



ACCIÓN MUTANTE

EL JUEGO DE ROL

ACCIÓN MUTANTE

Te la han vuelto a jugar, ¿eh? Ellos ahí, tan contentos, y tú aquí fuera aburrido, ¿eh? Tú y yo podríamos ser amigos. Yo sé mucho de juegos. ¿Por qué no me sueltas y te enseño alguno, eh?

Ramón Yarritu, el Puto Amo

CRÉDITOS

Escrito por José Lomo

Con la colaboración de Manuel J. Sueiro

Basado en el film y el guion original de *Acción Mutante*, de Álex de la Iglesia y Jorge Guerricaechevarría

Diseñado por Esther Sanz

Ilustrado por Esther Sanz y Xavi Tárrega Ratón

Corregido por Edén Claudio Ruiz

Maquetado por Cecilia Jos Vielcazat

Imágenes de stock: Basquetteur

(C) 2020 Nosolorol. Todos los derechos reservados. El presente material está basado en la obra de Álex de la Iglesia y Jorge Guerricaechevarría, producida por El Deseo S. A.

Derechos originales propiedad de sus respectivos dueños.

ISBN: 978-84-17775-76-6

Depósito legal: M-6216-2020

Impreso por Ino Reproducciones

Publicado por Nosolorol Ediciones
C/ Ocaña, 32. 28047 Madrid
www.nosolorol.com
ediciones@nosolorol.com

AGRADECIMIENTOS

Gracias a Álex de la Iglesia, Jorge Guerricaechevarría y El Deseo S. A. por su confianza en el proyecto, y a Def Con Dos por las poderosas consignas que todavía alimentan la lucha. A Raúl Rubio por sus siempre nutritivos análisis fílmicos. A Jokin García y Juan Sixto por sus ideas sobre la neocapital de Bilbao. Y gracias al equipo de *playtesters* que han ayudado a pulir y abrillantar a la criatura, en especial a Héctor Carrasco, Carlos Gómez, Jordi Llibre, Ángel Peña y David Rivera.

ADVERTENCIA

Este juego de rol es un sentido homenaje a *Acción Mutante* (1993), el primer largometraje de Álex de la Iglesia, que acabaría ganando, entre otros, tres premios Goya. Los autores de este juego de rol han querido mantenerse fieles al espíritu de la película, lo que incluye su particular uso del lenguaje y la exposición de temas que hoy se considerarán, sin duda, políticamente incorrectos. Estamos convencidos de que, si has comprado este libro, entenderás a la perfección el carácter satírico de la obra, pero no está de más advertir que los autores rechazamos por completo el uso de la violencia y la discriminación de cualquier tipo en el mundo real y que nuestra única voluntad es tratar estos temas desde la ficción con un objetivo puramente lúdico. Con suerte, puede que mostremos algo del mensaje subyacente de la obra, muy acorde y necesario en estos tiempos que corren.

En resumen, **Acción Mutante** es un juego apropiado para personas adultas de mentalidad abierta.

PRÓLOGO

Mal, todo mal. Está claro que soy una persona disfuncional, que no ha sabido madurar o, mucho peor, que no quiere madurar. Me disgusta la gente seria, los que preguntan: «¿Esto para qué sirve?». Me agradan, por el contrario, las cosas que no sirven para nada, que existen en sí mismas porque son tan solo divertidas. Esta actitud claramente reprobable ha ido enquistándose con el tiempo y se ha convertido en la piedra renal sobre la que he edificado mi turbio carácter. Sin embargo, lejos de ser un desastre, he conseguido ganarme la vida. Así que empiezo a pensar que no estaba tan equivocado cuando ponía por delante la diversión a otros aspectos supuestamente más respetables del comportamiento humano.

Me gustaba jugar. Adoraba los juegos de mesa, me enloquecía el Monopoly, el Cluedo. Mi vida dio un vuelco de 180 grados cuando encontré la Caja Roja en una tienda. Después vino *Call of Cthulhu*, que aunaba diversión, terror y libros arcanos en un mismo universo, y eso terminó por destruirme psíquicamente. *Acción Mutante*, largometraje de 1993, fue el resultado de ese desequilibrio, ese desprecio crónico por lo serio, esa reivindicación militante de todo lo que no es normal. Pero no bastaba con defender lo divertido, lo gratuito y superficial. Había que dar un paso más. Tras unos cuantos años de inmersión en el mundo de la insania y la resaca, descubrí que la realidad (eso que aparece por la mañana al levantar la cabeza) es mediocre y previsible y que lo único que la hace soportable es la ficción. La aniquilación sistemática de lo normal se convirtió en nuestro objetivo operativo, táctico y estratégico.

«*Mens sana in corpore tullido*», gritaba el gran heresiarca César Strawberry, alma gemela en el extraño planeta Axturias. «Salvaremos a las víctimas del monte Taigeto». Frases inolvidables que me regaló el líder de ese grupo imprescindible en el desarrollo de mi deformación intelectual, Def Con Dos. En *Acción Mutante* hierven mil pócimas venenosas, todas dirigidas a intoxicar al público con nuestras doctrinas. Reivindicar lo que no encaja, lo que se sale de la norma, lo feo en todas sus vertientes. Apostar por la tara, por la deformidad, porque la arruga es bella, amigos, y nos mola la gente con granos en la cara. ¡Acabemos con la ridícula y pretenciosa superioridad de los pretendidamente capacitados!

Acción Mutante cuenta la historia de un grupo de tarados que luchan contra la gente bien, los guapos, los que entran en las discotecas porque son colegas del gorila de la puerta, los que comen tronquitos de cangrejo en la ensalada, los que sonrían porque son felices. Qué delicia jugar a este juego y pertenecer al mundo de los cabreados, los que hablan alto en los restaurantes, untan la salsa con pan y llevan la contraria a la gente. El equipo de Nosolorol ha construido con precisión y rigor todos los detalles que dan vida al mundo de *Acción Mutante*, ahora más necesario que nunca. Gracias por mantener la llama encendida. Y, ahora, llegó la hora de la venganza. ¡Viva Acción Mutante! ¡A por ellos, que son muchísimos más y están totalmente mazados!

Álex de la Iglesia

CONTENIDO

ESPAÑA, 2025	5	Daño y curación	69
CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN.....	10	Equipo	72
Pues un juego de rol es.....	12	Vehículos.....	80
Somos peligrosos, somos guerrilleros	12	Crear tus propias movidas.....	87
La regla más importante.....	12	CAPÍTULO 1.	
¿Qué necesitas para jugar?	12	UN MUNDO RANCIAPOCALÍPTICO..	88
El sistema	13	No eres el Puto Amo,	
Estructura del manual	14	pero a mí me vale	90
Glosario	14	Acción, venganza, violencia	
CAPÍTULO 2.		y progreso.....	91
CREACIÓN DE PEJOTAS	15	Ranciapocalipsis.....	91
La hoja de personaje.....	18	Nasty-scifi.....	100
Trasfondo básico	18	Mundo pijo	102
Concepto.....	18	Opresores	103
Crear tus propios conceptos.....	26	Oprimidos	114
Mote (y nombre)	27	El Espacio	117
Cita	27	Mundo mutante.....	131
Lugar de nacimiento		El futuro es muy oscuro.....	143
y residencia habitual.....	27	CAPÍTULO 2. SER PEJOTA.....	144
Motivaciones	27	Tal vez te estés preguntando.....	146
Ampliar el trasfondo y los detalles	28	La labor del dejota	148
Ineptitudes	28	¿De dónde nacen las ideas?	148
Taras permanentes	29	Crear el escenario	149
Flipadas.....	31	Reglas y narración	150
Salud	34	Exprime el resultado	
Taras temporales.....	35	de los chequeos.....	152
Puntos de puteo.....	35	Duración de la partida	153
Pasta	35	Currándote tus propias historias..	156
Inventario y equipo de salida.....	36	Personajes únicos.....	158
Involución del pejota		Gestionar las recompensas.....	161
y trapicheo vital.....	36	Recursos narrativos.....	161
El comando	37	¿Todo a punto?	166
CAPÍTULO 3. REGLAS.....	41	CAPÍTULO 3. AVENTURAS.....	168
Lo básico	46	Zirimiri.....	170
Sobre usar las reglas.....	47	Mi Pequeño Poni de los Cojones..	175
Solo tiran los jugadores	47	Revelación Mariana.....	185
Movidas.....	48	Ideas para aventuras.....	202
Chequeos	49	CHULETA DE REGLAS.....	201
Usar las Flipadas.....	59	HOJA DE PERSONAJE.....	208
Usar las taras	60	HOJA DE COMANDO.....	203
Putear	62		
Mamporros.....	63		

ÍNDICE DE PERSONAJES Y BICHOS

PEJOTAS REDISEÑADOS

Fidelkastro.....	038
Golum.....	041
Güiliver.....	043
HDemeí.....	040
Juliana.....	042
Mantécora.....	039

MILITANTES DE LA CAUSA

Álex Abadíe (Comando Agapimú).....	141
El Trovador (Tunos Muertos).....	136
Eloise Durango (AMV).....	137
Eulàlia Roig «Lali» (Comando Troposfera).....	137
Mbaka Fataki (Los Niños del Edén).....	138
Miliciano de la Camada Durruti.....	136
Patricia Pecado (Comando Agapimú).....	141

FUERZAS POLICIALES

Androide policía.....	105
ES-209.....	104
Grupo de maderos estándar.....	105
Perro policía.....	105

DROIDES Y OTROS CACHARROS

Androide S-TIR-A2.....	110
Grupo de androides S-TIR-A2.....	110
Autómata confesor.....	101
Drones.....	102
Vidroncámara.....	102
Dron de combate.....	102
Dron de combate Orujo.....	181
Grupo de drones de combate.....	176

FAUNA OBRERA

Arreglador al servicio de magnates.....	110
Cayetana de Butrón.....	109
Funcionario exasperante.....	115
Grupo de pijos estándar.....	102
Grupo de sirvientes morenitos.....	183
Grupo de ninjas de los Chi-Doi-Kaes.....	111
Gustava Pons.....	112
Marchelo Pons.....	111
Mariano de Ribas y Chinchilla.....	108
Mercenario corporativo.....	110
Risto Barberá, Ministro de Cultura.....	094

Sor Teodosia, «La Extremaunción».....	107
Trillizos Gordobil.....	113

FAUNA CALLEJERA

Chapero reputado.....	116
Despoja chafardera.....	117
Fermín «Doblehoja» Sanchoyarto (emprendedor).....	115
La Lagañas (traficante).....	188
Donato el Mekes (Los Trapis de Vista Alegre).....	174
Periodista tocagüevos.....	104
Prostituta desabrida.....	116
Proxenetá yonqui.....	115
Teodosio el Torció (aspirante a la militancia).....	171
Trapichero espabilado.....	115

BICHERIO MUTANTE

Armadillo séptico.....	180
Enjambre de samsas.....	143
Gato pequeño.....	142
Grupo de despojos caníbales famélicos.....	180
Grupo de Romeros.....	142
Manada de ponis rosas asilvestrados.....	143
Masacrador antidisturbios fallido.....	143

EL ESTACIO

Capitán pirata.....	123
Grupo de piratas espaciales.....	123
Fauna axturiana	
Alacrán axturiano.....	125
Bichos esmayaos.....	197
Ciervo alado feo.....	125
Cuatrero axturiano.....	125
El Gran Gato.....	199
Grupo de mineros locos.....	126
Latitatún.....	199
Mariano R.....	199
Tarkán (y otros Califas).....	126
Fauna de Burgus Secundus	
Erizo gigante del hielo.....	127
Permatomúlido (gusiluz).....	127
Fauna chinuria	
Negociador chinurio.....	129

ESPAÑA, 2025

El mundo está hecho una mierda y en las colonias espaciales vamos por el mismo camino. Todo pegó una bajona importante durante las últimas décadas del siglo xx, a causa del cambio climático y el colapso de las economías globales. Algunos señalan las Olimpiadas de Barcelona 92 como el último destello de dignidad antes de la gran debacle, pero todos sabemos que las purgas contra los reductos antisistema habían comenzado a finales de los ochenta, cuando un grupo de mercenarios empezó a cargarse las comunas *hippies* de Ibiza. Nunca se supo del todo quién les había contratado, pero pocos dudarían en señalar a ciertos opresores, líderes de conocidos emporios económicos.

Apenas unos años después, y mientras colonizábamos Marte, la Península Ibérica entraba en un fulminante proceso de desertización que convertiría a casi todo el país en un erial sin sombra. La gente tuvo que hacinarse en las pocas poblaciones del norte y del Levante donde aún podía cultivarse algo o en algunas ciudades como Madrí, que resistieron a base de acaparar el escaso flujo hidrológico de la meseta central. Mientras la guerra por los recursos comenzaba a asolar el país (el mundo, en general), a lo que hay que sumar los desastres causados por la

radiación de las bombas y el sol inclemente, la conquista espacial liderada por las grandes fortunas se espabiló como nunca antes para buscar un rincón alternativo en el que conseguir recursos o suelo habitable. En cuanto la industria china recibió el suficiente capital por parte de los principales actores económicos del planeta, aceleró el avance aeroespacial de forma exponencial, de manera que hoy la humanidad (la española también, aunque parezca mentira) se encuentra sumida en una nueva era de colonización espacial, aunque solo reservada para los pijos, por supuesto.

