

Junio de 2247

¿Por qué está el mundo en este estado? ¿No fue nuestro planeta alguna vez acogedor para los humanos? Estas preguntas, Maxence no tiene tiempo de plantearse; en cambio, debe correr directamente para escapar de los Borradores. Al volante de su coche mejorado, con menos de un día de ventaja, se lanza a la Pista...

En el tablero de su coche, una frase escrita y firmada: *"No olvides, siempre permanece en los caminos. Capitán Morgan."*

Lugares de Interés

0/La Pista

A veces es difícil distinguir la Pista del borde, ya que la arena cubre toda el área. Maxence tiene que reducir la velocidad; un desvío mal calculado, un bache mal negociado y no habrá más coche. Y eso, Maxence no puede permitírselo... Pero mientras divaga conduciendo, una duda la asalta. Se detiene en medio de la nada y saca un mapa dibujado a mano.

"Maldita sea. ¿Ahora a dónde voy? Al norte hacia algún tipo de laboratorio (1), al sur a un cañón (2), o al este (A), dejando la Pista hacia algún tipo de pantano." Maxence escupe por la ventana. *"Maldita arena, está por todas partes."*

Elige si vas al 1, 2 o A.

1/El Laboratorio de Investigación – UT+1

Un complejo científico abandonado en medio de la nada con Gorki escrito en la reja destrozada de la entrada. Dentro, nada parece funcionar; dispositivos de radar rotos cubren el suelo y ninguna ventana ha resistido el paso del tiempo. Pero es el silencio lo que más impacta a Maxence cuando detiene su motor frente a la puerta principal.

"¿Qué demonios es este lugar? Debe haber algo interesante adentro, ¿pero realmente no hay nadie? Maldición, ¿tomo mi pistola y entro, o me largo de aquí?"

Si Maxence decide ver qué hay dentro, vaya a "Resolución 17".

De lo contrario, Maxence saca su viejo mapa y decide ir ya sea al Norte (3) hacia una especie de vehículo en llamas, al Este (4) hacia lo que parece ser un monasterio o Hacienda, al Sureste (A) hacia algún tipo de pantano, o al Noreste (B) hacia una especie de búnker en un pantano aún más grande que el anterior... *"si es que este maldito mapa está a escala"*, murmura Maxence para sí misma...

Elige si vas al 0, 3, 4, A o B.

2/El Cañón de los Raptores – UT+1

Un cañón infestado de criaturas que ves posadas en las cornisas a ambos lados de las empinadas laderas que te rodean. Si tuvieras que describirlas... parecen rápidas y violentas a juzgar por las afiladas garras en sus patas y las puntas en los extremos de sus alas. No estás tranquila, pero dar la vuelta es imposible, así que avanzas.

"Raptores... clásicos pero efectivos. Os llamaré Raptores... y espero que me dejéis en paz y os metáis con los Borradores en su lugar... ¿Qué? Oh, no os preocupéis, los reconoceréis. Chicos con demasiado equipo y que huelen peor que yo."

Solo fue un pensamiento optimista, y Maxence es, por supuesto, atacada por estas criaturas recién nombradas "Raptores". Dificultad de la lucha: Cb2; Una vez que hayas terminado la lucha, independientemente del resultado, ve a la **Resolución 4**.

3/ La Herrería Errante – UT+1

"Bueno, esto es una sorpresa... ¿Es realmente lo que creo que es? ¿Una herrería gigante móvil?" Maxence conduce lentamente, acercándose al vehículo central de la caravana en el que se erige orgullosamente una especie de gran chimenea preindustrial con su nube de humo negro. Algunos nómadas se acercan a su vehículo y le hacen señas para que se detenga. No parecen beligerantes, pero están armados.

Maxence murmura... *"Hace tiempo que no hablo con nadie... ¿me detengo, no me detengo?... no parecen malos... pero nunca se sabe, no se puede confiar en ellos, en nadie. Si los humanos fueran confiables... no estaríamos aquí..."*

Mientras Maxence llega a su altura sin haber tomado ninguna decisión, uno de ellos habla. *"Podemos mejorar tu coche por poco dinero, veo algunas piezas de repuesto en tu techo que me interesan. Detén el motor y nos ocuparemos rápidamente."*

Maxence en voz baja, *"Me habló... me habló... se siente bien... otra vez."* En voz alta, *"Gracias, eh... ¿quién son ustedes?"*

Si Maxence acepta su oferta, vaya a la **Resolución 9**.

De lo contrario, Maxence saca su antiguo mapa y decide su próximo destino.

Elija si va a 1, 6, 7 o B.

4/El Refugio de los Monjes Guerreros – UT+1

Maxence llega frente a un edificio en forma de U muy extraño que le recuerda algo. Sí, eso es... es lo mismo que una de las tres postales que tiene en su guantera.

"Vaya, es increíble... ¿dónde la encontré? ¿Aquí? No, nunca he estado aquí. Entonces, ¿dónde? Espera, ¿no había algo escrito en el reverso? Ah sí, eso es..." Maxence se calla y da vuelta a la tarjeta antes de leer en voz alta, *"Querida Maxence, quizás ya no me recuerdes, y espero que esta tarjeta te encuentre bien. Primero, quería decirte que... Mierda, la carretera, ¿dónde estoy? No estaba mirando, maldita postal..."* Maxence lanza la tarjeta al asiento del pasajero y evita dos baches que podrían haber destrozado su chasis. Se detiene y lentamente retoma su camino hacia el monasterio, al que llega bastante rápido.

Toma el Objeto 2 y colócalo al lado del tablero de juego.

En el patio interior del U, Maxence ve a unas treinta personas vestidas de la misma manera: pantalón y túnica de lino ajustados para adaptarse a la forma del cuerpo y sus movimientos. Al parecer, es hora de un entrenamiento de combate.

Si Maxence piensa que seguramente podría participar y aprender algo, ve a la **Resolución 3**.

De lo contrario, Maxence saca su antiguo mapa y decide su próximo destino.

Elige si vas a 1, 8, 10, A o B.

