



# Cross Michigan

Buscador del pasado



## CARACTERÍSTICAS

FOR ██████████ ○○○○ Resistir el dolor  
REF ██████████ ○○○○○○ Manos ágiles  
VOL ██████████ ○○○○○○○○ Callado  
INT ██████████ ○○○○○○○○ Escuela de la vida

## HITOS

- ✦ Lleva explorando desde que era un adolescente.
- ✦ Su padre era uno de los más prestigiosos Recolectores.
- ✦ Participó en una incursión en Ciudad.
- ✦ Ha tenido que madurar a pasos agigantados.

## COMPLICACIONES

- ✦ Le preocupa el bienestar de sus compañeros más que el suyo propio.

## COMBATE

AGUANTE BUNOS DE RESISTENCIA DEFENSA INICIATIVA DAÑO A DISTANCIA DAÑO CUERPO A CUERPO ESTADO

7 21 14 5 +1 +2 H I M 5 DRAMA

## HABILIDADES

- 5 Sobrevivir en el exterior
- 5 Fuego de cobertura
- 2 Hablar sin rodeos
- 5 Buscar cosas de valor
- 2 Mentir a los extraños
- 5 El Mundo más allá de Última
- 5 Tecnología del Mundo Antiguo
- 6 Recolector

## ARMAS

- ✦ Escopeta con 10 cartuchos (C+M+1)
- ✦ Cuchillo (C+2)

## PROTECCIÓN

- ✦ Chaqueta reforzada (RD)

## DESCRIPCIÓN FÍSICA

De 22 años, alto y moreno, con un cuerpo bien musculado, curtido por una vida difícil, y destaca una enorme cicatriz que recorre todo su brazo derecho. Viste con ropas cómodas, botas altas y los brazos al descubierto.

## HISTORIAL

Tu infancia es una nebulosa, y no la recuerdas muy bien, y para tus primeros recuerdos firmes deberías remontarte a tu adolescencia, cuando empezabas a hacer tus primeros pinitos como explorador y recolector, cuando te aventurabas, con tan solo 11 años, a explorar los alrededores de Última.

Tu padre era uno de los más prestigiosos Recolectores, y te enseñó todo lo que sabías. Él te enseñó a montar y desmontar un arma, a conducir vehículos, e incluso a leer y escribir, un lujo que pocos pueden permitirse.

Recuerdas vívidamente aquel nefasto día en que cumpliste los 18. Estabais en una expedición importante, hacia el inhóspito lugar llamado Ciudad. Allí encontrasteis un almacén enorme, lleno de armas antiguas y munición como para dotar un ejército, con provisiones y combustible para pasar un par de estaciones.

Pero algo se torció, y a partir de ahí todo es confuso. Recuerdas estar en el coche, recuerdas estar cantando y riendo, y recuerdas claramente a tu padre levantando con alborozo una botella de licor, a punto de pegarle un trago, cuando una bala atravesaba a la vez la botella y su garganta. Después todo es muy confuso; ruido, dolor, fuego. Una explosión, fuego, y un dolor en el costado que te hizo perder el sentido.

Pudieron ser minutos, horas o días, habría dado igual, pero cuando recobraste la consciencia estaban todos muertos. Tu padre, tu tío Ron, Edwin el tuerto, Alana... Muertos, asesinados, con heridas de arma blanca o de bala. Si la fatiga y el dolor no te lo hubiesen impedido, habrías gritado.

No recuerdas bien cómo regresaste a casa. Fue a pie, eso seguro, pero los recuerdos se pierden en tu memoria. Tampoco recuerdas que, como te han contado, llegaste a Última y gritaste durante horas.

Desde entonces no has sido capaz de volver a Ciudad, pero una parte de ti desea volver a ella, y odia a la otra mitad por tener miedo por ello.

## PERSONALIDAD

Antes eras alegre, pero parte de ti murió aquel día, y desde entonces te cuesta más esfuerzo relacionarte con la gente. La vida es efímera, y en cualquier momento cualquiera podría morir. Es una lección que aprendiste aquel día, y por eso no quieres forjar lazos demasiado fuertes, y desde luego no quieres volver a sufrir la pérdida de un ser querido, lo que te hace a la vez ser protector con tus compañeros, aunque prefieres no tenerlos.