Mientras tanto, entre la mugre de las clases desfavorecidas y desesperadas, el odio no dejaba de crecer. A ojos de la gente guapa, el *Homo sapiens* involucionaba, se degradaba al mismo ritmo que toda esa carne fuera de sitio. Se atrofiaba como sus extremidades. Se afeaba como si fuera el espejo de su propia miseria. Pero la gente guapa no entendía que todo eso estaba uniendo a los indignados bajo una misma bandera. Esas personas no se veían a sí mismas como deformes, tullidos o discapacitados, sino como mutantes que compartían una causa. Y sería entre los mutantes precisamente donde se gestaría la revolución que pondría patas arriba aquella realidad ranciapocalíptica.

LA COSA EMPEZÓ ASÍ

«Solo hay una causa, la mía. Espero que lo entiendas.»
Ramón Yarritu.

Motivado por las injusticias sociales y el deplorable papel al que están sido relegados los mutantes por culpa de los opresores, Ramón Yarritu funda en 2002 un grupo terrorista para darle lo suyo al enemigo: Acción Mutante. Sus primeros atentados contra altas instancias del mundo pijo pronto comienzan a despertar cierta consciencia hacia la Causa Mutante, un movimiento que acabará fraguando con el paso de los años. Por desgracia, las cosas se tuercen cuando Yarritu es encarcelado en 2007 por posesión ilícita de armas. Acción Mutante queda entonces descabezada y presa de la confusión. Esto es lo que ocurrió después:



Neobilbao, junio de 2012. Desorientados y todavía sin su líder, los miembros de Acción Mutante intentan raptar al presidente de la Federación Nacional de Culturismo para pedir un rescate, pero la cosa se les va de las manos (otra vez) y se lo cargan en su propio domicilio.



Un día después, Ramón Yarritu sale de la cárcel de Basauri y se reúne con el resto del comando. Está cabreado de cojones por la incompetencia de los suyos durante su ausencia, pero es hora de concentrarse en un nuevo plan. Todos se dirigen a la nave Virgen del Carmen para repasar los detalles.



Tras dar un buen rapapolvo general, Yarritu explica su plan maestro y se asegura de que, esta vez sí, todos sepan qué hacer y cómo proceder. La reunión concluye con su legendaria frase: «Y ahora vamos a enseñar a esos mierdas lo que es terrorismo».



El comando se dirige a las puertas de la residencia Orujo, hogar de una de las familias más poderosas del país, que ha hecho fortuna vendiendo panecillos integrales. Dentro se está celebrando la boda de Patricia Orujo con Luis María de Ostolaza. Haciéndose pasar por pasteleros que traen la tarta nupcial, el comando se cuela en el convite.



El plan se basa en realizar un ataque sorpresa y llevarse a la novia aprovechando la confusión. El objetivo principal se consigue, pero a costa de una masacre en la que perecen también dos de los miembros del comando: Amancio González, alias M. A., y José Montero, alias Chepa.

6



Poco después, José María Orujo, padre de Patricia, recibe un video de Yarritu donde se confirma que Acción Mutante está detrás del rapto de su hija. Las condiciones del rescate son claras: la familia debe entregar cien millones de ecus, en billetes viejos, dentro de una maleta antifusión. El punto de encuentro será la Mina Perdida, en el planeta Axturias. Orujo masculla que dará su merecido a esos «terroristas de mierda» y contrata algunos especialistas y mercenarios.



7

Esquivando los controles aduaneros espaciales, la nave Virgen del Carmen se dirige al planeta Axturias. Las noticias de la tele sobre el rescate pedido resultan contradictorias y eso genera recelos entre los terroristas. Además, Patricia Orujo comienza a hacerle tulin a Alex Abadie, uno de los gemelos siameses del comando.



11

Alex es rescatado y atendido por el anciano ciego. Gracias a sus indicaciones, el mutante puede iniciar el trayecto hacia la Mina Perdida, motivado por el ansia de venganza y el amor que siente hacia Patricia Orujo. El viejo decide acompañarle para volver a ver con sus propios ojos a una mujer de verdad (en Axturias escasean).



12

Yarritu y Patricia se aproximan a un rancho para solicitar ayuda e indicaciones en el que vive una familia de salidos muy peligrosos. Yarritu permite que los tipejos se entretengan con Patricia para ganar algo de tiempo, mientras ella convence al «pequeño de la casa» para que les ayude a escapar a cambio de sus bragas. Cuando descubren el percal, el resto de la familia se dispone a perseguir a los fugados.



15

Mientras Yarritu y Patricia esperan, aparecen por la puerta principal los de la tele y, poco después, Orujo y su yerno, que no han conseguido detener a los periodistas. ¡La escena del intercambio se retransmite en directo y en prime time!



16

Cuando el ex de Patricia se dispone a entregar la maleta con los supuestos billetes, Patricia lo toma como nuevo rehén y lo deja fuera de combate. Cuando Yarritu descubre que dentro de la maleta solo hay novelitas y revistas cutres, Orujo da un paso al frente y muestra un detonador: piensa volarlo todo por los aires, está harto de toda esta historia.



17

Un providencial disparo en la cabeza detiene a Orujo antes de que pulse el detonador: ha llegado Alex Abadie acompañado de los tipejos del rancho. Se lían la de Dios, el ex de Patricia muere en el fuego cruzado y se escucha llegar a la policía. Patricia activa el detonador sin querer y, en un alarde de valentía, Yarritu decide sacrificarse y salir afuera para explotar la bomba frente al cordón policial.



18

Liberado del lastre de su hermano siamés gracias a las heridas, Alex encuentra a Patricia, que, mutilada pero viva, yace bajo un montón de escombros. Decididos a sobrevivir juntos, abandonan lo que queda de la Mina Perdida entre las cancioncillas de los mineros supervivientes.

Ese fue el final de aquella historia, pero supuso el principio de todas las que quedan por contar. Gracias a la semilla que dejarían Yarritu (conocido desde entonces como el Puto Amo) y los suyos, la Causa Mutante florecería en forma de nuevas células dispuestas a todo por llevar la lucha de Acción Mutante a un nuevo nivel.



8

Álex y los demás acuden a la sala de mandos para aclarar con su jefe las irregularidades sobre el dinero a repartir, pero Yarritu consigue darle la vuelta a la tortilla y avivar las suspicacias entre los miembros del equipo. Eso le permite ir eliminando uno a uno a sus molestos camaradas para quedarse él con toda la pasta.

5D1D2E8EE2DC
ALARMA
1F09C5B819DB

9

Todos caen en las trampas mortales de Yarritu menos el siamés Alex Abadie, que logra hacer frente a su jefe, incluso mientras carga con el peso muerto de su hermano. Mientras Alex y Yarritu se calientan fuerte, Patricia activa el proceso de destrucción de la nave.

La Virgen del Carmen acaba impactando sobre la desértica superficie del planeta Axturias. Yarritu y Patricia surgen de entre la chatarra, hechos un asco pero con vida. Arrastrando a su rehén, que comienza a sufrir síndrome de Estocolmo, Yarritu trata de dirigirse hacia el punto de encuentro. Poco después, un morador del desierto aparece por los alrededores y descubre que Alex aún está vivo entre la chatarra.



13

De camino a la Mina Perdida, Álex y el viejo del desierto son atacados por los mineros locos, que acaban asesinando al viejo y colgando a Álex de un árbol. Mientras intenta descolgarse, Alex ve pasar a Patricia y Yarritu en un coche, seguidos por los tipejos del rancho, a los que Álex convence para que le lleven a la Mina Perdida.



10

Orujo, junto a su despreocupado yerno y algunos colaboradores, llega a la Mina Perdida y prepara un plan relacionando con un potente artefacto explosivo. Orujo descubre que su indiscreto yerno ha atraído a los de la tele y decide salir por la puerta de atrás para convencerlos de que se marchen.



14

Justo entonces, Yarritu y Patricia entran al local por la puerta delantera.

**ACCIÓN, VENGANZA,
VIOLENCIA, PROGRESO.**

**ARMADOS A CONCIENCIA
ASUMIMOS EL RETO.**

ACCIÓN MUTANTE

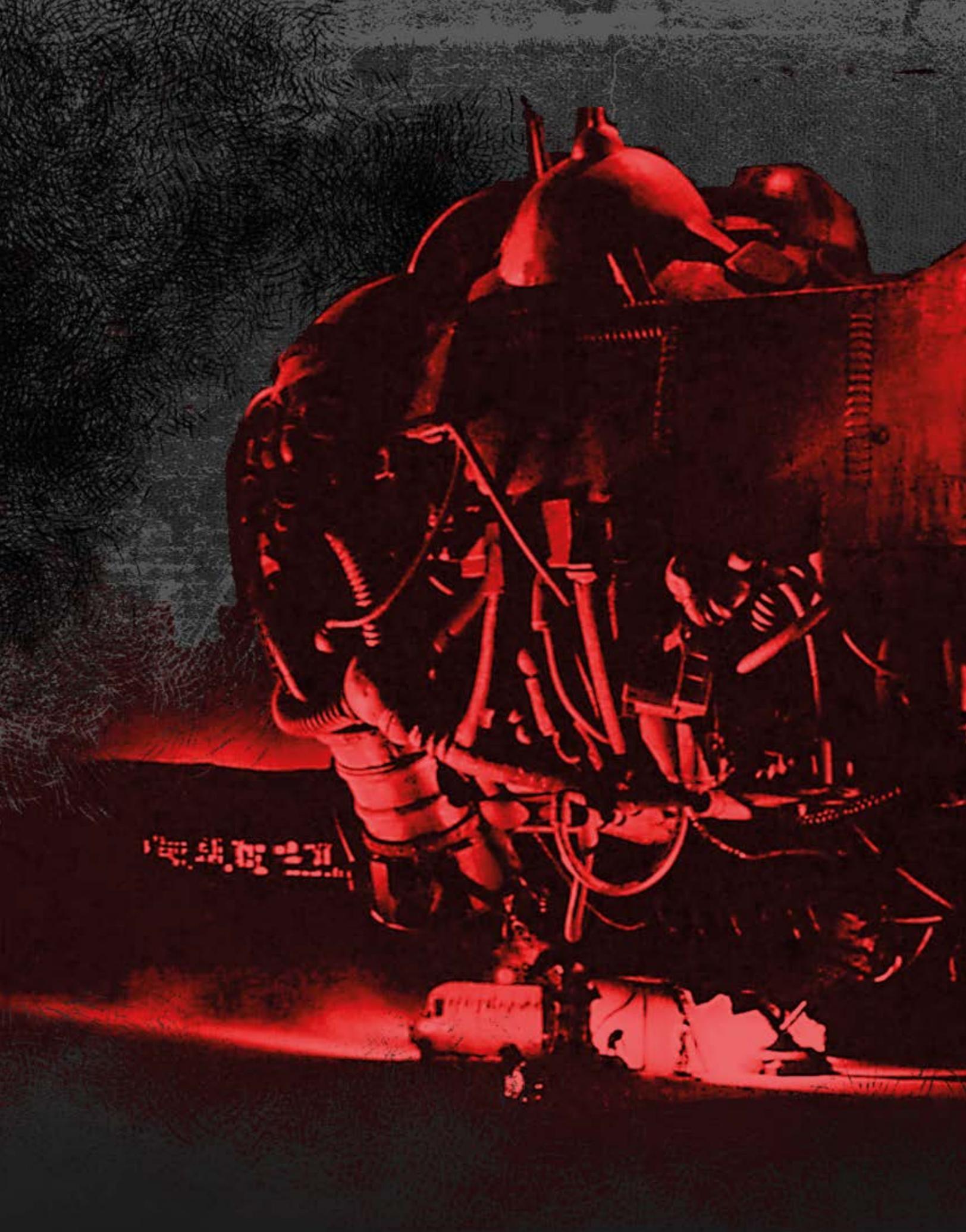
**¡ÚNETE A LA
CAUSA!**



ACCIÓN MUTANTE



El mundo está dominado por niñas bonitas e hijos de papá. Basta ya de mierdas light. Basta ya de colonias, de anuncios de coches, de aguas minerales. ¡Todo el mundo es tonto o moderno! No queremos oler bien. No queremos adelgazar. Solo quedamos nosotros, camaradas. Somos mutantes. Ni pijos de playa, ni maricones-diseño. Somos soldados del ejército mutante y vamos a ganar la guerra. La sociedad nos trató como mierda, y ahora ¡les vamos a dar por el culo! ¿Qué ha hecho de nosotros el mundo? ¡Basura y deshechos! ¿Qué nos sacó del arroyo y nos hizo lo que somos? ¡La Causa! ¡La Causa! ¿Y qué somos ahora? ¡Mutantes! ¡Mutantes! ¡Mutantes! ¡Mutantes! Acción, venganza, violencia, progreso. Armados a conciencia asumimos el reto.