5/Le Repaire des Ferrailleurs – UT+1

Maxence arrive en vue de ce qui semble un ancien hangar délabré puis rafistolé. Couleur rouille, un petit ruisseau s'en éloigne, lui aussi de couleur rouille. Des hommes en armes se trouvent dans une tour qui le surplombe, d'autres sont à l'entrée autour d'une sorte d'étalement avec des pièces qui semblent être très utiles. Un peu plus loin, des femmes semblent travailler autour de véhicules en lambeaux, certaines sont attachées à leur lieu de travail.

Si Maxence se dit qu'elle pourrait négocier quelque chose d'utile, allez à la **Résolution 12**.

Sinon, Maxence reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination.

Elige si vas a 2, 8, 9, A o F.

6/ La Estación de Servicio Abandonada – UT+1

"*We did this!*". Maxence no está segura de quién escribió esta etiqueta en el letrero de "Total" de la estación de servicio, ni lo que esa persona quiso decir, pero hay una cierta belleza en la ira estéril que evidentemente llevó a alguien a escribirlo aquí.

Detrás de este letrero, un edificio en ruinas que podría contener combustible precioso, y Maxence se prepara para avanzar cuando nota movimientos furtivos cerca de las bombas. "*Maldición, era demasiado bueno para ser verdad. Siempre hay un problema... bueno, ¿qué hago ahora? Necesito combustible, hay alguien que no me lo dará...*", luego, volviéndose hacia su pistola, "*¿y tú? ¿Qué harías?*"

Si Maxence decide seguir adelante y entrar en la estación para buscar combustible, vaya a la **Resolución 20**.

De lo contrario, Maxence saca su viejo mapa y decide su próximo destino.

Elige si vas a 3, 7 o 19.

7/El Oasis Tóxico – UT+1

La carretera es relativamente transitable pero no del todo tranquilizadora. Burbujas de gas verdoso emergen regularmente del lodo y estallan al contacto con el aire... y Maxence debe cubrirse la nariz y la boca con un pañuelo debido a un olor fuerte que le causa dolor de cabeza y le seca la boca. "*Maldita sea, tengo sed*". Luego deja de hablar, le duele la garganta.

Maxence tiene anginas causadas por vapores tóxicos. Toma el "Compañero" 2.

Maxence tiene mucha sed, y afortunadamente, a medida que el olor comienza a desvanecerse, ve un pequeño lago no muy lejos de la carretera. Se detiene allí, el agua es clara y parece llamarla. Maxence duda mientras sumerge su mano en el agua.

Si Maxence decide beber y bañarse en este oasis en medio del pantano tóxico, vaya a la **Resolución 7**.

De lo contrario, Maxence saca su viejo mapa y decide su próximo destino.

Elige si vas a 3, 4, 6, 10 o B.

8/El Abismo del Sombrero – UT+1

Acelerando por la carretera, Maxence frena al ver una intensa actividad delante de ella. Al parecer, hay puestos y personas viviendo tranquilamente alrededor de lo que parece ser un gran abismo circular.

Maxence reduce la velocidad y se detiene cerca de las primeras personas que la saludan con la mano, de forma jovial. Maxence inicia una conversación, cautivada por algo raro en este mundo... una sonrisa. *"Dime, ¿dónde estamos? ¿Quiénes son ustedes? Parecen tan tranquilos, como si no vivieran en el mismo mundo que los demás"*. La persona más cercana le responde: *"Viajera, pareces cansada y estresada por la difícil vida que llevas. No tienes que seguir viviendo así, puedes unirme a nosotros, un poco, mucho o nada en absoluto"*. Maxence está desconcertada, no entiende lo que le dicen y comienza a hablar consigo misma... *"¿Quedarme? ¿Parar? ¿Rendirme? Sí, probablemente sea bueno. Ellos parecen tan felices y yo tan infeliz. ¿Continuar? ¿Por qué? Ni siquiera recuerdo por qué me apresuro. ¿Los Borradores? ¿Qué quieren de mí? Probablemente podría esconderme..."*.

Si Maxence decide quedarse un poco, vaya a la **Resolución 25**; Si Maxence decide quedarse mucho, vaya a la **Resolución 6**; Si Maxence decide no quedarse en absoluto, se despide, saca su viejo mapa y decide su próximo destino.

Elige si vas a 4, 5, 10, 11, A, D o F.

9/El Último Resplandor – UT+1

Maxence se detiene frente a una especie de bistró del fin del mundo, sin techo, algunas mesas afuera bajo lonas rotas, gente poco recomendable, otros más inofensivos. Maxence toma un descanso y decide parar en la barra. *"¿Qué novedades hay?"*, le pregunta al camarero. El hombre se ríe mientras le sirve un vaso... *"Ves ese templo allá, donde está la luz, pues dicen que trae suerte a quienes van allí"*, luego se aleja, todavía riendo.

Si Maxence decide ir al santuario adornado con luces centelleantes, vaya a la **Resolución 10**.

De lo contrario, Maxence saca su viejo mapa y decide su próximo destino.

Elige si vas a 5, 11 o F.

10/El Museo del Apocalipsis – UT+1

En la encrucijada de muchos caminos se encuentra un enorme edificio, casi en buen estado. En él, una inscripción "Museo del Apocalipsis" está colocada sobre lo que parece haber sido antes "Museo Antropológico". En otra fachada, se puede leer un grafiti más largo "Hubo un tiempo en que la tierra era hermosa, la naturaleza era verde y no faltaba agua". Maxence habla en voz alta, frente a la pared. *"Oh, cómo me hubiera gustado conocer esos tiempos. Ahora vivimos en la arena, sin esperanza, sin alma, sin mañana. Sigo moviéndome, sin saber por qué, solo huyendo. Si me atrapan, muero; si llego, mato. Si tan solo tuviera un propósito"*.

Maxence entra en el Museo, tarareando una canción que no conoce. *"Probablemente una invención"*, piensa... luego registra el Museo, logrando reunir conocimientos invaluablees.

TECH +1 o UT -2

Luego, Maxence saca su viejo mapa y decide su próximo destino.

Elige si vas a 4, 7, 8, 13, 14, 19, C o D.