## LOS OTROS

Respetas a **Izan**, y a su hermana **Marta**, ya que sobre ellos pesa el destino de Última, aunque cierto es que ésta es aún joven y no ha aprendido todavía a vencer impulsos egoístas. Respetas también a **Repson**, el Tecnochamán y al **Padre Sam**, aunque dan demasiada importancia a sus disputas, sin darse cuenta de que están en el mismo bando. Además, ¿dónde estaban sus dioses el día en que murió tu padre? Aprecias especialmente a **Madre Ana**, gracias a cuyos cuidados pudiste salir adelante, y probablemente conservar el brazo derecho, y en cuanto a **Tomás**, el vigilante, su labor es imprescindible para evitar ataques como el que acabó con tu equipo. En **Solomon** ves un reflejo de ti mismo cuando eras más joven... tiene gracia, a tu edad ya hablas como un veterano. Y en cuando a **Artus**, ese chaval es especial, de eso no cabe duda. No es más que un crío, pero sus ojos dicen que llegará a ser alguien muy grande.

# Solomon de la Huerta

Cazador

## CARACTERÍSTICAS

FOR ██████████ ○○○○○○ Acostumbrado al daño  
REF ██████████ ○○○○○○ Furtivo  
VOL ██████████ ○○○○○○ Valiente  
INT ██████████ ○○○○○○ Práctico

## HITOS

- ✦ Procede de una estirpe de cazadores.
- ✦ Acompaña a los cazadores en sus batidas en el bosque.
- ✦ Ha intimado con muchas de las chicas de Última.
- ✦ Siente admiración por Tomás, el vigilante de Última.

## COMPLICACIONES

- ✦ Se deja llevar por su instinto.

## COMBATE

AGUANTE PUNTOS DE DEFENSA INICIATIVA DAÑO A DAÑO CUERPO  
RESISTENCIA RESISTENCIA DISTANCIA A CUERPO

6

18

14

6

+1

+2

ESTADO

H

I

M

DRAMA

5

## HABILIDADES

- 4 Forzarse cuando es necesario
- 4 Matar rápidamente
- 3 Impresionar
- 4 Vigilar
- 5 Ocultarse
- 2 Última
- 3 El Mundo más allá de Última
- 5 Animales de los bosques
- 5 Aprendiz de Cazador

## ARMAS

- Arco (M+1)
- Lanza (M+2)
- Navaja (C+1)

## PROTECCIÓN

- Ropas reforzadas (RD 1)

## DESCRIPCIÓN FÍSICA

A sus 18 años, muestra un físico imponente, con casi dos metros de altura y unos hombros y brazos anchos, y eso que aún no ha terminado de crecer del todo. Una incipiente barba decora su rostro aún juvenil, de facciones angulosas pero bellas.

## HISTORIAL

Tu historia no es muy diferente a la del resto de muchachos de Última. Has nacido y crecido en un entorno difícil, solo que tú has crecido más y más fuerte, lo que te permite desenvolverte bien. Eres, o mejor dicho serás, cazador, como lo es tu padre, antes lo fue tu abuelo, y antes el padre de tu abuelo, y te sientes orgulloso de tu linaje. Es un linaje humilde, pues no pertenecéis a ninguna casta gobernante, pero en el mundo que os ha tocado vivir eso importa bien poco, pues sin los cazadores trayendo comida, de poco serviría todo lo demás.

De momento te ha tocado contemplar y aprender, y hasta ahora lo único que has hecho ha sido acompañar a los otros cazadores en las batidas que hacen en el bosque pero con la mayoría de edad llegará tu gran prueba, tu paso a la condición de cazador adulto, cuando tengas que aventurarte solo en el exterior a capturar tu primera gran presa, sin más ayuda que tu astucia y tus armas, destacando el arco que te regaló tu padre, con el que él cazó la suya.

Cuando llegue la próxima luna llena completarás tu iniciación, y demostrarás así que eres un poblador de pleno derecho en Última, y que ya no eres ningún crío.

## PERSONALIDAD

Seguro de ti mismo, algo imprescindible para ser un buen cazador. Aún no has terminado tu formación, pero no dudas que serás el más grande de cuantos cazadores hayan poblado Última. Además, te encanta exterior y te sientes completamente libre cuando estás entre los árboles en busca del rastro de un jabalí o un ciervo.

## LOS OTROS

**Marta Hidalgo**, la hermana del alcalde **Izan**, es la chica con la que sales. Te gusta mucho, porque es muy atractiva, aunque ella te ha pedido que lo llevéis en secreto, para que no se entere su familia, lo cual te viene bien porque te sirve de excusa para verte con otras chicas. Parece que el canijo de **Artus Frog**, el aprendiz del tecnochamán sospecha algo, y basta ver los ojos con que mira a **Marta** para saber que, igual que medio pueblo, anda colado por ella. No parece mal chaval, pero su maestro, **Repson**, probablemente le lava demasiado el cerebro con tanta tecnopalabrería. Ves mucho más sensatas las enseñanzas del **Padre Sam**, sacerdote del verdadero y único Dios, que tus padres te inculcaron desde pequeño. Sientes una especial admiración por Tomás, el vigilante de Última, ya que es alguien de quien crees que podrías aprender bastantes cosas, y respetas a la **madre Ana**, a la que recuerdas, desde tu infancia, siempre cuidando de los pobladores de Última. En cuanto a **Cross Michigan**, lo encuentras interesante, parece hecho de la misma pasta que tú, y parece alguien en quien podrías confiar si las cosas se ponen feas. Es algo que te dice tu instinto, y no suele fallar.