VIRGEN DEL CARMEN

CAPÍTULO 1



INTRODUCCIÓN

PUES UN JUEGO DE ROL ES...

¿De verdad te lo tenemos que explicar? Si tienes esto entre manos ya sabrás de qué va el tema o habrás escuchado hablar a algún colega sobre ello, ¿no? En fin, esto va de liarla a lo grande en ese bonito parque sin leyes que es tu imaginación. En un juego de rol, tú y tus camaradas os reunís y creáis unos personajes ficticios llamados *personajes jugadores* (*pejotas* para abreviar), para luego inventar movidas que les pasan mientras estáis cómodamente sentados alrededor de una mesa.

Los pejotas las van a pasar canutas en el mundo de ficción de **Acción Mutante**, pero vosotros, como jugadores, lo vais a disfrutar desde la barrera. Si os agacháis rápido, ni os salpicará la sangre, de verdad.

Durante el juego, uno de los jugadores asume el papel de *director de juego* (*dejota*, en adelante) y describe los escenarios, los retos y conflictos que plantea la historia. Vamos, que el dejota narra lo que ven los pejotas y les plantea situaciones emocionantes que deben resolver. El dejota interpreta a cualquier personaje de la historia que no sean los pejotas, lo que incluye a personajes antagonistas, secundarios, extras y opresores varios del reparto. A estos *personajes no jugadores* les llamamos *penejotas* para abreviar. El dejota también actúa como árbitro a la hora de aplicar las reglas y se asegura de que todo sea divertido y equitativo.

Los únicos límites en **Acción Mutante** son vuestra estupidez, mala leche e imaginación, pues tus amigos y tú creáis a vuestro antojo el mundo, los personajes y la historia que vivirán. Es como escribir entre todos un cómic o el guion de una peli, pero con vuestros pejotas como protagonistas. Toda la acción se desarrolla en vuestra ficción compartida y la historia puede seguir adelante tanto como queráis, en una loca aventura tras otra, mientras el cuerpo aguante y os quede gasolina o munición.

SOMOS PELIGROSOS, SOMOS GUERRILLEROS

En **Acción Mutante**, tú y tus colegas interpretaréis a simpatizantes de la Causa Mutante. En el juego nos referimos a ellos con el término genérico de mutantes, pero en realidad estamos hablando

de personas lisiadas, deformes, discapacitadas y puteadas por el sistema, personas que no están dispuestas a dejarse aplastar y que piensan rebelarse ante su condición y hacer del muñón y la fealdad un estandarte contra el reinado de la modernidad, la belleza y la opresión capitalista. En la España ranciapocalíptica, esta causa está liderada por Acción Mutante, una institución informal que se ha propagado como la pólvora entre los oprimidos. Acción Mutante comenzó siendo un comando terrorista, pero ahora es una idea global, una esperanza, un paraguas bajo el que se reúnen simpatizantes, guerrilleros y militantes antisistema de toda calaña. A imagen y semejanza del comando de Acción Mutante original, estos nuevos héroes crean auténticos comandos, más o menos grandes, más o menos precarios, que tratan de destruir el sistema desde abajo... o simplemente sobrevivir en un entorno cada vez más hostil.

LA REGLA MÁS IMPORTANTE

Verás, este libro ofrece muchas reglas para conseguir una experiencia de juego divertida, pero la más importante de todas no tiene nada que ver con tirar los dados, sino con el respeto hacia tus camaradas. **Acción Mutante** presenta un mundo brutal repleto de anormales capaces de volarte la cabeza con sus armas e ideas estúpidas, pero lo hace mediante una experiencia de ficción donde todo está exagerado para disfrutar del exceso y la catarsis. Ni se te ocurra trasladar esas sandeces al mundo real ni confundir a un camarada con su propio pejota, eso te haría más proclive a una sesión de terapia que a una de roleo. Nunca pierdas de vista la línea divisoria entre la realidad y la ficción. Incluso si estás interpretando tu papel (como pejota o dejota) dentro del marco del universo del juego, nunca está de más usar un poco de empatía y fijarte en las caras de tus colegas. Si crees que tu actitud les está resultando más ofensiva que divertida, tal vez sea el momento de moderarse o de parar y jugar a otra cosa. A la brisca, por ejemplo.

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

Esto es lo que necesitas para empezar a jugar a **Acción Mutante**:

- Este libro, al que llamamos «el manual». En él te explicamos cómo crear personajes que lo petan, te facilitamos reglas para resolver las movidas crudas que pueden suceder en las historias y te damos

mil detalles inspiradores sobre el mundo ranciapocalíptico.

- Un personaje para cada jugador (salvo para el dejota) creado con las reglas del manual.
- Un lápiz y algunas hojas de papel. Puedes utilizar cacharros electrónicos para anotar cosas o mostrar imágenes, pero ándate con ojo, que por aquí no nos gustan los modernos.
- Dados de diez caras, que puedes comprar en el mismo tipo de tienda donde has pillado este manual. Con dos dados de diez caras será suficiente, aunque el juego rula mejor si cada jugador dispone de dos dados para sus propias tiradas. Resulta conveniente que cada dado sea de un color distinto.
- Pueden ser útiles algunos marcadores (tabas, garbanzos, fichitas) para gestionar los puntos de puteo, que en el juego van que vuelan.

EL SISTEMA

Todo juego necesita unas reglas, incluso este, que parece que va sobre romperlas. **Acción Mutante** usa un sistema de juego ligero, basado en la interpretación y la narración, que marca una diferencia muy importante respecto a otros juegos narrativos. En la mayoría de juegos de rol del mundo, los personajes están definidos por parámetros que indican sus capacidades útiles y destacan aquellos rasgos que pueden favorecer sus tiradas. En **Acción Mutante** es al revés: los personajes están definidos por sus carencias, disminuciones, taras genéticas, trastornos y malformaciones. Aquí se trata de poner el ojo sobre las limitaciones y las trabas para luego disparar la bala, con toda la mala leche del mundo, y causar problemas a todo quisqui. Las reglas se han diseñado para potenciar la sensación de que las cosas van a ir de mal en peor y que eso dé lugar al descojone. Por lo tanto, deberás usar tu Estupidez en lugar de tu Inteligencia cuando intentes adivinar el código de seguridad de esa puerta, o tu Debilidad en lugar de tu Fuerza cuando quieras usar tu cabeza como ariete para echar la puerta abajo. Suena regular, pero así son las cosas en este juego.

Encontrarás una explicación completa de las reglas en el capítulo 3, pero a continuación vamos

a mencionar algunos conceptos clave que conviene que conozcas para ir calentando los nudillos.

DADOS

Teniendo en cuenta que los pejotas serán gente un tanto mermada en cuanto a talentos y habilidades, la suerte puede marcar la diferencia entre conseguir algo por los pelos o una cagada monumental. Para involucrar el azar en el juego, el sistema utiliza dos dados de diez caras de dos colores distintos: uno servirá para indicar las unidades y el otro, para las decenas. Cuando se necesita realizar una tirada (en este juego lo llamamos *chequeo*), el jugador lanza los dos dados y lee primero las decenas y luego las unidades, obteniendo un resultado entre el 01 % y 100 %. Un 01 en los dados supone un 1, mientras que un 00 supone un 100. Sí, un 35 sería un 35, lo has pillado.

MOVIDAS

Los jugadores hacen tiradas cuando quieren realizar alguna acción bajo la presión de una amenaza (y solo en ese caso). A estas situaciones las llamamos *movidas*. Cada movida debe tener en cuenta el valor de una ineptitud concreta del personaje y el nivel de amenaza.

INEPTITUDES

Los pejotas tienen unos rasgos numéricos llamados *ineptitudes* que también se sitúan entre el 1 % y el 100 % y que representan sus discapacidades. Cuanto más alto sea su valor, más incapacitado estará el pejota para realizar cierto tipo de acciones. Una de las cosas que el pejota debe comprobar cuando realiza un chequeo es si el resultado iguala o queda por debajo de la puntuación de ineptitud usada o si queda por encima. En el primer caso, el pejota se ve afectado por sus incapacidades, mientras que en el segundo se considera que el pejota se ha sobrepuesto a su incapacidad.

AMENAZAS

Más allá de la amenaza que los propios pejotas representan para sí mismos, el dejota añadirá a la historia otras amenazas externas que pongan a prueba a nuestros héroes. Las amenazas, al igual que los pejotas, se expresan en base a su Precariedad (P), con puntuaciones entre 1 y 10. Una amenaza con una Precariedad muy baja (1 o 2 puntos, por ejemplo) podría considerarse mortal, mientras que otra con un valor muy alto

de Precariedad (9 o 10) se considera insignificante. Cuando un pejota hace un chequeo, también deberá comprobar si el número obtenido en el dado de unidades iguala o queda por debajo del valor de Precariedad, en cuyo caso no se verá afectado por la amenaza. Si saca más, sí que se verá afectado negativamente por ella, lo que posiblemente implicará problemas y daños varios.

LOS CUATRO RESULTADOS

Como descubrirás en el capítulo «Reglas» (página 44), cada tirada tiene un doble nivel de lectura y permite saber, al mismo tiempo, si el pejota es afectado o no por su incapacidad y si se ve afectado o no por la amenaza presente. Eso da lugar a cuatro posibles resultados en cada chequeo, que son el corazón del sistema de juego. Los resultados pueden ser favorables, desfavorables o sorprendentes, pero siempre moverán la historia hacia delante.

FLIPADAS Y TARAS

Algunos rasgos especiales permiten alterar el resultado de un chequeo de varias maneras, a favor o en contra del pejota. Las flipadas son cosas que se le dan especialmente bien al personaje. Funcionan como excepciones dentro de su ineptitud general y permiten alterar los resultados a su favor. Las taras, en cambio, putean al personaje y pueden convertir una movida sencilla en un verdadero dolor de cabeza.

SOLO TIRAN DADOS LOS JUGADORES

Otro de los rasgos singulares del sistema de **Acción Mutante** es que el dejota nunca lanza dados. Las amenazas que pone en juego para afectar a los pejotas funcionan de manera pasiva y su efecto siempre dependerá del resultado de los chequeos que los pejotas obtengan al tratar de sobreponerse a ellas.

ESTRUCTURA DEL MANUAL

A este libro que tienes entre manos lo llamamos «el manual». Incluye mandanga de la buena y se divide en seis capítulos:

- **Capítulo 1. Introducción:** El que estás leyendo ahora mismo. Resume toda esta movida de **Acción Mutante, el juego de rol**.
- **Capítulo 2. Creación de pejotas:** En sus páginas se explica paso a paso cómo crear

un pejota memorable y listo para luchar por la Causa Mutante. El capítulo está pejado de ejemplos y arquetipos extraídos del demencial universo de la película e incluye un comando de pejotas prediseñados, a modo de ejemplo, para que puedas ponerte a jugar cuanto antes.

- **Capítulo 3. Reglas:** Donde se explica el sistema de juego que te permitirá resolver cualquier tipo de situación incierta y emocionante, siempre desde el espíritu cafre y brutal de **Acción Mutante**. Muchas y variadas movidas para cubrir los sucesos durante el juego, sin olvidarnos de todo lo necesario para cuando llegue la hora de los mamporros. Incluye material inflamable y explosivo.
- **Capítulo 4. Un mundo ranciapocalíptico:** Donde desvelamos qué ha sido del mundo (y del Sistema Lácteo) tras los sucesos de la película. Se desvelan secretos gordos y se plantean un montón de posibilidades para seguir defendiendo la Causa Mutante.
- **Capítulo 5. Ser dejota:** Este capítulo ofrece un puñado de consejos para que el dejota convierta cada sesión en una experiencia intensa y descojonante, usando todos los recursos del manual y la mala leche que traiga de serie.
- **Capítulo 6. Aventuras:** Donde encontrarás tres aventuras completamente desarrolladas (que pueden encadenarse entre sí, formando un pequeño serial) y una batería de ideas locas para crear otras aventuras.

GLOSARIO

Amenaza: Cualquier factor, elemento o personaje que pueda poner en aprietos a los pejotas al oponerse, de manera activa o pasiva, a sus movidas.

Causa Mutante: El conjunto de reivindicaciones que han ido expresando los miembros de la organización Acción Mutante y que han ido calando más allá de sus filas entre todos los oprimidos. Sus bases están reflejadas en el Panfleto Mutante.

Chequeo: La tirada de dados que determina el resultado de una movida y sus consecuencias.

Comando: Un grupo de mutantes que luchan por la Causa Mutante. Los jugadores, por lo general, interpretarán a miembros de un comando.

Daño: Las agresiones causan puntos de daño que los pejotas deben restarse de sus puntos de Salud. A veces se expresa con dos valores separados por una barra (x/x); la primera cifra se refiere al daño parcial y la segunda, al daño total que causa una agresión.

Dejota: Director de juego.

El Espacio: Todo lo que hay más allá de la contaminada atmósfera de la Tierra; el meollo de planetas y sistemas interiores y exteriores que configuran el Sistema Lácteo.

Flipada: Un rasgo especial del personaje que funciona como excepción a su ineptitud general y que le permite mejorar el resultado de sus chequeos.