11/El Bar de las Ruinas – UT+1

A lo lejos, Maxence ve las enormes ruinas de un edificio que debió haber sido majestuoso antes del Apocalipsis. Al lado, hay un antiguo pueblo, también en ruinas. Sin embargo, mientras parece que nada se mantiene en pie, ruidos provienen de la plaza del pueblo. Curiosa, Maxence se dirige allí y encuentra un bar en ruinas donde solo sirven agua. Rápidamente se entera de que los habitantes se reúnen allí para intercambiar rumores y beber agua purificada, planeando reconstruir el pueblo.

Extrañamente, todo es gratuito y parece reinar una sensación de plenitud en esta comunidad. Si Maxence decide unirse a ellos, vaya a la **Resolución 26**.

De lo contrario, Maxence saca su viejo mapa y decide su próximo destino.

Elige si vas a 8, 9, 14, 15, D o F.

12/El Campo de Minas Temporales – UT+1

Maxence llega a una zona despejada y sin darse cuenta, el camino se desvanece en un campo. *"Maldita sea, ¿qué es esto... aaaah. No, no, aaaahhhh! Minas, minas!"* Maxence presiona el freno con toda su fuerza, pero ya es demasiado tarde... una explosión lanza el coche hacia adelante... otra, y luego otra... de repente, el tiempo se estira, el espacio se encoge. Luego, todo se acelera antes de desaparecer...

Proceda al siguiente escenario de la campaña. Comenzarás en N12. Habrá un total de 8 escenarios.

(Nota que, si consideras que no has tenido éxito suficiente en este escenario, que quieres explorar más y quizás encontrar una manera de terminar mejor equipado, haz una copia de seguridad de esta partida y vuelve a intentarlo).

13/El Cementerio de Hierro – UT+1

En un atajo que Maxence no está segura de haber tomado, se encuentra un amplio depósito de vehículos destruidos, apilados, desmantelados. Algunos seguramente se pueden reparar, y es por eso que muchas personas están ocupadas desmontando y montando con la esperanza de tener algún día un medio de transporte. Cuando ven a Maxence, los rostros cambian, los susurros se esparcen. *"¿Qué querrán estos de mí...? que no toquen mi coche o les pasaré por encima... que no me molesten, yo también necesito piezas"*. Maxence sale de su coche, pistola en mano, y se muestra amenazante. *"No se metan conmigo, quédense con sus cacharros y todo irá bien"*. Obviamente, los murmullos se intensifican, Maxence no parece haberse hecho amigos.

Si Maxence toma rápidamente algunas piezas y se va, ve a la **Resolución 19**; Si Maxence se toma un tiempo para recoger muchas piezas, ve a la **Resolución 27**; Si Maxence pasa la noche recogiendo piezas, ve a la **Resolución 8**.

De lo contrario, Maxence toma su viejo mapa y decide su próximo destino.

Elige si vas a 10, 14, 16, C o E.

14/La Torre de Vigilancia Solitaria – UT+1

Maxence llega a la vista de una torre bastante bien conservada. Se alza orgullosa sobre un montículo, dominando los alrededores. *"¿Qué es esto... bien conservado pero desierto? Es extraño."* Maxence aparca al pie del montículo antes de comenzar la ascensión. Las escaleras interiores están bien mantenidas y las pocas ventanas no están rotas.

En su cima, la torre ofrece una vista panorámica para identificar lugares de interés lejanos. Maxence se queda un rato, contemplando los alrededores, el vacío, el espacio, la decadencia del apocalipsis que contiene una parte de belleza, pero tanto desespere... "...". Maxence intenta hablar, pero solo sale de su boca un pequeño gemido melancólico.

Revele un número elegido entre 10, 11, 13 o 17

(Elija un número de los cuatro propuestos y léalo. Tenga cuidado, no puede resolverlo y por lo tanto no puede ir a ningún número o letra posible a los que el texto le remite. Luego, vuelva aquí para continuar su aventura).

Luego, Maxence baja de la torre, se sube a su coche con una lágrima en el ojo. Saca su viejo mapa y decide su próximo destino.

Elige si vas a 10, 11, 13, 17, D o E.

15/El Puesto de Control en el Desierto – UT+1

Hubo un tiempo antes del apocalipsis cuando la gente establecía puestos de control para impedir el paso. Bueno, eso no ha desaparecido por completo, y es precisamente a un remanente de un puesto de control hacia donde se dirige Maxence. *"Maldita sea, ¿qué es ese polvo a la derecha... se acerca hacia mí? Rápido, a la izquierda... y maldita sea, otra nube de polvo a mi izquierda... estoy rodeada"*. Maxence acelera, pero de nada sirve. Bloqueada al frente por el puesto de control, rodeada por tres vehículos que se dirigen hacia ella a toda velocidad. ¡El enfrentamiento es inevitable y parece ser duro!

Dificultad del combate: Cb3; Cuando hayas terminado el combate, independientemente del resultado, ve a la **Resolución 13**.

16/La Inminente Tormenta de Arena – UT+1

Mientras Maxence avanza por la Pista arenosa y se encuentra perdida en sus pensamientos más primarios, se oye un ruido sordo a lo lejos. Maxence detiene su coche y mira con su telescopio. *"Vaya... una gigantesca pared de arena... está girando, y viene hacia aquí, y además, rápidamente"*. Maxence se mete en su coche y huye lo más rápido que puede.

Maxence debe realizar una prueba de Orientación: D2.

Prueba superada: **UT+1**

Prueba fallida: **UT+1; Cb-1; F-1** (Si Maxence tiene Cb=0, entonces debe reparar antes de partir).

Una vez que ha pasado la tormenta de arena, Maxence puede continuar su camino. Saca su viejo mapa y decide su próximo destino.

Elige si vas a 12, 13, 18, C o E.

17/El Abismo del Crepúsculo – UT+1

Conduciendo a toda velocidad por la carretera, Maxence reduce la velocidad al ver muchas motocicletas aparcadas alrededor de un abismo. Al lado, algunas motos están compitiendo en una pista frente a las gradas. Acercándose tranquilamente, Maxence nota que los motociclistas llevan diferentes colores y emblemas. *"Así que es un lugar de reunión, no un escondite de motociclistas... eso es tranquilizador. Creo que realmente necesito ver gente... y con toda esta gente alrededor, seguramente encontraré algo interesante..."*. Maxence aparca su coche en lo que parece ser su estacionamiento y se dirige hacia la pista de carreras.

