout 2, Fallout Tactics, Fallout Brotherhood of Steel, Project Snowblind, Road Blasters, LED Storm, Carmageddon, Carmageddon 2: Car-pocalypse Now, Carmageddon 3: TDR2000, Megarace, Gears of War, Command & Conquer Tiberian Dawn y Tiberian Sun.

### Artículos en la Web

[http://es.wikipedia.org/wiki/Efectos\\_de\\_las\\_armas\\_nucleares](http://es.wikipedia.org/wiki/Efectos_de_las_armas_nucleares)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Ataque\\_de\\_pulso\\_electromagn%C3%A9tico](http://es.wikipedia.org/wiki/Ataque_de_pulso_electromagn%C3%A9tico)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Holocausto\\_nuclear](http://es.wikipedia.org/wiki/Holocausto_nuclear)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Arma\\_qu%C3%ADmica](http://es.wikipedia.org/wiki/Arma_qu%C3%ADmica)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Arma\\_biol%C3%B3gica](http://es.wikipedia.org/wiki/Arma_biol%C3%B3gica)

[http://www.andinia.com/articulos\\_supervivencia\\_nbqsp.shtml](http://www.andinia.com/articulos_supervivencia_nbqsp.shtml)

<http://www.arraakis.es/~lallave/nuclear/consejos.htm>

<http://www.bradanovic.cl/automania/mecanica/mecanica.htm>

<http://www.electricidadbasica.net/>

<http://www.monografias.com/trabajos/cibernetica/cibernetica.shtml>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Inteligencia\\_Artificial](http://es.wikipedia.org/wiki/Inteligencia_Artificial)

<http://es.wikipedia.org/wiki/Robot>

[http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo\\_biquinario](http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_biquinario)

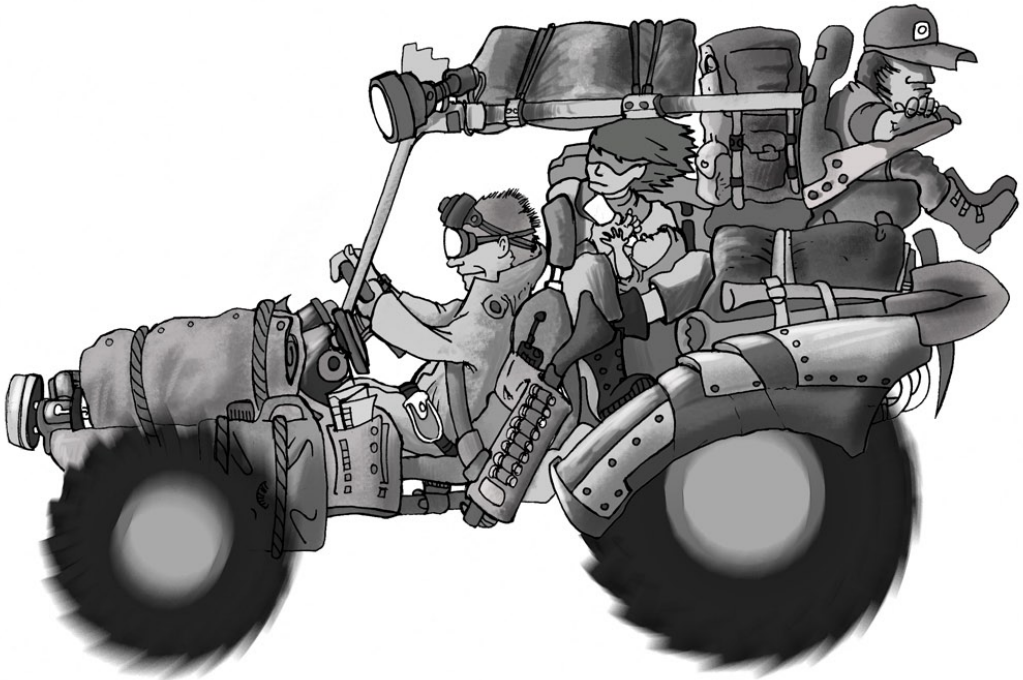
[http://www.elpais.com/articulo/paginas/mundo/humanos/elpepusoc/20071014elpepspag\\_14/Tes](http://www.elpais.com/articulo/paginas/mundo/humanos/elpepusoc/20071014elpepspag_14/Tes)