Futuro ranciapocalíptico: El marco ambiental de **Acción Mutante**, que nos sitúa en un futuro distópico repleto de suciedad física y moral. Toma España como punto de partida, pero también describe la situación planetaria general del 2025 y las primeras fronteras del Espacio, donde encontramos planetas colonizados, como Axturias.

Hoja de personaje: La hoja que, a modo de chuleta, permite definir y recordar los aspectos básicos de un pejota para usarlos durante el juego.

Hoja de comando: Una plantilla para definir los elementos y recursos comunes que comparten los pejotas como comando.

Ineptitud: Cada uno de los cuatro rasgos centrales de un pejota (Torpeza, Debilidad, Estupidez y Asocialidad) que determinan lo inepto que es en ciertas áreas fundamentales. Se expresan en forma de porcentaje y, cuanto más alto es su valor, mayores problemas causará al personaje en esa área concreta.

Iniciativa: En escenas donde es importante conocer en qué orden actúan los personajes, se establece un orden de iniciativa, basado en un número del 1 al 10. Se crea una cola de iniciativa ordenando de menor a mayor los resultados de todos los personajes que participan en la escena. Los personajes con puntuaciones más bajas actúan primero durante el turno.

Movida: Cualquier acción de un pejota que se ve expuesta a una amenaza.

Mutante: Ser humano afectado por mutaciones diversas, derivadas de innumerables factores tóxicos y hostiles para la vida presentes en el mundo ranciapocalíptico.

Panfleto Mutante: La biblia de todo militante. Un texto que recopila las bases de la Causa Mutante y que, por suerte, es breve y fácil de leer.

Pejota: Un personaje controlado por un jugador.

Penejota: Un personaje controlado por el dejota. Son todos los personajes secundarios y extras de la historia.

Personaje: Término genérico para referirnos a cualquier personaje de la historia, sea pejota o penejota.

Precariedad (P): Término que define lo precario que es una amenaza frente a los pejotas. Tiene un valor de 1 a 10 y, a mayor Precariedad, más fácil les resultará a los pejotas superar la amenaza. Los penejotas, que también se consideran amenazas, tienen dos tipos de Precariedad: Precariedad Física (PF) y Precariedad Mental (PM).

Puteo: Unos puntos especiales que pueden usar tanto los jugadores como el dejota y que sirven para activar taras de otros personajes y causarles problemas durante sus chequeos.

Salud: La cantidad de daño que puede aguantar un personaje antes de quedar kaput. Se mide en casillas.

Sistema Lácteo: El conjunto de sistemas planetarios descubiertos hasta la fecha. Incluye planetas ya colonizados o en espera de ello y se divide en el Sistema Interior y el Sistema Exterior, en función de su proximidad a la Tierra.

Tara: Término genérico para nombrar una anomalía grave del personaje, que puede ser usada por otros jugadores en su contra. Las hay de dos tipos: permanentes y temporales. Las taras se activan con puntos de puteo.

Turno: Lapso de tiempo en el que un personaje realiza una o varias acciones durante una escena. En escenas de mamporros o de acción desenfrenada, los turnos duran apenas un respiro, mientras que en escenas más relajadas pueden durar más, incluso minutos u horas.



CAPÍTULO 2

CREACIÓN DE PEJOTAS



Así que quieres unirte a la lucha, ¿eh? De puta madre, la Causa Mutante necesita gente como tú. O gente, sin más. Pero seguro que tú no eres un personaje cualquiera, ¿eh? Puede que tengas ambiciones, un destino que cumplir, o que estés hasta el coño de tanta miseria y mamoneo. Perfecto, estás en el sitio adecuado. Es hora de crear a tu pejota (personaje jugador) y enseñarle al mundo de lo que eres capaz.

LA HOJA DE PERSONAJE

Cada pejota de **Acción Mutante** se define en una hoja de personaje, que no deja de ser una chuleta donde anotar datos numéricos y narrativos que te ayudarán a imaginarlo. Esos datos también sirven como referencia al usar las reglas del juego. Puedes encontrar una plantilla de la hoja de personaje al final del libro. En la hoja de personaje hay tres tipos de rasgos:

- Los **rasgos numéricos** son aquellos que se expresan, pues eso, a partir de números, y que en este juego se definen en términos de porcentaje. Si ves un 72, significa que ese rasgo tiene un valor del 72 por ciento (usaremos el signo % en adelante). En la mayoría de juegos de rol, el % de asocia con cosas que el personaje hace bien, pero en este caso es al revés: tener un % elevado significa que eres más inepto en ese rasgo en cuestión. Se siente.
- Los **rasgos narrativos** se expresan con palabras o frases breves y, aunque parezcan palabrejas apuntadas al vuelo, tienen su impacto en las reglas de juego.
- Las **casillas de registro** permiten llevar el control de varios rasgos. Sirven para gestionar el nivel de Salud o de puteo que tiene actualmente el pejota o para marcar ciertos rasgos que ya han sido utilizados en ciertas circunstancias. Estos rasgos usan casillas porque su estado puede variar durante el juego. Cuando esto suceda, basta con tachar o marcar las casillas correspondientes para llevar un registro actualizado.

A continuación vamos a explicar paso a paso cómo completar cada uno de los rasgos del pejota. Si en algún punto tienes dudas sobre algo, no te atasques y sigue adelante; es posible que las explicaciones posteriores te aclaren el asunto o te inspiren. Es habitual moverse atrás y adelante durante el proceso.

TRASFONDO BÁSICO

Lo más probable es que tu pejota comience sus aventuras como simpatizante de la Causa Mutante, puede que incluso como miembro activo de algún comando, pero ¿de dónde viene? ¿Qué motivaciones le han empujado hacia la Causa Mutante? ¿A qué se ha dedicado hasta ahora?

Los rasgos de trasfondo no solo te ayudarán a imaginar algunas cosas básicas sobre tu pejota, como su nombre, su concepto general, sus orígenes, sus impulsos vitales o su manera de expresarse, también podrás usarlos como flipadas (ver página 59) una vez por aventura.

CONCEPTO

El concepto sirve para resumir en una frase la ocupación habitual del pejota o su papel en la sociedad ranciapocalíptica. Sirve como punto de inicio y marco general para imaginarlo mejor y diferenciarlo de los demás personajes. Un buen concepto te ayudará a tomar decisiones durante el resto de la creación del pejota.

A continuación te ofrecemos varios ejemplos de conceptos extraídos de la fauna habitual del universo de **Acción Mutante**. Cada uno incluye una breve descripción y varias recomendaciones e ideas para completar otros rasgos de la hoja de personaje. No tienes por qué limitarte a los siguientes conceptos ni seguir las recomendaciones al pie de la letra. Puedes inventar cualquier otro concepto que te mole o que encaje con la idea de aventuras que tengáis en mente (echa un vistazo a la sección «Crear tus propios conceptos», más adelante), pero seguro que te irá bien darles un vistazo a estos ejemplos para pillar algunas ideas.

Importante: cuando señalamos una «ineptitud destacada» del pejota, nos referimos a la que tenga el % más bajo. En otras palabras, a aquella en la que el pejota sea menos inepto.

ANDROIDE JAQUEADO PARA LA CAUSA

Orden no computable. Ruego permanezcan sentados mientras procedo al exterminio.

Fuiste diseñado para servir al empresario, pijo o funcionario de turno, pero ocurrió algo inesperado: puede que alguien te reprogramara o que un extraño virus del ultranet se filtrara en tu código fuente.

Ahora sirves a la Causa Mutante y disfrutas de algo parecido al libre albedrío, aunque siempre estás a expensas de que el jáquer de turno te reprogramme alguna que otra función.

Pasta inicial: 50 ecus.

Motes: Erredós. Megadraif. Afrodita.

Lugar de nacimiento: Factoría Beta de Torrejón. Planta ImasDé de Castrourdiales. Huái-yí Robotics del planeta Chin-1RIA.

Ineptitud destacada: Estupidez o Debilidad.

Posibles taras: Piezas defectuosas (Torpeza). Pérdidas de aceite (Debilidad). Procesador obsoleto (Estupidez). Vocoder ridículo (Asocialidad).

Posibles flipadas: Abrelatas infalible (Torpeza). Colleja de Faraday (Debilidad). Placa de memoria ampliada (Estupidez). Hilo musical (Asocialidad).

Extras sugeridos: Láser cicatrizante (+1 a P en movidas para curar) y chiflador sónico (+2 a P de cualquier amenaza presente, pero también causa 1 punto de daño a cualquier pejota que lo escuche). Ambas cosas se reparan gratis antes de cada nueva aventura.

CHAPUZAS

¿Qué coño quieres que haga con este cable? ¿Ponerme un lacito en la polla?

Harto de trabajar para los cuatro viejos del pueblo que te pagan a base de neolechugas, has decidido poner tus habilidades a disposición de la Causa Mutante. Con algo de suerte aprenderás nuevas chapuzas o rascarás más pasta de alguna parte, que falta te hace.

Pasta inicial: 300 ecus.

Motes: Remaches. Limas. Chispas.

Lugar de nacimiento: Hay chapuzas en cualquier lugar, pero los mejores provienen de puebluchos sin recursos donde han tenido que aprender a apañárselas con lo mínimo de lo mínimo.

Ineptitud destacada: Torpeza.

Posibles taras: Tres dedos menos (Torpeza). Espalda molida (Debilidad). Si no lo hago así, no me sale (Estupidez). Amigo de nadie, proveedor de todos (Asocialidad).

Posibles flipadas: Improvisar chapuzas (Torpeza). Callos de acero (Debilidad). Instrucciones y diagramas (Estupidez). Serio pero majo (Asocialidad).

Extras sugeridos: Cinturón de herramientas (+1 a P en movidas para reparar o escoñar objetos) y llave inglesa rompecráneos (daño +1). Ambas cosas se reparan gratis antes de cada nueva aventura.

CRIADOR DE BICHOS

¿Que de qué raza es? Pues lo que viene a ser un... neo... ¡neobracó terrier! ¿No conoces la raza, dices? No, no se ven muchos. Son muy exclusivos, ¿sabes? Vienen de Ucrania.

Aprendiste a encontrar los vertederos que usan los laboratorios y la industria genética para lanzar sus bichos fallidos y te especializaste en recogerlos, criarlos y, con suerte, entrenarlos y venderlos a personas que puedan necesitar sus siempre curiosas habilidades. Amas la diversidad y crees que hay que proteger a todas las criaturas mutantes y desvalidas. Eso te hace sentir una gran afinidad hacia la Causa Mutante.

Pasta inicial: 300 ecus.

Motes: Garrapata. Angelcristo. Piojos.

Lugar de nacimiento: Polígono del Palmar. Parque industrial de Teixeira. Polígono en cuarentena de Villaverde.

Ineptitud destacada: Asocialidad.

Posibles taras: Manco (Torpeza). Alergias varias (Debilidad). Puedo hablar con los bichos (y me lo creo) (Estupidez). Olor a bicho (Asocialidad).

Posibles flipadas: Petar jaulas, cerraduras y candados (Torpeza). Apresar y reducir (Debilidad). Lenguaje no verbal (Estupidez). Los bichos me adoran (Asocialidad).

Extras sugeridos: Inyección estimulante (recupera 3 puntos de daño a cambio de la tara temporal «Bajo los efectos de las drogas» y un -2 a P de todas las amenazas durante el resto de la escena; consigues una nueva inyección antes de cada nueva aventura). Además, elige entre tener un bicho mordedor pequeño (daño +1 en mamporros cuerpo a cuerpo) o un bicho volador pequeño (puede mover cosas poco pesadas o despistar al enemigo, aumentando en 1 su P). Si el bicho muere por lo que sea, puedes adquirir o adiestrar otro antes de la siguiente aventura.

CUATRO DE LAS MONTAÑAS

Nadie pasa por aquí sin pagar el impuesto revolucionario. Si no llevas pasta, ya puedes ir bajándote los pantalones.

Antes trabajabas en la mina o en una granja, pero aquello no era para ti. O puede que te echaran por alguna movida. Desde entonces te las has apañado rapiñando por las montañas. Te crees un bandido de los de antes, y a veces hasta te aplicas un código de honor (como robar solo a los pijos), pero si el hambre aprieta haces lo que haga falta. Los miembros de la Causa Mutante han comenzado a propagarse por tu zona y te consideran alguien útil en su lucha contra magnates mineros o granjeros explotadores, y eso te gusta. Tal vez podrías convertirte en su líder. Algún día.

Pasta inicial: 300 ecus.

Motes: Capasucia. Robinjud. Corneja.

Lugar de nacimiento: Axturias. Cualquier colonia en zonas agrestes de los planetas del Sistema Exterior. Sierra de Gredos.

Ineptitud destacada: Debilidad.

Posibles taras: Cojera (Torpeza). Famélico crónico (Debilidad). Analfabeto (Estupidez). Asilvestrao (Asocialidad).

Posibles flipadas: Trepas como un mono (Torpeza). Resistir clima extremo (Debilidad). Seguir rastros (Estupidez). Pinta de malote (Asocialidad).