Parece que hay carreras de coches organizadas entre las carreras de motos. *"Genial premio... ruedas, neumáticos y algunas otras piezas para el chasis. Definitivamente vale la pena intentarlo... esperando no estropear mi coche..."*

Si Maxence decide participar en la carrera, vaya a la **Resolución 16**.

De lo contrario, Maxence se da cuenta de que no hay mucho más de interés aquí y saca su viejo mapa para decidir su próximo destino.

Elige si vas a 14, 15, 18 o E.

18/El Campo de Antenas Radiactivas – UT+1

Maxence lleva su coche a un campo de antenas bastante imponentes. Después de un rato, llega frente a un edificio cuadrado, relativamente pequeño, con algunas antenas más pequeñas en el techo. *"Eso iría muy bien en mi coche, para armar algún tipo de dispositivo de geolocalización... espera, ¿qué es eso?"* Maxence se acerca a la puerta con su caja de herramientas, pero un símbolo de radioactividad en la puerta la advierte.

Si Maxence decide entrar en el edificio para recuperar antenas de todos modos, vaya a la **Resolución 15**.

De lo contrario, Maxence guarda sus herramientas, sube decepcionada a su coche y saca su viejo mapa para decidir su próximo destino.

Elige si vas a 16, 17 o E.

19/El Campo de Minas Alterado – UT+1

Maxence llega a una zona despejada y, sin darse cuenta, el camino da paso a un campo. En medio de la nada, extraños montículos de piezas de repuesto se alzan. *"Esto,"* piensa Maxence, *"realmente no sé qué está pasando. ¿Qué son estas cosas...? quiero verlo, pero es demasiado sospechoso."*

Si Maxence decide acercarse a los montículos, vaya a la **Resolución 28**.

De lo contrario, vaya a la **Resolución 18**.

Lugares escondidos

A/ El Pantano del Dolmen-Acero – UT+1

«No me gustan los pantanos... son peores que la arena... sí, claro, hay más agua, pero no puedes beberla y está llena de barro por todas partes». Maxence avanza con precaución por el sendero. A su alrededor, hay una especie de cementerio de placas de acero oxidadas. A veces se superponen, formando estructuras que recuerdan a los Dolmenes. De vez en cuando, descargas eléctricas golpean un Dolmen, extendiéndose a los demás, y a veces hasta su vehículo. Maxence debe navegar con cuidado eligiendo los caminos menos electrificados.

Maxence debe realizar una Prueba de Orientación D1. Si tiene éxito, no pasa nada. Sin embargo, si falla, pierde mucho tiempo.

UT+1

Maxence saca su viejo mapa y decide su próximo destino.

Elige si vas a 0, 1, 2, 4, 5 o 8.

B/El Búnker Enterrado – UT+1

En un giro del camino que pasa entre inmensos charcos de lodo, Maxence encuentra lo que parece ser un antiguo sendero. Aparentemente, no hay nada en el horizonte. Sin embargo, confiando en su instinto, Maxence se lanza por este inquietante camino que parece difícil de seguir.

Maxence debe realizar una Prueba de Orientación D1. Si tiene éxito, vaya a la **Resolución 11**. Sin embargo, si falla, pierde tiempo.

UT+1

Maxence saca su viejo mapa y decide su próximo destino.

Elige si vas a 1, 3, 4, 6, 7 o 10.

C/La Caverna del Horror Mecánico – UT+1

Maxence sale de la pista hacia una zona de pequeñas montañas. Antiguas vías de tren con vagones destripados sugieren que era una zona minera. Siguiendo algunas huellas de coche, Maxence llega a una cueva con algo de movimiento en el frente. Pero a medida que se acerca, se da cuenta de que esas personas no son completamente humanas y más bien parecen androides remendados y, sobre todo, muy hostiles. *"Incluso hay algunos detrás, ¿en qué lío me he metido esta vez? Debería haber escuchado al Capitán Morgan: ¡siempre permanecer en las carreteras!"* Maxence está atrapada, tendrá que luchar para sobrevivir.

Dificultad del combate: Cb4; Cuando hayas terminado el combate, independientemente del resultado, ve a la **Resolución 30**.

D/La Tormenta de Relámpagos de Plasma – UT+1

Mientras Maxence avanza fuera de pista a través de las montañas, y alrededor de un pico, siguiendo el río seco del valle, un fenómeno extraño golpea el coche de Maxence. *"¿Qué diablos es esto?"* Maxence no entiende bien; es como un rayo, pero ondulado, como una telaraña, pero efímero, y además es colorido. En resumen, una tormenta aparentemente inofensiva daña el equipo avanzado del coche de Maxence. *"No, ¡no eso! Mi estabilizador automático de tiro... argh... la buena noticia es que los Borradores también sufrirán daños si me siguen..."*

TECH-1; UT-2

Maxence saca su viejo mapa y decide su próximo destino.

Elige si vas a 8, 10, 11 o 14.

E/El Santuario de los Fanáticos – UT+1

Era, de hecho, una especie de monasterio que se erguía orgulloso en la cima de una colina alta, y estaba habitado. Lo que Maxence juzgó mal fue su astucia. *"¿Cómo pude ser engañada así? Una sonrisa, un saludo y creo que son mis amigos... y zas, estoy en problemas. ¿Cómo voy a salir de esto?"* Maxence es prisionera de un grupo de *"fanáticos religiosos malvados"* que viven en el monasterio.

Dos días después, cuando Maxence pensaba que los Borradores vendrían y la ejecutarían en su celda, los fanáticos la liberan sin decir nada. Ella recupera su coche y se va de allí.

UT+2

Luego, Maxence saca su viejo mapa y decide su próximo destino.

Elige si vas a 13, 14, 16 o 17.