<http://www.goingfaster.com/term2029/index.htm>

<http://www.reimeika.ca/marco/gfaq.html>

<http://www.madmaxmovies.com/>

<http://www.nma-fallout.com/>



# 00-1111

## Apéndice:

### Tablas de referencia

#### Lista de habilidades

##### **Fuerza**

(P) Intimidar

##### **Destreza**

(P) Abrir Cerraduras

(P) Arcos

(P) Armería

(P) Artes Marciales

(P) Conducir

(P) Esquivar

(P) Mecánica

(P) Melé

(T) Pilotar

(P) Sigilo y Evasión

##### **Constitución**

(P) Atletismo

##### **Inteligencia**

(P) Cibernética

(T) Ciencias

(T) Cultura general

(P) Demoliciones

(T) Electrónica

(N) Idioma nativo

(T) Idioma

(T) Informática

(T) Medicina

(T) Seguridad

(P) Supervivencia

(P) Táctica

##### **Percepción**

(P) Armas Cortas

(P) Armas Pesadas

(P) Artillería

(P) Fusil

(P) Subfusil

(P) Vigilar/Rastrear

##### **Frialdad**

(P) Callejear

(P) Detectar Mentiras

(P) Interrogatorio

(T) Persuasión

## Lista de Aptitudes

---

Ambidextro  
 Carismático  
 Concentración  
 Contactos (Especificar)  
 Curación Rápida  
 Duerme Poco  
 Duro de Pelar  
 Ermitaño  
 Escala Positiva  
 Especialista  
 Imperturbable  
 Inagotable  
 Inmunidad (Especificar)  
 Intuición  
 Letrado  
 Nunca se pierde  
 Riqueza  
 Salud de hierro  
 Sentido agudo (Especificar)  
 Sentido de combate  
 (Especificar)

## Lista de Defectos

---

Adicción (Leve, Moderada, Fuerte)  
 Basto  
 Bocazas  
 Cabezota  
 Cobarde  
 Código de Honor  
 Comportamiento Compulsivo  
 (Especificar)  
 Débil  
 Despistado  
 Distráido  
 Enemigos (Especificar)  
 Escala Negativa  
 Falto de higiene  
 Fobia (Leve, Moderada, Fuerte)  
 Iluso  
 Indeciso  
 Leal  
 Mala Leche  
 Peculiaridad (Especificar)  
 Pobreza  
 Poco hablador  
 Prejuicios (Especificar)  
 Problemas de salud  
 Secreto  
 Sed de Sangre  
 Sentido Deficiente

	Nombre:	FUDGE DS <b>LAST WAR</b>
	Profesión:	
	Etnia / Origen:	
	Descripción:	

Fue	Int	-4	Lamentable	Conducción	
Des	Per	-3	Terrible	Acel/Frenar N	
Con	Fri	-2	Pobre	Curvas P/E	
		-1	Mediocre	Adelant. Ex. G	
Iniciativa		0	Normal	Persecución T.0	
R.D.		1	Bueno	Emb/Emp/Cho T.0	
Carga		2	Grande	Fintar T.0	
Puntos FUDGE		3	Excelente	Derr./Trompo B	
		4	Legendario	Aparcar Lin. M	
OOOO	OO	O	O	O	Aparcar Bat. B

Rasguño	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Inconsciente
1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Rasguño	Herida	Herida Grave	Incapacitado	Casi Muerto

<b>Guerra NBQ</b>	
Zona Amarilla	G/24h
Zona Roja	E/12h
Zona Negra	LG/1h

OOOO	OO	O	O	O
------	----	---	---	---

FUERZA	CONSTITUCION	PERCEPCION
Intimidar	Atletismo	Armas Cortas
DESTREZA	INTELIGENCIA	FRIALDAD
Abrir Cerraduras	Cibernética	Armas Pesadas
Arcos	Ciencias	Artillería
Armería	Cultura General	Fusil
Artes Marciales	Demoliciones	Subfusil
Conducir	Electrónica	Vigilar/Rast.
Conducir	Idioma Nativo	
Esquivar	Idioma	Detectar Mentiras
Mecánica	Informática	Interrogatorio
Melé	Medicina	Persuasión
Pilotar	Seguridad	
Pilotar	Supervivencia	
Primeros Auxilios	Supervivencia	
Sigilo y Evasión	Táctica	

Aptitudes

Equipo	Kg.

Defectos


Limitaciones


Chips (C\$)

Protecciones

Viviendas y Refugios

Explosivos

Armamento					
-----------	--	--	--	--	--

Arma	Habilidad	Daño	Rango	CdF	Kg.