Extras recomendados: Bastón electrificado (daño +1; se repara gratis antes de cada nueva aventura) y añades 1 punto de Salud permanente a la franja de daños graves.

CORRELA INSUMISO

¿Habéis visto esto? ¡Le voy a meter este nuevo convenio a García por donde amargan los pepinos!

A tus colegas les faltan cojones. Y el sindicato, bueno, mucho lirili pero poco lerele. Es hora de subir las apuestas y joderle la vida al mamón de tu jefe. ¡Llegó el momento de la insumisión general! Y nada mejor que sumarte a la Causa Mutante para conseguirlo. Si te ayudan con lo tuyo, luego les apoyarás en otras movidas justas. Casi seguro.

Pasta inicial: 300 ecus.

Motes: Carcoma. Tramontana. Pichabrava.

Lugar de nacimiento: Hospitalet de Llobregat. Móstoles. Casetas.

Ineptitud destacada: Asocialidad.

Posibles taras: Pulso precario (Torpeza). Hernia discal (Debilidad). Sordera (Estupidez). Siempre crispado (Asocialidad).

Posibles flipadas: Escabullirse (Torpeza). Dormir de pie (Debilidad). Contratos, boletines y convenios (Estupidez). Indignar y revolucionar (Asocialidad).

Extras sugeridos: Herramienta asesina (daño +1; se repara gratis antes de cada nueva aventura) y añades 1 punto de puteo adicional permanente, que se recupera al comienzo de cada nueva sesión.

DESTOJO RESUREIDO

Nada que perder, todo por incendiar. ¿Cuándo empezamos?

Te lo han quitado todo. Pero todo todo. Puede que te echaran del trabajo en el peor momento, que te desahuciaran tras servir de conejillo de indias en algún experimento secreto o que te quitaran de en medio por ser una molestia para el sistema. Sea como sea, te hicieron caer al pozo más chungo, ese del que casi nadie sale. Pero tú has encontrado fuerzas en la Causa Mutante para levantarte de nuevo y cagarte en la madre que los parió.

Pasta inicial: 10 ecus.

Motes: Remendao. Mellada. Comerratas.

Lugar de nacimiento: En el suburbio de cualquier gran ciudad.

Ineptitud destacada: Torpeza o Asocialidad.

Posibles taras: Muñones (Torpeza). Catálogo andante de enfermedades (Debilidad). Trauma (Estupidez). Pinta chungu (Asocialidad).

Posibles flipadas: Vaciar bolsillos (Torpeza). Mordisco caníbal (Debilidad). Moverse por suburbios (Estupidez). Dar miedo/lástima (Asocialidad).

Extras sugeridos: Tenedor oxidado (daño +2, pero te causa la tara «Tétanos» cada vez que obtienes un desastre en un chequeo cuando lo usas. Cuando eso ocurra, perderás 1 punto de Salud cada hora hasta que recibas la vacuna antitetánica. El tenedor tiene 1 punto de Calidad, pero lo puedes reparar gratis antes de cada nueva aventura). Además, añades 1 punto de puteo adicional permanente, que se recupera al comienzo de cada nueva sesión.

EMPRENDEDOR

Huelo billetes. Cuéntame más.

Eres una persona lista que sabe montarse sus negocietes. Suelen conseguir que otros curren por ti y luego vendes el resultado al mejor precio, quedándote un pellizco de los que dejan cardenal. Puede que te dediques a un sector en concreto o que te vayas adaptando a la necesidad, pero siempre andas en mitad de fregados que mueven pasta. Los magnates locales te ven como una amenaza a su monopolio y eso te hace congraciarte con militantes de la Causa Mutante a los que sirves como proveedor habitual. A veces incluso colaboras en ciertas misiones para putear a tus rivales o sacar más tajada del asunto.

Pasta inicial: 1000 ecus.

Motes: Cuentarrubias. Bienpeinao. Tiburón.

Lugar de nacimiento: Cualquier lugar donde haya oportunidades económicas, aunque abundan más en las grandes ciudades y en los planetas del Sector Interior.

Ineptitud destacada: Estupidez.

Posibles taras: No ha cogido una herramienta en su vida (Torpeza). Sedentario (Debilidad). Cuñadismo (Estupidez). Tartaja (Asocialidad).

Posibles flipadas: Disparar a las piernas (Torpeza). Hígado de acero (Debilidad). Hacer las cuentas (Estupidez). Déjame hacer una llamada (Asocialidad).

Extras sugeridos: Libreta de contactos (+2 a P en chequeos de Asocialidad, pero, si te sale un desastre como resultado en movidas sociales, aparece alguien al que le debes pasta o dejas-te tirado con algún negocio entre manos) y 500 ecus de pasta adicional que se recuperan al comenzar cada nueva aventura (no están sumados a tu pasta inicial, o sea, que empiezas con 1500 ecus si quieres quedarte este extra).



EXPERTO (TÉCNICO, INGENIERO...)

Si consigues el equipo y me das un par de días, te monto el pollo.

Aprendiste algo útil en la uni o de manera autodidacta. Sea como sea, te dejaste los ojos mirando libros de letra minúscula o te freíste las retinas mirando pantallas verdes. Algunas grandes empresas te quisieron contratar, pero tienes tus motivos para no contribuir más a su asquerosa riqueza. Podrían ser ideales, ansias de venganza o que el jefe del comando local de Acción Mutante te cae bien, pero prefieres sumar tus conocimientos y habilidades a la Causa.

Pasta inicial: 1000 ecus.

Motes: Lisensiada. Teclas. Lumbreras.

Lugar de nacimiento: Una gran ciudad en la Tierra o en las nuevas colonias del Espacio.

Ineptitud destacada: Estupidez.

Posibles taras: Manos de mantequilla (Torpeza). Escualido (Debilidad). Cegarruto (Estupidez). Sangre de horchata (Asocialidad).

Posibles flipadas: Manejar cacharros tecnológicos (Torpeza). Resistir el sueño (Debilidad). Diseñar tecnología compleja (Estupidez). Camelar con tecnicismos (Asocialidad).

Extras sugeridos: Ordenador portátil tuneado (ocupa 12 casillas de inventario, pero otorga +1 a P en chequeos de Estupidez relacionados con ordenadores) y una pistola láser casera (daño +1, inventario 3, recarga 5 y tara permanente «Disfuncional»; se repara gratis antes de cada nueva aventura).

MÁQUINA DE MATAR (EX-MADERO/MILITAR/MATÓN)

¡Te revieeennto la cabeza!

Hasta hace poco eras un perro rabioso dispuesto a lanzarte a morder a la mínima orden de tu amo, hasta que el amo te dejó con el culo al aire cuando menos te lo esperabas. Puede que te acusaran de un falso marrón, que te usaran de cabeza de turco o que te enviaran a una misión suicida en la que faltó el canto de un duro para que la espicharas. Desde aquello, decidiste que solo trabajarías para el señor Casernas.

¿Qué Casernas? El que tienes entre las piernas. La Causa Mutante te ha brindado la oportunidad de devolvérsela a esos desgraciados y no piensas desaprovecharla.

Pasta inicial: 1000 ecus.

Motes: Panaera. Manofloja. Geyperman.

Lugar de nacimiento: Cualquier lugar.

Ineptitud destacada: Debilidad.

Posibles taras: Hipertrofia (Torpeza). Miedo a las alturas (Debilidad). Pánico a los niños (Estupidez). Lenguaje violento (Asocialidad).

Posibles flipadas: Fuego de cobertura (Torpeza). Derribar obstáculos (Debilidad). Calibrar el peligro (Estupidez). Crujir con la mirada (Asocialidad).

Extras sugeridos: Fusil mastodóntico (daño +2, pero tiene la tara «Demasiado pesado»; puedes repararlo gratis antes de cada nueva aventura) y añades 1 punto adicional permanente de Salud a la franja de daños graves.

GRANJERO QUEMADO

Veinte putos años sembrando el tinglao y ahora me quieren poner el espaciopuerto en mitad de la finca. ¡Se van a enterar estos!

Pocos conocen lo duro que es vivir en los márgenes de la civilización mejor que un granjero. Toda una vida currando para sacar algo comestible de la tierra o criar cuatro vacas para que luego llegue el opresor de turno dispuesto a comprar el fruto del esfuerzo por cuatro duros o incluso a expoliarte las tierras. Las filas de Acción Mutante están repletas de ganaderos, agricultores y granjeros que piensan luchar hasta la muerte por proteger lo que creen suyo.

Pasta: 300 ecus.

Motes: Calabazas. Terruño. Semillas.

Lugar de nacimiento: Axturias o las zonas rurales no desérticas de la Península, como Navarra o el Levante.

Ineptitud destacada: Torpeza.

Posibles taras: Dedos como berenjenas (Torpeza). Úlcera gástrica (Debilidad). Lerdo (Estupidez). Sudor crónico (Asocialidad).

Posibles flipadas: Zanjar y vallar (Torpeza). Escamochar (Debilidad). Pronosticar el tiempo (Estupidéz). Chascarrillos y refranes (Asocialidad).

Extras sugeridos: Hoz *vintage* (daño +1; puedes repararla gratis antes de cada nueva aventura) y añades 1 punto de puteo adicional permanente, que recuperas al comienzo de cada nueva sesión.

GUERRILLERO DE LA CAUSA

¡Acción, venganza, violencia, progreso!

Poco importa a lo que te dedicaras antes, tu vida solo cobró sentido cuando te uniste a la Causa. Te llaman terrorista, pero aterrorizar es solo una parte del asunto. Tú has venido a reventar lo que haga falta para que se desmorone este tinglado que solo favorece a los cuatro opresores de mierda que han condenado al pueblo a la miseria. Y estás dispuesto a todo: antes muerto que oprimido.

Pasta inicial: 50 ecus.

Motes: Trincheras. Rompetechos. Vangelsin.

Lugar de nacimiento: Están surgiendo por todas partes, a la sombra de la opresión y el borreguismo general.

Ineptitud destacada: Torpeza.

Posibles taras: Impaciente (Torpeza). Tullido (Debilidad). Inconsciente (Estupidéz). Intensito (Asocialidad).

Posibles flipadas: Puntería del copón (Torpeza). Mantenerse en pie (Debilidad). Planes destructivos (Estupidéz). Camaradería (Asocialidad).

Extras sugeridos: Protecciones militares (Protección 1) y un subfusil «de confianza» (daño +1). Puedes reparar gratis ambas cosas antes de cada nueva aventura.

INAKI

¿Tú qué presio me dise?

Vienes de fuera, eres un ilegal y se te nota. Eres moreno y apenas chapurreas el castellano. Sonríes, plantas tu puesto ambulante y corres como una gacela cuando llegan los pitufos, pero sabes que tarde o temprano te pillarán y, con suerte, solo te enviarán de vuelta de una patada en el culo. Pero la Causa Mutante te ofrece esperanza.

Para ellos eres uno más, y hablan de un mundo que tiene mucho más sentido para ti que esta miseria donde le disparan a uno por intentar lamer las migajas.

Pasta inicial: 30 ecus.

Motes: Tinatarner. Pelé. Kolacao.

Lugar de nacimiento: Un país centroafricano.

Ineptitud destacada: Torpeza, Debilidad o Asocialidad.

Posibles taras: Pie deforme (Torpeza). Erección involuntaria debilitante (Debilidad). No entiendo ni jota (Estupidéz). Acento incomprensible (Asocialidad).

Posibles flipadas: Salto de gacela (Torpeza). Corredor de fondo (Debilidad). Supervivencia urbana (Estupidéz). Buen rollito (Asocialidad).

Extras sugeridos: Añades 2 puntos de puteo adicionales permanentes a tu reserva, que se recuperan al iniciar cada nueva sesión.

RADICAL DEL ULTRANET

Estoy dentro, y lo que estoy leyendo te va a poner cachonda. ¿Cuál era mi porcentaje en esta operación, chata?

Hay quien te llama jáquer, ultranauta o infoxicador, poco importa el término. Sabes dónde está la información interesante y cómo moverla entre quien puede sacarle partido. Intentas aprovecharte de los datos que crees veraces y luego difundes mierda para despistar o mantener entretenidos a los que intentan controlar el cotarro. La información debería ser libre, pero mientras ellos la usen solo para su beneficio, piensas jugar a su mismo juego. Disfrutas colaborando con la Causa Mutante porque tu control de la información te convierte en alguien realmente útil. ¡Y es tan fácil tergiversar las cosas en tu propio beneficio!

Pasta inicial: 1000 ecus.

Motes: Enterao. Jakerberri. Clavijas.

Lugar de nacimiento: Normalmente en una gran ciudad donde abunden las redes de comunicación. Cada vez son más frecuentes en los planetas del Sistema Interior.

Ineptitud destacada: Estupidéz.



Posibles taras: Piernas tullidas (Torpeza). Tirillas (Debilidad). Paranoia (Estupidez). Bicho raro (Asocialidad).

Posibles flipadas: Prótesis aerodeslizadoras (Torpeza). Resistir torturas (Debilidad). Jaquear sistemas (Estupidez). Bulos creíbles (Asocialidad).