F/El Mercado Negro – UT+1

En medio de la montaña, un pueblo donde la vida está en pleno apogeo. Los puestos están instalados en las afueras del pueblo. Alrededor de los vehículos parecen pertenecer a caravanas que se reúnen en este mercado temporal. Maxence parece feliz cuando sale de su vehículo. *"Vaya, realmente hay cosas geniales aquí, espero que no sea demasiado caro..."*

Maxence negocia brillantemente y encuentra tres cosas que puede comprar. Desafortunadamente, hizo creer que no tenía más piezas de repuesto para intercambiar, por lo que no puede llevarse todo.

P-1. TECH+1 o Cb +1

o un Radar Portátil que permite explorar áreas desde lejos (tome Objeto 1)

Luego, Maxence saca su viejo mapa y decide su próximo destino.

Elige si vas a 5, 8, 9 o 11.

Résolutions

Resolución 1

Ganando el combate: Después de superar su miedo, Maxence se da cuenta de que las mutaciones no fueron muy efectivas, contrario a lo que podría haber pensado. Confundida, empieza a pensar en voz alta: *"Sus cosas eran más un impedimento que otra cosa, tal vez debería haberlos dejado vivir... no, hice lo correcto, terminé con su sufrimiento y conseguí combustible... espera, espero que haya combustible..."*. Maxence se acerca a una bomba con su bidón y lo llena fácilmente.

F+1

Perdiendo el combate: Nada especial excepto que Maxence tiene Cb=0 y debe reparar.

En ambos casos, después de la resolución, Maxence saca su viejo mapa y decide su próximo destino como indicado en "6".

Resolución 2

La mujer está relativamente bien conservada para alguien que parece estar trabajando en condiciones cercanas a la esclavitud. Maxence rompe las cadenas con una cortadora de pernos que estaba por ahí y ayuda a la mujer a seguirla. Casi llegan al coche sin problemas y escapan a toda velocidad.

F-1; Tome "Compañero" 1

Luego, una vez a salvo, Maxence saca su viejo mapa y decide su próximo destino como indicado en "4".

Resolución 3

Maxence sale de su coche y se dirige al entrenamiento. Sin decir una palabra, uno de los monjes se aparta y le indica su lugar, que Maxence toma inmediatamente. Los combates comienzan seriamente pero el ambiente se relaja gradualmente. El estilo único de Maxence provoca un contagioso buen humor, y es con risas, unas horas más tarde, que Maxence tiene que irse a regañadientes, habiendo aprendido mucho.

Cb+1; UT+1

Luego, Maxence saca su viejo mapa y decide su próximo destino como indicado en "4".

Resolución 4

Ganando el combate: Maxence logra deshacerse de los "Raptors" que se vengan de los Borradores, retrasándolos. UT-1. Maxence se va sonriendo, murmurando para sí misma, *"No tan mal, estas criaturas... Volveré, amiguitas"*.

Perdiendo el combate: Nada especial excepto que Maxence tiene Cb=0 y debe reparar.

En ambos casos, después de la resolución, Maxence saca su viejo mapa y puede continuar por el camino (5) hacia un refugio improvisado o acelerar a través de los Cañones hacia el Este (A) y llegar a una especie de pantano.

Elige si vas a 0, 5 o A.

Resolución 5

Maxence decide quedarse un poco más en esta comunidad pacífica. Los Borradores nunca la encuentran y nadie vuelve a saber de ella. Tu juego termina aquí. Es difícil determinar si es una derrota o una victoria. De cualquier manera, ella es feliz.

Resolución 6

Maxence decide establecerse en el Barranco del Sombrero, como lo llaman tan acertadamente. Rápidamente, se siente como si siempre hubiera estado allí, nada más existe, solo la felicidad. Sin embargo, sus manías no desaparecen completamente y ella sigue hablando consigo misma, como si incluso en la alegría, su voz la tranquilizara. *"Estoy bien, incluso me siento hermosa, estoy en forma, incluso me siento limpia... sin embargo, algo me molesta. ¿Esa nube de humo en la distancia? Sí, probablemente... oh si solo todas esas ansiedades pudieran borrarse de mi memoria... ¿Qué? Borrador, Borradores... maldición, la nube, rápido, mi coche"*. Maxence reacciona a tiempo para luchar y proteger a sus nuevos amigos de los Borradores, que son solo exploradores.

Dificultad del combate: Cb2; Después del combate, independientemente del resultado, ve a la **Resolución 22**.

Resolución 7

Sin embargo, todos los signos indicaban que la oportunidad era demasiado buena para ser cierta. Maxence lo sabía, pero aún así cedió a la tentación como una novata. Ahora está debilitada y enferma.

Cb-1

Luego, Maxence saca su viejo mapa y decide su próximo destino como indicado en "7".

Resolución 8

Maxence está decidida, necesita piezas de repuesto y no serán esos mecánicos de segunda quienes le impedirán tomar lo que quiere. Orgullosa, lleva su vehículo al centro del depósito de chatarra, donde se acumulan los mejores desguaces. Se detiene y baja de su coche, con la cabeza alta, pistola en mano, y anuncia en voz alta, *"Voy a tomar lo que necesito, ¿entendido? Ustedes, quédense en su rincón y todo irá bien. Si alguien no está contento, que venga a verme"*. Un hombre se adelanta y la observa. Maxence continúa, *"Muy bien, ahora tengo una pregunta para ti. ¿Quieres ver mañana? ¿Alguna vez quisiste tener un coche bonito como este? Entonces da media vuelta, o te aplastaré"*. El hombre da media vuelta, murmurando y maldiciendo a su amigo que se quedó escondido detrás de un montón de neumáticos.

Maxence comienza a recoger piezas, hay todo lo que necesita. *"Esto es genial, volveré. Ah, genial, un carburador"*. Varias horas después, el hombre regresa, esta vez acompañado de otros dos. Al verlos acercarse, Maxence habla, *"Entonces, perdedores, ¿quieres un consejo?"* Uno de ellos saca un arma, Maxence dispara.

Dificultad del combate: Cb2; Después del combate, independientemente del resultado, ve a la **Resolución 14**.

Resolución 9

"Ok, ok... espero no arrepentirme, pero veamos qué pueden hacer por mi coche... Mejor que valga la pena, porque estas piezas de repuesto son raras". Los nómadas trabajan en el coche durante una buena hora.