## CARACTERÍSTICAS

- FOR Vivir al raso  
 REF Ponerse a salvo  
 VOL Inquebrantable  
 INT Autodidacta

## HITOS

- ✱ Su padre era un maltratador.
- ✱ Ha sobrevivido en solitario durante mucho tiempo.
- ✱ Lidia le mostró la valía de la compañía.
- ✱ Anhela vivir en sociedad.

## COMPLICACIONES

- ✱ Asocial.

## COMBATE

| AGUANTE | PUNTOS DE RESISTENCIA | DEFENSA | INICIATIVA | DAÑO A DISTANCIA | DAÑO CUERPO A CUERPO | ESTADO | DRAMA |
|---------|-----------------------|---------|------------|------------------|----------------------|--------|-------|
| 8       | 24                    | 12      | 4          | +0               | +2                   | H I M  | 5     |

## HABILIDADES

- 4 Llevar la casa a cuestas
- 3 Pelear cuando es preciso
- 4 Estarse calladito
- 4 Encontrar cosas
- 2 Hablar con rodeos
- 3 El Mundo Antiguo
- 3 Curarse a sí mismo
- 6 Nómada
- 6 Motorista

## ARMAS

- ✱ Escopeta recortada (C+M)

## PROTECCIÓN

- ✱ Ropa de cuero (RD 2)



## DESCRIPCIÓN FÍSICA

Alto y corpulento, de hombros anchos y brazos fuertes. Tiene 29 años. La cabeza completamente rapada para disimular unas generosas entradas que delatan su edad, y unos extraños ojos grises presidiendo un rostro lleno de cicatrices, castigado por una vida itinerante.

## HISTORIAL

Siempre viajando, nunca quieto. Desde pequeño te recuerdas yendo de un lugar a otro. Huyendo de incursores o en busca de recursos. No era fácil, nada lo era, pero tu padre tampoco ayudaba. Era tremendamente egoísta, y era capaz de racanear comida a sus propios hijos. Siempre aguantando sus gritos y palizas, pero cuando fuiste adulto y te cansaste de aguantarle, una discusión, que fue por una moto, pero podía haber sido por cualquier otro motivo, hizo que ya no aguantaras más, y le acabaste rebanando el cuello con un cuchillo. Tu padre gozaba de buen prestigio en la caravana, por lo que tuviste que marcharte. Solo.

Durante todos estos años la soledad y tu moto han sido tu única compañía, yendo de un sitio a otro, sin echar raíces en ningún lado. A lo sumo haciendo trabajillos para recolectores que te ibas encontrando, o para pequeñas comunidades que dejabas en tu camino.

Creíste conocer el amor hace un par de meses cuando conociste a Lidia. Era una chica nómada como tú. Nunca supiste de dónde procedía ni quisiste saberlo. Nada de preguntas, ése era vuestro acuerdo, y el tiempo que estuvisteis juntos experimentaste algo parecido a la felicidad. Pero Lidia estaba ya muy enferma cuando te la encontraste. Al principio lo soportaba, y entre su fortaleza y algunos medicamentos que podíais obtener le ayudaban a sobrellevarlo, aunque no había encontrado ningún tecnochamán que pudiera ayudarla. Se estaba consumiendo en vida, y le quedaba poco. Por eso quería disfrutar al máximo el tiempo que le quedaba.

Un amanecer, mientras contemplabais el cielo, su vida simplemente se apagó. Lloraste un poco, aunque luego te diste cuenta de que no era pena lo que sentías, solo vacío. La enterraste con sus posesiones y seguiste tu camino.

## PERSONALIDAD

No es fácil relacionarse con los demás cuando se ha vivido tanto tiempo solo. Con Lidia sentías una especial conexión, pero con el resto de personas te cuesta lo indecible. Tratas de ser cordial, pero nunca aciertas con la palabra adecuada, o simplemente a veces te pierden tus silencios, y tus largos estados meditabundos, y siempre se acaba estropeando todo. Vivir en sociedad es algo que en el fondo anhelas aprender.