Extras sugeridos: Ordenador portátil tuneado (ocupa 12 casillas de inventario, pero otorga +1 a P en chequeos de Estupidez relacionados con ordenadores) y pistola trucada (daño +1; puedes repararla gratis antes de cada nueva aventura).

MINERO INSURRECTO

¿Abrir brecha, dices? ¡Aparta, gañán!

Puteado en la mina hasta extremos inhumanos, tal vez hubieras seguido dejándote la piel allí a cambio de los cuatro chavos si al menos hubieran respetado tu trabajo, pero cuando empezaron las movidas se te hincharon las pelotas. Puede que tu mina estuviera en concurso de acreedores o que el jefe te presionara para que te largaras con un finiquito ridículo. Los del sindicato se portaron como unos moñas y no te quedó más que recurrir a militantes de la Causa. Ahora, o bien ya formas parte de Acción Mutante o eres simpatizante. ¡Y la lucha solo acaba de empezar!

Pasta inicial: 300 ecus.

Motes: Mechas. Bocanegra. Renegrío.

Lugar de nacimiento: La mayoría de minas de la Península están cerradas o a punto de cerrar. Asturias tenía una industria minera efervescente hasta que comenzaron las prospecciones en planetas y asteroides del Sistema Interior. La principal industria minera está ahora en Chin-1RIA.

Ineptitud destacada: Debilidad.

Posibles taras: Tembleques (Torpeza). Pulmones podridos (Debilidad). Sordera (Estupidez). Mugre perpetua (Asocialidad).

Posibles flipadas: Reptar y gatear (Torpeza). Cabezadura (Debilidad). Moverse a ciegas (Estupidez). Levantar el ánimo (Asocialidad).

Extras sugeridos: Herramientas para manipular explosivos (-1 a P en movidas para manipular explosivos) y un canario chivato que mejora en 2 la puntuación de tus tiradas de iniciativa.

PERIODISTA

Puedo joderles la vida si confirmo ese soplo, pero voy a necesitar ayuda y protección de la gorda.

Los canales de radio y televisión legales se pueden contar con los dedos de una mano tullida, así que el control de la información por parte de los poderes fácticos es casi absoluto. Pero tú no te rindes y sueñas con el día en que la información sea libre. Tienes contactos en varias esferas, pero últimamente sientes apego por los métodos de Acción Mutante. Si hay una revolución en curso, quieres estar ahí cuando suceda.

Pasta inicial: 1000 ecus.

Motes: Loislein. Carrascal. Chapas.

Lugar de nacimiento: Cualquiera, aunque esta profesión se estudia (y se curte) en las grandes ciudades. Dicen que los mejores periodistas están ahora en el planeta Carlsagan.

Ineptitud destacada: Estupidez.

Posibles taras: Equilibrio de mierda (Torpeza). Déficit de vitaminas (Debilidad). Lagunas mentales (Estupidez). El tacto en el culo (Asocialidad).

Posibles flipadas: Caer de pie (Torpeza). Patada en los huevos (Debilidad). En tu fiesta me colé (Estupidez). Cometarros (Asocialidad).

Extras sugeridos: Añades 1 punto adicional de puteo permanente a tu reserva, que se recupera al comienzo de cada nueva sesión. Y un kit de maquillaje y ropa molona (-1 a P en chequeos de Asocialidad).

POLI DE GABARDINA

Mire, aquí tiene mi tarjeta, llámeme luego. Y no repita eso delante de mi compañero. Sí, el de la cara de facha.

Tienes el respeto de la gente y de muchos de tus compañeros, pero los jefazos (y los que les dan el aguinaldo) te tienen cruzado y esperan que alguna cagada tuya sirva de excusa para quitarte la placa o sacarte de circulación. Eso te obliga a jugar tus cartas con cuidado y a interpretar el papel de detective pasota mientras tratas de hacer lo correcto entre las sombras. Y lo correcto va a ser sumarse a la Causa Mutante y reventar el sistema desde dentro, por supuesto.

Pasta inicial: 1000 ecus.

Motes: Comisaria. Murfy. Majoni.

Lugar de nacimiento: Los polis de gabardina suelen encontrarse casi exclusivamente en las grandes ciudades.

Ineptitud destacada: Estupidez.

Posibles taras: Mucosas resbaladizas (Torpeza). Herida mal curada (Debilidad). Rasgos esquizoides (Estupidez). Carácter de mierda (Asocialidad).

Posibles flipadas: Sigiloso (Torpeza). Rodillazo letal (Debilidad). A mí no me la cueles (Estupidez). Autoridad peliculera (Asocialidad).

Extras sugeridos: Pistola fiel (daño +1; puedes repararla gratis antes de cada nueva aventura) y 1 punto adicional de puteo permanente, que se recupera al comienzo de cada nueva sesión.

SEÑOR LOBO CARREGLADOR

Eso que tú llamas problema es solo una pequeña incomodidad. Y si pagas trescientas cucas más, mañana ni te acordarás de ello.

Eres alguien que no existe en un mundo repleto de problemas por resolver. Te has especializado en librar al personal de todo tipo de marrones. No sueles tener demasiados escrúpulos, puede que ninguno, pero, ¡eh!, no eres un puto mercenario. De hecho, eres tú quien seleccionas a tus clientes. O eso es lo que vas diciendo por ahí. Y últimamente trabajas para Acción Mutante. Poca gente hay con marrones más gordos entre manos.

Pasta inicial: 1000 ecus.

Motes: Papanoel. Fregonas. Bacalao.

Lugar de nacimiento: Nacen y se crían en cualquier parte, como las lagartijas, mientras haya problemas por resolver.

Ineptitud destacada: Estupidez.

Posibles taras: Cola vestigial incontrolable (Torpeza). Monazo (Debilidad). Compulsión absurda (Estupidez). Voz ridícula (Asocialidad).

Posibles flipadas: Cuando crees que me ves, te equivocas (Torpeza). Inmovilizar (Debilidad). Un paso por delante (Estupidez). Inalterable (Asocialidad).

Extras sugeridos: 500 ecus adicionales, que recuperas al comenzar cada nueva aventura (no están añadidos a tu pasta inicial; si te quedas este extra comenzarás con 1500 ecus), y añades 1 punto de puteo adicional permanente, que recuperas al principio de cada nueva sesión.

TRAFICHERO/TRAFICANTE

¿Lo de siempre, amigo?

Vendes algunas cosas que el Estado dice que son ilegales pero que resulta que todo el mundo quiere. Sabes moverte por lugares sórdidos, hacerte ver entre los interesados y ser invisible para la poli. Te gustaría expandir el negocio, pero las leyes aprietan. La Causa Mutante promete cambios que te suenan bien, y piensas colaborar con ellos para destruir el chanchullo de los opresores hipócritas que trafican a lo grande con la misma mierda que tú mientras el Gobierno hace la vista gorda. O jugamos todos o rompemos la baraja, joder.

Pasta inicial: 1000 ecus.

Motes: Virutas. Resinas. Chimos.

Lugar de nacimiento: En los suburbios de cualquier gran ciudad.

Ineptitud destacada: Asocialidad.

Posibles taras: Piernas asimétricas (Torpeza). Tos chungu (Debilidad). Olfato y gusto atrofiados (Estupidez). Mocos tóxicos (Asocialidad).

Posibles flipadas: Zancadilla gitana (Torpeza). Subidote (Debilidad). Vender mierda a precio de oro (Estupidez). Hacerte el longui (Asocialidad).

Extras sugeridos: Navaja inseparable (daño +1; puedes repararla gratis antes de cada nueva aventura) y 1 punto de puteo adicional permanente, que recuperas al principio de cada sesión.

CREAR TUS PROPIOS CONCEPTOS

Si ninguno de los conceptos anteriores encaja con la idea que tienes en la cabeza, no te atolondres, solo tienes que crear el tuyo. Es muy fácil, mira, sigue estos pasos:

- Piensa una idea molona que deje claro el papel del pejota en la sociedad y su ocupación habitual, aunque no sea una profesión al uso. Basta con que se entienda.

- Decide la pasta inicial que tiene. Si su ocupación no tiene oficio ni beneficio, ponle unos miserables 50 ecus de salida. Si se dedica a trapichear de vez en cuando pero sin un trabajo demasiado fijo, dale 300 ecus de salida. Para profesiones más estables o de riesgo puedes asignar 1000 ecus de salida o incluso más, siempre con permiso del dejota.
- Sobre el mote, no hace falta que pienses mucho, ya te lo pondrán el resto de jugadores.
- Piensa un lugar de nacimiento que te vincule a cierta región, ciudad o ambiente. Estos pequeños detalles le dan sabor al mundo de **Acción Mutante**. El dejota puede darte algunas ideas a partir del mundo ranciapocalíptico descrito en este manual.
- Señala una ineptitud destacada. Por lógica, debería ser aquella en la que a tu pejota le convenga tener un valor más bajo. Todos los personajes del juego son bastante negados en general, pero se espera que el experto en informática del grupo tenga un nivel de Estupidez lo suficientemente bajo como para que pueda entenderse con los ordenadores, por ejemplo.
- Haz una preselección entre las taras y flipadas que te proponemos a partir de la página 30. Selecciona al menos cuatro que te parezcan más apropiadas para ese concepto de personaje y que luego te ayuden a decidir mejor (a ti y a cualquier otro jugador que quiera usar ese concepto en el futuro) cuáles quieres quedarte.
- Todos los pejotas reciben también dos extras, que suponen mejoras relevantes en ciertos rasgos o bonus durante los chequeos. Mira la siguiente lista y elige dos opciones. Puedes repetir la misma opción dos veces si te parece lo más adecuado.
 - × Añade un objeto especial que te permita aumentar en +1 la P en ciertas movidas.
 - × Añade un objeto especial que te permita aumentar en +2 la P en ciertas movidas pero que también incluya un efecto negativo para el pejota o el grupo (que tenga una tara permanente, que haga un pequeño daño de rebote...).

- × Añade 1 punto de Salud permanente (a la franja de daños graves si lo eliges una sola vez y también a la franja de daños críticos si lo eliges por segunda vez).
- × Añade gratis un arma a tu inventario con un bonus de +1 al daño.
- × Añade gratis un elemento de armadura (Protección 1) a tu inventario.
- × Tienes un vehículo pequeño (moto o coche) con, al menos, dos taras permanentes.
- × Añade 500 ecus adicionales a tu pasta inicial.
- × Añade 1 punto de puteo permanente a tus puntos de puteo iniciales. Estos puntos se recuperan al iniciar una nueva sesión de juego (no confundir con una nueva aventura).

Importante: todos los objetos que se elijan como extras (sean herramientas, armas o protecciones) se consideran de Calidad 2 y se pueden reparar gratis entre una aventura y la siguiente. La pasta adicional también se recupera antes de cada nueva aventura. Esto ocurre siempre que el dejota considere que ha pasado el tiempo suficiente para que los pejotas hayan podido reparar sus objetos o trapichear un poco para recuperar el dinero.

MOTE (Y NOMBRE)

Salvo que sea un pijo o un insulso funcionario, lo habitual es que la gente conozca a tu pejota por un mote, en especial si se mueve por los bajos fondos o ya forma parte de un comando. No solo es una tendencia natural entre el populacho, también es una medida de protección: cuanto menos sepan sobre la verdadera identidad de uno, mejor que mejor, que luego todo son problemas. Puedes decidir el nombre real de tu pejota, pero lo suyo es que el mote te lo pongan los demás jugadores en cuanto les describas un poco cómo eres, a qué te dedicas y de dónde vienes. Puede que alguien proponga un mote mejor durante las sesiones de juego; si cuaja entre el personal, es que es un mote mejor y, por lo tanto, deberías cambiártelo. Por supuesto, tu mote no tiene por qué gustarte. Pero, tranquilidad, se acostumbra uno hasta a lo malo.

CITA

Piensa ahora una cita que defina rápido y bien a tu pejota. Puede tratarse de un chascarrillo que repite habitualmente, un grito de guerra o una simple expresión de tu carácter, pero siempre debería servir como un mantra que te ayude a ti y al resto de jugadores a imaginar al pejota. ¡No dudes en actualizar la cita según vayas perfilando su personalidad!

LOGAR DE NACIMIENTO Y RESIDENCIA HABITUAL

España no es lo que era antes de que las cosas se pusieran realmente feas, pero los orígenes siguen marcando. Tus recuerdos de la infancia, ciertas costumbres y tu manera de hablar (puede que tu mote también) tendrán bastante que ver con tu pueblo o ciudad de nacimiento. Lo más habitual es que hayas nacido en algún punto de la España ranciapocalíptica, pero si te apetece algo más exótico o estás pensando en un concepto que tenga que ver con actividades en otros planetas, nada te impide situar tus orígenes en otro lado, siempre que te entiendas con tu dejota y puedas justificar tu presencia en el grupo.

Respecto a la residencia habitual, se trata de que apuntes el lugar donde vives en el momento de comenzar tus aventuras. Podría tratarse de la ciudad en la que se ha formado el comando de los pejotas o donde hayas encontrado tu último curro. Por supuesto, puedes cambiar de keli durante las aventuras, pero es importante que tengas apuntado ese lugar que más o menos consideras tu hogar.