Cb+2; UT +1; P-1

Luego, Maxence saca su viejo mapa y decide su próximo destino como se indica en "3".

Resolución 10

Maxence entra en un santuario abandonado y en ruinas. En el centro, la luz del sol se refleja en una fuente que contiene agua maloliente pero muy reflectante. Maxence obtiene el estado de **"afortunada"**.

Toma el "Compañero" 3

Luego, saca su viejo mapa como se indica en "9"».

Resolución 11

Siguiendo un sendero casi invisible, Maxence encuentra un antiguo búnker militar enterrado en el lodo. Parece desierto, y la puerta anteriormente blindada está completamente abierta, destrozada. Tomando su arma y linterna, Maxence entra con cautela y finalmente encuentra lo que parece ser una sala de prototipos y pruebas. Aún sobre un trípode, ve algo que se asemeja a un cañón grande con una etiqueta, comienza a leer, *"Prototipo - Cañón Tembloroso X0.87... mmm interesante... a nadie le importará si lo tomo, ¿verdad? Oye, respóndanme, ¿a alguien le molesta? Entonces lo tomo."* Ningún sonido, ninguna respuesta, excepto quizás un poco de resonancia... *"pfff ni siquiera un eco, me hubiera hecho compañía..."*.

Toma el Objeto 3 y colócalo en el espacio correspondiente de tu coche.

Luego, Maxence saca su viejo mapa como se indica en "B".

Resolución 12

Mientras Maxence baja de su coche y se dirige hacia el puesto, una de las mujeres intenta llamar su atención. *"Pssst... por favor... ven aquí, tengo algo para ti... sálvame de aquí y haré lo que quieras..."*.

Si Maxence se acerca a la mujer, ve a la **Resolución 2**.

De lo contrario, Maxence llega al puesto, ve a la **Resolución 24**.

Resolución 13

Combate ganado: Maxence logra eliminar dos vehículos en una maniobra muy arriesgada, pero con un poco de suerte y mucha habilidad, logra abrirse camino y escapar.

Combate perdido: Maxence logra eliminar un vehículo, pero el segundo la embiste por su flanco derecho. Después de varias volteretas, Maxence aterriza sobre sus ruedas y escapa como puede. Maxence está en Cb=0 y por lo tanto debe reparar.

En ambos casos, después de la resolución, Maxence saca su viejo mapa y decide su próximo destino.

Elige si vas a 11, 14, o 17.

Resolución 14

Maxence elimina a los dos compañeros del hombre insistente que huye. Comienza a gritar, *"¡Vuelve cobarde, dejaste a tus amigos morir... tú has estado causando problemas todo el tiempo... vuelve! Estos*

dos están en tus manos...". Luego, volviéndose hacia los espectadores, *"¿Alguien más?"* Todos se alejan, dejando a Maxence sola para terminar su trabajo.

UT+1 ; P+3

Combate perdido: Nada especial excepto que Maxence recibió una paliza y ahora está en Cb=0 y por lo tanto debe reparar.

En ambos casos, después de la resolución, Maxence saca su viejo mapa como se indica en "13".

Resolución 15

Maxence entra en el edificio y comienza a recuperar una antena y material para hacer un pequeño radar en su coche. Es bastante fácil y Maxence podrá orientarse más fácilmente a corta distancia. Desafortunadamente, la advertencia en la puerta no era un farol.

Orientación +1; Toma el "Compañero" 4

Luego, Maxence saca su viejo mapa como se indica en "18".

Resolución 16

"Uf... arruinando mi coche... digo tonterías a veces. Por suerte no hay nadie para oírme... aunque no estaría mal a veces". Maxence se inscribe y espera, observando las otras carreras que resultan emocionantes aunque haya accidentes.

Maxence se alinea en la línea de salida con otros tres vehículos bien mejorados. Humo y ruido llenan el espacio y la audiencia parece emocionada. Todos están listos y esperando la señal de inicio. Maxence debe someterse a una Prueba de Carrera: D1.

Prueba exitosa: Maxence logró mantenerse adelante desde el inicio hasta el final, y nadie la igualó. *"Demasiado fácil"*, piensa, sonriendo. **P+1**

Prueba fallida: Con demasiada confianza, Maxence malinterpretó las curvas cerradas del circuito que los otros pilotos aparentemente conocían bien. Como resultado, termina penúltima, un poco avergonzada. **P-1** (si Maxence tenía P=0, ve a la **Resolución 21**).

Después de la carrera, ya sea que Maxence sea victoriosa o no, puede decidir participar en la próxima carrera, ve a la **Resolución 23**.

De lo contrario, Maxence saca su viejo mapa como se indica en "17".

Resolución 17

Maxence récupère des technologies avancées qui lui permettent de faire des réglages efficaces sur sa bagnole.

TECH +1

Puis, elle reprend sa vieille carte comme indiqué en « 1 ».

Resolución 18

"Un campo de minas... ugh, y hay tantas incluso en el camino, tendré que tener cuidado y avanzar lentamente... pero ¿qué hacen estas personas, no tienen algo mejor que hacer?" Maxence está enfadada, constantemente maldiciendo y jurando vengarse de quienes minaron este campo.

Maxence debe someterse a una Prueba de Orientación: D1.

Prueba exitosa: Maxence logra salir del campo de minas sin problemas, y su ira se ve reemplazada en parte por alivio. *"Pero mi odio no disminuye..."* dice mientras se aleja del campo de minas.

Prueba fallida: Maxence iba bien hasta un pequeño error de navegación. La explosión daña el coche y Maxence solo se rasguña. **Cb-1** (Si Maxence tiene Cb=0, entonces debe reparar antes de continuar).

Maxence puede continuar su viaje. Saca su viejo mapa y decide su próximo destino.

Elige si vas a 6, 7, 10, 12, C o E.

Resolución 19

Sintiéndose insegura, Maxence se detiene y rápidamente toma algunas piezas de un vehículo un poco alejado. Varias personas la observan, y no es reconfortante. Sin embargo, ninguno se atreve a cruzar el espacio abierto que los separa de Maxence, quien había puesto su arma a la vista. *"Sí, eso es, quédense donde están, no se metan conmigo... me voy enseguida y me olvidarán igual de rápido"*.