# Last War - Hoja de Vehículo

Modelo:	_____	-4	Lamentable	<b>Conducción</b>	
Tipo:	_____	-3	Terrible	Acel/Frenar	N
Tripulación:	_____	-2	Pobre	Curvas	P/E
Pasajeros:	_____	-1	Mediocre	Adelant. Ex.	G
Escala / Peso:	_____	0	Normal	Persecución	T.0
Movimiento:	_____	1	Bueno	Emb/Emp/Cho	T.0
Vel. Máxima:	_____	2	Grande	Fintar	T.0
Maniobrabilidad:	_____	3	Excelente	Derr./Trompo	B
Resistencia:	_____	4	Legendario	Aparcar Lin.	M
Autonomía:	_____			Aparcar Bat.	B
Accesorios:	_____				

1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Roce	Abollado	Averiado	Fuera de Pista	Siniestrado
OOOO	OO	O	O	O

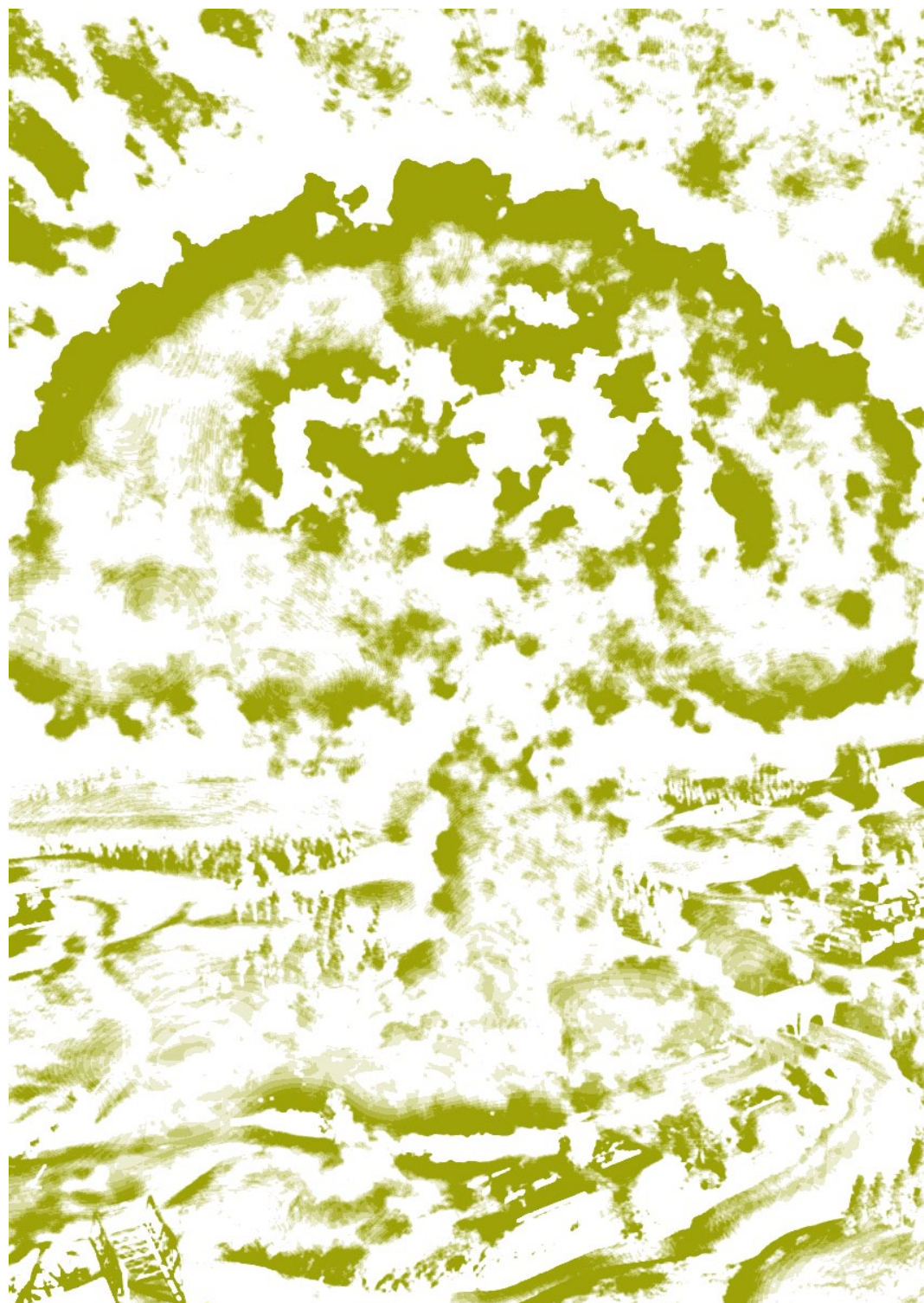
<b>Guerra NBQ</b>	
Zona Amarilla	G/24h
Zona Roja	E/12h
Zona Negra	LG/1h

## Armamento

Arma	Habilidad	Daño	Rango	CdF	Kg.

## Averías y Mantenimiento


## Notas

CreaFUDGE 1



# DEMONIO SONRIENTE

Juegos de Rol en PDF