MOTIVACIONES

La Causa Mutante ofrece un marco común a la hora de motivar a los pejotas en su lucha, pero no deja de ser una generalidad muy gorda y abstracta. Cada pejota tiene sus propias preocupaciones y sus preferencias respecto a aquello que debería ser destruido o preservado. Puede tratarse de un elemento específico dentro de la Causa Mutante, de una persona, lugar u objeto especial que represente ciertos valores o de algo puramente egoísta o caprichoso. De hecho, lo más habitual es que los pejotas tengan motivaciones ajenas a la Causa Mutante que les obliguen a hacer la pirula a sus propios ideales (y a sus compañeros) con cierta frecuencia.

Hay dos tipos de motivaciones básicas para tu pejota: aquello que *quiere cargarse* y aquello por lo que *se jugaría el pellejo*. Esas motivaciones pueden cambiar cada vez que el pejota lo desee siempre que el jugador lo justifique dentro de la historia, aunque por un tema de agilidad recomendamos que esos cambios se realicen entre aventura y aventura, aprovechando algún momento que el pejota tenga para reflexionar.

Ejemplos de cosas que quieres cargarte:

- La nueva carretera que han puesto al lado de tu casa.
- Los gimnasios.
- A tu último encargado, que te hizo la vida imposible.
- Los laboratorios de eugenesia.
- La discografía de Luis Cobos.
- La fortuna del Imperio Orujo.
- Al hijoputa del Mellao, que va de jefe del comando.

Ejemplos de cosas por las que te jugarías el pellejo:

- La igualdad de género.
- A tu primer churri (del que sigues enamorada).
- La dignidad laboral.
- La piara de cerdos ibéricos de tu familia.
- La agricultura pretransgénica.
- Los tebeos guarros.
- A la buena de Lorzas, que te salvó el culo en la operación Millagui.

AMPLIAR EL TRASFONDO Y LOS DETALLES

Si has pensado en todos los pasos anteriores, tendrás un buen punto de partida para imaginar al pejota y sus principales motivaciones. Pero un pejota nunca deja de construirse, y hay jugadores

que se van inventando sobre la marcha nuevos detalles o que prefieren redactar algunas notas más para describir mejor su aspecto, su personalidad y un poco de su historia personal. Puedes escribir este tipo de cosas detrás de la propia hoja de personaje o en un bloc de notas aparte, como prefieras. Puedes ver algunas ideas sobre esas notas adicionales en los personajes del comando de ejemplo que hay al final de este mismo capítulo. O puedes pasar de todo esto, claro.

Verás que la plantilla reserva un espacio para pegar una foto o dibujar el feo careto de tu pejota, y te animamos a usarlo. Aquí no vale la excusa de que dibujas como el culo: eso hará a tu personaje más feo y mutante todavía.

INEPTITUDES

Los personajes de **Acción Mutante** se definen principalmente por sus disfunciones e incapacidades y por todo aquello que les suele meter en problemas. Aquí no se trata de saber cómo de bien haces las cosas, sino cómo esquivas todas esas trabas que la cruel naturaleza ha puesto en tu camino desde el día en que naciste o desde que comenzaste a convertirte en *Homo mutatur*. El juego divide esas incapacidades en cuatro grandes bloques a los que llamamos *ineptitudes*. Cada ineptitud engloba cierto ámbito de acción del personaje:

La **Torpeza** resume la incapacidad para coordinar movimientos de manera efectiva. Puede que el pejota tenga unas manos que parecen pies, andares de pato, dedos de mantequilla o la puntería en el culo. Los personajes poco torpes podrán esquivar una hostia de vez en cuando, pero los muy torpes lo tendrán chungo hasta para abrir un grifo.

La **Debilidad** resume la incapacidad para usar la fuerza y la resistencia muscular como Dios manda. Puede que el pejota sea un tirillas, un lento de cojones, que tenga las extremidades muy cortas para dar un puñetazo decente o que se le afloje el esfínter cuando hace mucha fuerza. Los personajes poco débiles podrán mover una bombona de butano, pero los más débiles van a sufrir incluso para abrir una lata de anchoas.

La **Estupidez** resume la incapacidad para usar el cerebro con eficacia. Puede que el pejota tenga una empanada mental constante, que sea incapaz de memorizar las vocales o que confunda literalmente el tocino con la velocidad. Los personajes menos estúpidos podrán darse cuenta de que les sigue un poli vestido de paisano,

pero los más estúpidos tendrán problemas para diferenciar una ensaimada de una bomba lapa.

La **Asocialidad** resume la incapacidad para relacionarse con otros personajes de manera óptima. Puede que el pejota sea tartaja, un insensible, un pesado insoportable o que le cante el aliento a almeja. Los personajes menos asociales podrían convencer al tipo de la barra de que les apunte el cubata en la cuenta, pero los más asociales tendrán problemas incluso para que les vendan una barra de cuarto en la panadería.

Cada ineptitud se mide mediante un valor porcentual del 1 al 100, que expresa su grado de intensidad, de modo que un pejota con Torpeza 70 % será mucho más torpe que otro que tenga Torpeza 30 %, por ejemplo.

Cada pejota dispone de **200 puntos a repartir entre sus cuatro ineptitudes**. Lo habitual entre la mermada fauna de Acción Mutante es que el valor de cada ineptitud quede comprendido entre el 30 y el 70 %. Puntuaciones mayores o menores son posibles y están permitidas, pero se consideran especialmente desviadas. El valor máximo de una ineptitud es del 100 % (en las tiradas, el 100 está representado por dos ceros) y el mínimo, del 01 %, aunque estos valores tan extremos suponen tal grado de deficiencia o virtud que resultarían injugables.

TARAS PERMANENTES

Por si las ineptitudes no fueran suficiente, los personajes tienen taras. Las taras pueden ser deformidades, mutaciones chungas, enfermedades, lesiones mal curadas, trastornos o cualquier otro rasgo disfuncional que pueda afectar negativamente al personaje en ciertas circunstancias.

Tu pejota debe anotarse **una tara permanente**, sea inventándotela o eligiéndola de los ejemplos que ofrecemos más adelante.

Las taras se asocian a las diferentes ineptitudes, y lo habitual es que un pejota tenga una tara relacionada con su ineptitud de mayor puntuación, pero nada impide elegir una tara para otra ineptitud mientras la idea encaje con el pejota que tienes en mente.

Las taras pueden ser *marcadas* por el dejota u otros jugadores durante el juego para complicarle aún más la vida a tu pejota, tal como explicaremos en el capítulo «Reglas».



Hay tantas taras como problemas graves pueda sufrir un personaje, pero esto es un juego y no un catálogo de patologías, así que no vamos a darnos a darte una lista exhaustiva, solo una serie de ideas que sirvan de inspiración. Las hemos dividido en bloques para facilitar su consulta, pero algunas taras que proponemos para una categoría pueden ser perfectamente válidas para otra según el contexto. Lo mismo sucede con las ineptitudes relacionadas: puede que una tara que habitualmente se asocie con cierta ineptitud acabe afectando a los chequeos de otra. Eso es lo de menos, lo importante es pensar en algo que pueda poner en aprietos al pejeta de vez en cuando.

TARAS DE TORPEZA

Miembro tullido: Has perdido el movimiento de una parte del cuerpo o directamente esa parte entera. Decide cuál. Te desenvuelves bastante bien sin ella, sea compensándolo con otras partes de tu cuerpo o con ingenios ortopédicos, pero a veces ni con esas. Ejemplos: *Tres dedos menos. Manca. Cojera. Pierna tullida. Brazo tullido. Piernas asimétricas.*

Tembleques y convulsiones: Puede que te tiemble (mucho) el pulso, que tengas calambres esporádicos, rampas o convulsiones inesperadas de origen incierto. O tal vez te afecte un tic en los momentos más inoportunos. Ejemplos: *Pulso precario. Manos de mantequilla. Impaciente. ¡No puedo pisar las líneas! Convulsiones aleatorias.*

Malformaciones varias: Una parte de tu anatomía está retorcida, deformada o atrofiada. Puede ser algo más o menos funcional o un pingajo que intentas mantener quieto mientras tratas de llevar una vida normal. Ejemplos: *Muñones. Hipertrofia. Dedos como berenjenas. Pie deforme. Tetas mastodónticas. Cola vestigial descontrolada. Barriga cervicera.*

Secreciones chungas: En ocasiones, tu cuerpo secreta algo de manera involuntaria que suele acabar derramándose sobre tus pies o aquello que estás manipulando, poniéndote las cosas difíciles. Ejemplos: *Piel resbaladiza. Mar de sudor. Babeo. Derrames purulentos.*

Habilidades patéticas: Puede que siempre hayas sido torpe con ciertas cosas o que no tengas ni idea sobre cierta habilidad que suele ser fundamental para los demás. Ejemplos: *No he cogido una herramienta en mi vida. Los cacharros eléctricos me odian. Si es frágil, lo rompo. Equilibrio nefasto.*

Mellizo cabrón (¡categoría especial!): Naciste con un mellizo deforme enganchado a tu cuerpo. En principio no piensa ni tiene autonomía ni nada de eso, pero a veces le da por moverse y causarte problemas. Si estás pensando en un mellizo más inteligente, ponte de acuerdo con el dejota para dotarle de algunas estadísticas según las reglas de creación de penejotas (ver página 53), o coordínate con otro jugador para que interprete a tu mellizo; es una idea tan cabrona como interesante a nivel de juego.

TARAS DE DEBILIDAD

Lisiado: Una herida mal curada. Huesos desgastados. Esa hernia o úlcera que aparece cuando menos te lo esperas. Estás algo estropeado y los dolores te lo recuerdan de vez en cuando. Ejemplos: *Espalda molida. Hernia discal. Úlcera gástrica. Pulmones podridos. Herida mal curada. Cervicales trituradas.*

Reacciones chungas: Puede que sufras una o varias alergias o alguna reacción debilitante incontrolada. Sea lo que sea, cuando aparece, te quedas muy flojeras. Ejemplos: *Cagalera nerviosa. Alergias desconocidas. Eso me da dentera. Catálogo andante de enfermedades. Miedo a las alturas. Erección involuntaria debilitante. Tos chungu.*

Esmirriado: Da igual lo que te esfuerces y las horas de gimnasio que le echas, das penica. Seguramente eres delgado hasta extremos alarmantes, pero también podrías ser del tipo lozano que tiene cartílagos en vez de huesos. Ejemplos: *Sedentaria. Escuálido. Tirillas. Blandengue.*

Déficit de algo: Tu cuerpo tiene problemas para generar algún componente (calcio, hierro, cosas así) o puede que duermas mal. Sueles corregirlo con medicación o tomando un descanso cuando toca, pero a veces la bajona te pilla en mitad del fregao. Ejemplos: *Famélico crónico. Anemia chungu. No duermo dos horas seguidas.*

Monazo: Que sí, que tú controlas, ya lo sabemos. Pero a veces el cuerpo reclama su dosis, te pilla en mal momento y te quedas pajarito. Ejemplos: *¿Dónde está mi petaca? Dame veneno. La bajona de María.*

TARAS DE ESTUPEZ

Disfunciones y trastornos: No eres un enfermo, eres una persona con una enfermedad. Pero, joder, cuando la enfermedad toma las riendas, te jode bien la vida. Ejemplos: *Es que me pegaban*

de pequeño. *Pánico a los niños. Me siguen los GAL. Si cierro los ojos dejará de existir. Manía compulsiva (contar las cosas, lavarte las manos, repetir lo mismo una y otra vez...).*

Justo de neuronas: No pillas la mitad de las cosas. No eres absolutamente tonto, pero sí en un porcentaje preocupante. Y cuando la cosa depende de pillar algo rápido, llegan los problemas. Ejemplos: *¡Si no lo hago así, no me sale! Analfabeta. Lerdo. No lo pilló.*

Lagunas mentales: A veces te quedas en blanco, con cara de imbécil. Y suele pasarte cuando más necesitas darle al coco. Ejemplos: *Me falla la RAM. Ha sido un lapsus. No sé de qué me hablas.*

Sentido atrofiado: Tal vez estás sordo como una tapia o cegado. Puede que perdieras el sentido del tacto y no sepas diferenciar una granada de la mano de tu sobrino o que seas incapaz de disfrutar del olor del napalm por la mañana. Ejemplos: *Sordo como una tapia. Cegarruta. Olfato y gusto atrofiados.*

Enterao: Crees que sabes más que nadie, pero sabes menos de lo que piensas. Sueles creer que estás en lo cierto y te niegas a reconocer ninguna otra opción. Solo una de cada diez veces tienes razón, pero a ti te vale. Ejemplos: *Puedo hablar con los bichos (y me lo creo). Eso es así y punto. Cuñadismo.*

TARAS DE ASOCIALIDAD

Escamochado: Debido a un fuerte leñazo, accidente o pelea del pasado, tu carrocería quedó maltrecha. Puede ser una fea cicatriz, que te falte una oreja, la punta de tres dedos o la nariz. No afecta a tus movimientos, pero te da un aspecto *singular*. Ejemplos: *Fea. Como el de Los Goonies. Dificil de mirar.*

Bicho raro: No es algo que hayas decidido, te sale así de libre. Puede ser tu manera de vestir, de hablar o de comportarte, pero pareces rarito a ojos de los demás, incluso entre la fauna rancia-pocalíptica. Ejemplos: *Asilvestrao. Pinta chungu. Bicho raro. De otro planeta.*

Efluvios tóxicos: Hueles mal. Sudas a mares. Se te cae el moco. Te sale una borra grasienta de todos los pliegues del cuerpo. O puede que un poco de todo eso. Mucho te tiene que querer alguien para permanecer a tu lado más de lo imprescindible. Ejemplos: *Olor a perro mojado. Sudor crónico. Mugrienta. Cascada de mocos.*

Carácter de mierda: Puede que seas un puto carrabias o un triste, pero a veces no hay quien te soporte. Ejemplos: *Intensito. Crispante. Sangre de horchata. Tacto en el culo. Paciencia nula.*

Discapacidad comunicativa: Sordo, mudo, sordomudo, sordociego... Te tocó la lotería y el premio fue una barrera importante entre el mundo de los sentidos y tú. Si dispones de tiempo, y si la gente le echa voluntad, puedes entenderte, pero a veces es un calvario, oigan. Ejemplos: *Tartaja. Dislexia masiva. Hablar como el culo. Voz ridícula. Justica de idiomas.*

Los penejotas también pueden tener taras permanentes que pueden ser marcadas por los jugadores para putearlos.