P+1

Luego, Maxence saca su viejo mapa como se indica en "13".

Resolución 20

La estación está infestada de criaturas vagamente humanoides, o lo que solían ser humanos.

Dificultad del combate: Cb2; Una vez que haya terminado el combate, independientemente del resultado, vaya a la **Resolución 1**.

Resolución 21

Cuando los organizadores se dan cuenta de que Maxence no puede pagar, se lanzan sobre ella sin dudar y la gente se reúne alrededor, animando la pelea. Maxence tendrá que abrirse camino hasta su coche para poder escapar.

Dificultad del combate: Cb2.

Combate ganado: Maxence logra llegar a su coche y escapar. Una vez que está segura de que nadie la sigue, suelta un gran suspiro. *"Eso estuvo cerca... bueno, solo tenía que conducir mejor"*.

Combate perdido: Maxence recibe una paliza y termina con Cb=0. Por lo tanto, debe curarse.

En ambos casos, después de la resolución, Maxence saca su viejo mapa como se indica en "17".

Resolución 22

Combate ganado: Maxence logra eliminar a los exploradores, retrasando a los Borradores.

UT-1.

Maxence se va sonriendo, se sienta en un puesto y se pierde nuevamente en sus pensamientos.

Combate perdido: Nada especial, excepto que Maxence está en Cb=0 y debe reparar antes de irse sonriendo, sentarse en un puesto y perderse en sus pensamientos nuevamente.

En ambos casos, después de la resolución, Maxence puede elegir quedarse más tiempo para recargarse en este lugar, vaya a la **Resolución 5**; o para irse. Luego, Maxence saca su viejo mapa como se indica en "8".

Resolución 23

Maxence decide correr una vez más, esperando que no sea una demasiado, especialmente porque ha estado esperando bastante tiempo.

UT+1

Cuando llega su turno, Maxence se da cuenta de que los conductores son más experimentados y que será más desafiante. Debe someterse a una Prueba de Carrera: D2.

Prueba exitosa: Maxence logra mantenerse en la delantera desde el principio hasta el final, sin igual por nadie. *"Demasiado fácil"*, piensa para sí misma, sonriendo. **P+2**

Prueba fallida: Con demasiada confianza, Maxence negocia mal las curvas cerradas del circuito que los otros conductores aparentemente conocen bien. Como resultado, termina casi última, un poco avergonzada. **P-2** (si Maxence tenía P=0, vaya a la **Resolución 21**).

Después de la carrera, ya sea que Maxence sea victoriosa o no, puede decidir correr nuevamente, repita la **Resolución 23**.

De lo contrario, Maxence saca su viejo mapa como se indica en "17".

Resolución 24

¿Fue el aire contaminado por el óxido lo que le dio a Maxence tal habilidad para negociar? Pero estuvo tan animada en la negociación que dominó completamente a los que empezó a llamar *"Chatarreros"*. Obtuvo piezas de repuesto por una ganga.

Gane P+2 & UT+1

Luego, saca su viejo mapa como se indica en "5".

Resolución 25

Maxence se mezcla entre esta gente feliz, recargando sus baterías. Mientras se acerca a un lienzo extendido en el suelo, un hombre fuma una especie de pipa de agua. Le hace un gesto a Maxence, ofreciéndole probar, *"¿Quieres probar? Cura cualquier enfermedad"*.

Si Maxence está segura y acepta la invitación, se sienta con él durante unas horas. Pierde el estado de **"enfermedad"** si lo tenía. Antes de irse, el hombre le da una bolsa de hierbas secas, explicando que cura muchas cosas.

Toma el Objeto 4

Luego, saca su viejo mapa como se indica en "8".

Resolución 26

Cuando Maxence llega al bar, está lleno a rebosar, pero la gente está ordenada, educada y espera su turno. Intenta decir *"No tengo tiempo para hacer cola, tengo prisa"*, pero sin mucha convicción, y la respuesta fraterna que recibe la hace decidir esperar su turno.

Una hora más tarde, cuando llega su turno y ha intercambiado una decena de frases con sus vecinos en la fila, los dueños del bar le dan a Maxence agua, combustible e información.

F+1; Revela un número a elección

(Elija un número/letra adyacente a N11 y léalo. Tenga en cuenta que no puede resolverlo y, por lo tanto, no puede ir a ningún número o letra potencial a los que el texto lo remita. Luego, regrese aquí para continuar su aventura).

Luego, Maxence saca su viejo mapa como se indica en "11".

Resolución 27

Sintiéndose insegura, Maxence piensa en voz alta, *"¿Vale la pena el riesgo? Necesito piezas... y parecen bastante débiles y no deberían ser un peligro. ¿Debo lanzar una moneda? No, no necesito la suerte para guiar mi vida... entonces, ¿tengo miedo? Sí, quizás un poco, pero bueno... no puede ser peor que lo que me persigue..."* Autoconvencida, Maxence se dirige hacia algunos vehículos apilados alrededor de los cuales otras personas están ocupadas. La miran con recelo, pero al final, la convivencia no es tan mala.

UT+1; P+2

Después de un rato, Maxence siente que la tensión aumenta y decide irse. Maxence saca su viejo mapa como se indica en "13".

Resolución 28

"Un campo de minas... ¡argh, y hay minas por todas partes, explotando por todos lados... pero qué pasa con esta gente, es lo único que hacen?!" Maxence está enojada, maldiciendo constantemente y jura vengarse de aquellos que pusieron las minas.

Maxence debe realizar una prueba de Orientación: D2.

Prueba exitosa: Maxence logra salir del campo ilesa, y su enojo es reemplazado en parte por alivio. *"Pero mi odio no disminuye..."*, dice mientras se aleja del campo de minas. Logra recuperar el contenido de un montículo.

P+1

Prueba fallida: Maxence iba bien hasta un pequeño error de navegación. La explosión en cadena daña el coche y Maxence no sale tan bien. **Cb-2** (Si Maxence tiene Cb=0, entonces debe reparar antes de continuar).

Maxence puede continuar su camino. Saca su viejo mapa y decide su próximo destino.

Elige si vas a 6, 7, 10, 12, C o E.

Resolución 30

Combate ganado: Una máquina no vale más que un humano cuando la atropellas. Maxence está satisfecha de no haberse bajado del coche y de haberse lanzado al ataque. Y aunque ella y su coche han recibido golpes, Maxence sobrevivió e incluso logró robar algunos bidones de paso.

F+1

Combate perdido: *"Qué error, ¿por qué me bajé del coche? Ahora, tengo que reparar y curar las heridas. Nunca más, ahora escucharé al Capitán Morgan..."*. Maxence se encuentra en Cb=0 y debe reparar y curarse.

En ambos casos, después de la resolución, Maxence saca su viejo mapa y puede continuar su camino.

Elige si vas a 10, 12, 13, 16 o 19.

Objets et équipement

Objeto 1

Radar Portátil – ICONO DE COCHE

Este radar portátil revela lugares de interés.

Revela dos números a elección por campaña.

(Elige un número adyacente y léelo. Nota, no puedes resolverlo y por lo tanto no puedes ir a ningún número o letra a los que el texto te pueda referir. Luego, regresa aquí para continuar tu aventura).

Objeto 2

POSTAL del MONASTERIO Fecha de la foto 1990.

DORSO: *"Querida Maxence, quizás ya no me recuerdes, y espero que esta tarjeta te encuentre bien de salud. Primero, quería decirte que siempre puedes ir a este monasterio, es un refugio de paz. Además, me gustaría decirte cuánto te admiro por lo que eres y por lo que vas a hacer. Es muy valiente. De parte de todos nosotros, Gracias".*

Objeto 3

Cañón Tembloroso – ICONO DE PUÑO

TECH+1

Objeto 4

Bolsita de hierbas secas. Escrito en ella está "Sensemilla Beta-lactamina". Si Maxence la consume, pierde el estado "**enferma**", luego **Descartar Objeto 4**.

Compagnons

« Compagnon » 1

Tatiana – 39 años.

Coloca un indicador en la UT (Unidad de Tiempo) cuando encuentres a Tatiana, luego lee los párrafos cuando se indique la UT (por ejemplo, si encuentras a Tatiana en UT 4, lee el primer párrafo en UT 6 (4+2)).

UT +2: *"Me llamo Tatiana, y hace casi 6 meses que fui secuestrada y mantenida como esclava aquí. Malditos autos. Oh, no me refiero al tuyo, sino a los de ellos. Desmantelarlos, montarlos, estoy harta... ¿Sabes dónde puedo lavarme... un arroyo limpio... una botella de agua, cualquier cosa..."*

UT +5: *"Y tú, ¿cuál es tu historia? Dijiste que te llamas Maxence... Es un nombre poco común. ¿Qué quieres decir con Mad Maxence... estás loca o algo? ¿O solo quieres que la gente tenga miedo de ti? Porque no pareces tan loca, y no das tanto miedo... de hecho, eres bastante bonita."*

UT+8: *"Detente, detente, ¿has visto ese auto allí? Un desastre, sí, pero te digo que hay piezas que pueden mejorar tu auto."* Si Maxence decide detenerse, las dos mujeres recuperan piezas que Tatiana instala directamente en el auto.

Gana Cb+1 & UT+1

De lo contrario, Tatiana obtiene el estado "**molesta**".

UT +12: Tatiana tiene un amor inconsiderado por el agua, lo cual es comprensible dada la situación general, pero aún así es una obsesión para ella. Si Maxence obtuvo agua mientras Tatiana estaba con ella, Tatiana le agradece profundamente y promete luchar a su lado. Gana **Cb+1**.

De lo contrario, no sucede nada

UT +15: Una noche, mientras las dos mujeres acampan, Tatiana se acerca a Maxence y comienza a hablar sobre soledad y compañía. *"Estoy feliz contigo, debo admitir que ha pasado mucho tiempo desde que tuve a alguien en quien confiar, o alguien que me atrajera."* Si Maxence acepta sus avances, pensando que ella también necesita a alguien en quien confiar y que esta hermosa mujer la atrae, entonces pasarán una noche muy hermosa, una isla de felicidad en un océano de violencia y desesperación.

UT +1

De lo contrario, Maxence rechaza sus avances y Tatiana obtiene el estado "**molesta**". Si ya estaba molesta, se va y abandona a Maxence para siempre.

Descarta "Compañero" 1

« Compagnon » 2

No es realmente un compañero, sino una enfermedad que acompañará a Maxence por un tiempo.

Angina Tóxica: Maxence obtiene el estado "**enferma**". Si obtiene el estado "**enferma**" por segunda vez, toma "**Compañero**" 5.

UT+1: Maxence tiene fiebre y está débil, luchar ciertamente no es una buena idea. **Cb -1**.

UT+3: Mientras el dolor de garganta disminuye un poco, Maxence sufre de ataques de tos que le impiden conducir tan bien como de costumbre. **UT+1.**

UT+5: Maxence comienza a sentirse mejor, pierde el estado "**enferma**" y recupera **Cb+1.**

« Compagnon » 3

No es realmente un compañero, sino que la suerte acompañará a Maxence por un tiempo.

Maxence es "**Afortunada**". Por lo tanto, puede volver a lanzar todas sus monedas durante un desafío. Una vez usado, Maxence pierde el estado de "**Afortunada**".

« Compagnon » 4

No es realmente un compañero, sino una condición que acompañará a Maxence por un tiempo.

Radioactividad: Maxence alcanza la etapa 1 de contaminación por "**radioactividad**". No tiene efecto por el momento.

« Compagnon » 5

No es realmente un compañero, sino una enfermedad que acompañará a Maxence por un tiempo.

Enfermedad agravada: Sea cual sea la enfermedad que llevó a Maxence a este estado, pasa de "**enferma**" a "**muy enferma**", y no es muy agradable. Tiene que esconderse en un refugio improvisado hasta que pase.

UT+3

Luego, Maxence pasa de "**muy enferma**" a "**enferma**" y retoma su enfermedad inicial al comienzo de su desarrollo.