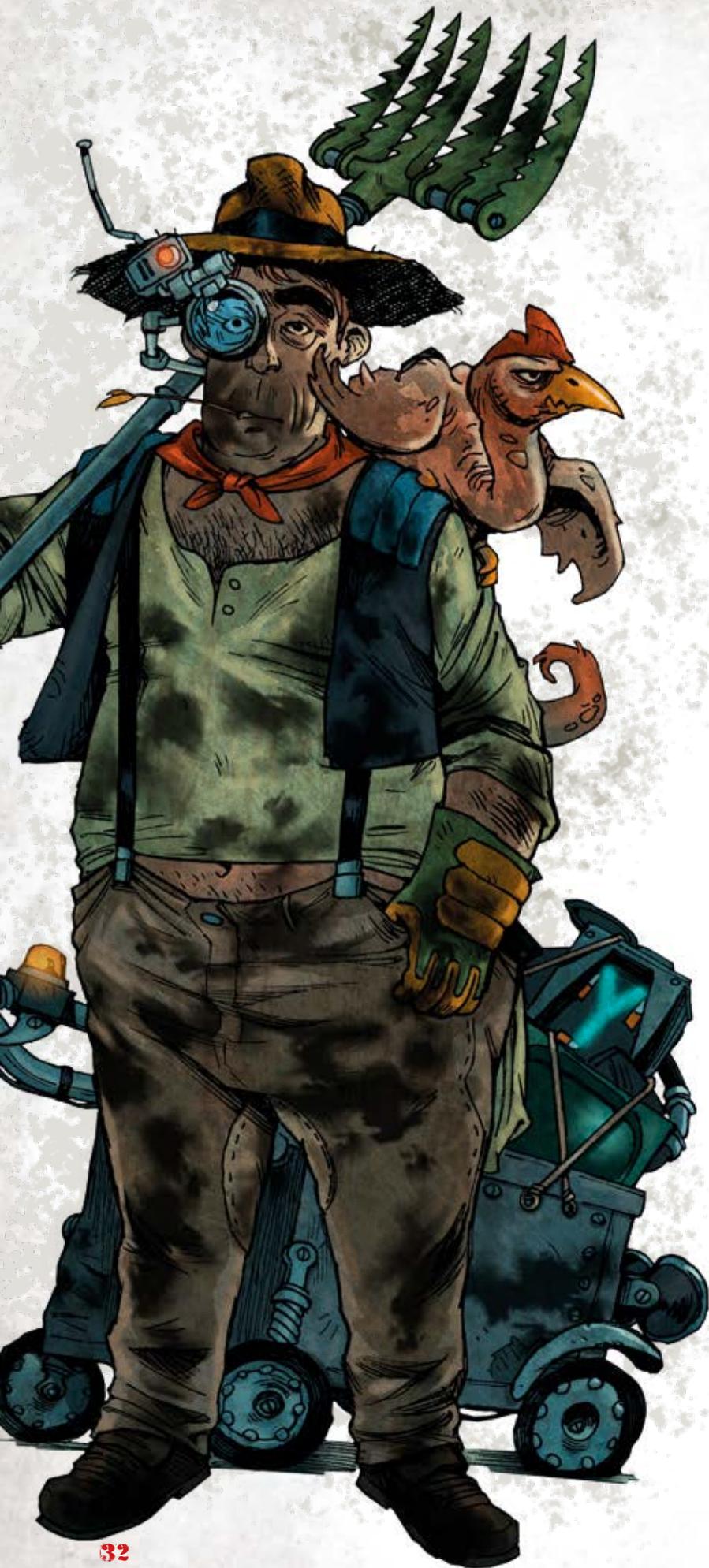
FLIPADAS

Dentro del patetismo general reinante, a cada pejota se le da especialmente bien hacer alguna cosa. Estas excepciones, dentro de su ineptitud general, le salvan el culo en los momentos difíciles o le permiten ganarse la vida mínimamente.

Cada jugador debe inventar o elegir una flipada por cada ineptitud de su pejota. Así, junto a Torpeza, cada pejota apuntará una flipada sobre algo referente a su agilidad o destreza manual que se le dé especialmente bien. Junto a Debilidad apuntará alguna situación, movimiento o parte de su cuerpo con la que sea especialmente fuerte o resistente. Las flipadas de Estupidez tendrán que ver con ciertas áreas en las que el pejota es más sabiondo o con una capacidad sorprendente para memorizar o coscarse de ciertas cosas. Por último, las flipadas de Asocialidad definirán un colectivo con el que el pejota se lleve especialmente bien o una inesperada gracia para ligar con cierto tipo de personas o contar chistes de pedos.

Las flipadas no deberían ser tan genéricas como para estar presentes en todos los chequeos, pero tampoco tan restrictivas como para que tu pejota no pueda usarlas con cierta frecuencia.

Por ejemplo, una flipada del tipo «Músculos de acero» puede resultar demasiado genérica. Tu pejota podrían abusar de ella y usarla cada vez que haga cualquier cosa física (además, resulta aburrida). Es mejor pensar en algo como «Brazo izquierdo biónico». Eso sigue permitiendo que tu pejota dé hostias como panes de vez en cuando, pero siempre justificando que lo pueda hacer con su brazo derecho, lo que no siempre será posible.



El dejota debería permitir que los jugadores ajusten las taras y flipadas de sus pejotas durante las primeras sesiones hasta encontrar ese punto justo. Si no encuentras suficientes ocasiones para usar tu tara o flipada, seguramente necesitas un concepto más amplio (como pasar de «Miedo a los gatos» a «Miedo a los bichos», por ejemplo). Y, a la inversa, si crees que tu tara o flipada está demasiado presente, intenta limitar su alcance (como pasar de «Pinta chungu» a «Doy grima cuando hablo»).

Por lo general, deberías definir las cuatro flipadas de tu pejota en el momento de crearlo, pero si te encallas con alguna no pasa nada; déjala en blanco y decídela durante la primera sesión de juego, siempre con el permiso de tu dejota.

Como ocurría con las taras, a continuación te facilitamos algunos ejemplos a modo de inspiración, pero nunca debería considerarse una lista cerrada. La verdadera gracia del asunto está en inventarlas o, como mínimo, darles un toque personal.

FLIPADAS DE TORPEZA

Prótesis, ciberimplantes y otros injertos: Llevas implantado o sujeto a tu cuerpo de manera permanente un objeto especialmente útil que puede mejorar tu agilidad o tu destreza. Deberías tener cuidado si eliges una flipada de este tipo, porque podrías quedarte sin tu cacharro en caso de que se rompa, se estropee o te lo roben. Aunque no estará apuntando en el inventario (porque forma parte de tu cuerpo), el dejota puede estimar que pierde puntos de Calidad cuando obtienes un resultado de desastre en los chequeos. No obstante, como se trata de una flipada, el dejota debería ser benévolo y permitir que reemplaces el cacharro por otro similar (entre aventura y aventura) o que te cambies esta flipada por otra en cuanto la historia permita justificarlo, aunque debería tratarse de algo similar (que supla al anterior, en cierta medida). Puede que la vieja *bate-muleta* haya pasado a mejor vida, pero el nuevo *muletarpón* no suena nada mal. Por defecto, estos cacharros tienen Calidad 2.

Si estamos hablando de un arma, hay que decidir si encaja mejor como flipada de Torpeza o de Debilidad. Todo lo que tenga que ver con disparar, lanzar cosas y combatir a distancia se quedaría en Torpeza, pero si hablamos de armas que golpean, rajan y sajan, debe pasar a Debilidad. Para determinar el daño puedes buscar un arma análoga en la tabla de armas (página 78) y anotar sus valores de daño parcial y total junto

a la flipada. Estas armas no dan bonus al daño, su ventaja está en que al pejota le resultará más fácil acertar en sus ataques.

Si el cacharro funciona a modo de vehículo (como un implante de pies rodantes o una silla de ruedas personalizada), el jugador y el dejota pueden decidir sus rasgos en base a las reglas y ejemplos de vehículos del capítulo «Reglas» (página 80).

Ejemplos: *Antebrazo con pinchos. Injerto aerodeslizador. Andador con ultrasuspensión. Férula explosiva.*

Ataques especiales: Eres especialmente hábil con algún ataque que te permite impactar a distancia. Ejemplos: *Lapo tóxico/ácido/eléctrico/etcétera. Disparar a las piernas. Fuego de cobertura. Zancadilla gitana.*

Improvisar apaños: Se te da bien arreglar, remendar, modificar o destrozarse ciertas cosas, aunque sea de manera precaria. Debería ser algo que tenga que ver con tu concepto o experiencia profesional, de modo que un «chispas» podría improvisar apaños eléctricos, una mercenaria podría arreglar un arma rota y un granjero, un vallado precario. Ejemplos: *Petar cerraduras y candados. Zanzar y vallar. Arreglar cacharros.*

Habilidad destacada: Se te da especialmente bien alguna maniobra de agilidad o destreza, pese a tu torpeza general. Ejemplos: *Trepar como un mono. Escabullirse. Vaciar bolsillos. Puntería del copón. Salto de gacela. Reptar y gatear. Caer de pie. Escondarse. Conducción de riesgo.*

FLIPADAS DE DEBILIDAD

Armas incorporadas: Ver la descripción anterior de prótesis, ciberimplantes y otros injertos, pero aplicado exclusivamente a un arma o ingenio que mejore la fuerza o la resistencia del pejota cuando se trate de mamporros cuerpo a cuerpo. Ejemplos: *Dedo meñique de acero. Colmillos biónicos de Drácula. Coderas rompetochas.*

Enajenaciones varias: A veces se te va la flapa y te creces. El efecto es breve, pero mientras dura eres capaz de dar canela de la buena y de aguantar leches que de otra forma te dejarían grogui. Ejemplos: *Subidote (cuando tomo eso). No me caientes que me hundo. ¿Un opresor?, ¡banza!*

Maniobra efectiva: Sabes usar tu cuerpo para hacer más daño, eliminar obstáculos, reducir o hacer caer a los demás. Ejemplos: *De aquí no te mueves. Mordisco caníbal. Putorrodillazo del dolor.*

Resistencia asombrosa: Eres especialmente resistente ante ciertos elementos, fenómenos o sustancias o eres capaz de descansar en condiciones que para otros serían imposibles. Ejemplos: *Resistir el biruji/caloraco. Hígado de acero. Aguantar el sueño. Mantenerse en pie cuando todos caen.*

FLIPADAS DE ESTUPEZ

Apaños biotecnológicos: Has sufrido alguna intervención, más o menos consentida, que te dota de cierta habilidad o mejora intelectual o sensorial. No se trata de algo discreto y cómodo, por lo general son injertos gordos y molestos. Ejemplos: *Placa de memoria ampliada. Lupas de aumento. Ojo con rayos X. Procesador matemático.*

Sabes un huevo de algo en concreto: Sea porque has estudiado sobre ello o por la experiencia que puedas tener, eres una máquina en cierto tema. Ejemplos: *Instrucciones y diagramas. Contratos y convenios. Moverse por los suburbios. Hacer las cuentas. Diseñar cacharros electrónicos. Planes destructivos. Jaquear sistemas. Rutas y mapas. Supervivencia urbana.*

Concentración: Sabes concentrarte en alguna cosa que resulta muy útil. Gracias a esa gran capacidad de atención, puedes obtener información privilegiada o más completa, anticiparte o descubrir detalles que para otros pasan inadvertidos. Ejemplos: *Lenguaje no verbal. Seguir rastros. Calibrar el peligro. Moverse a ciegas. ¡No me la cueles! Un paso por delante.*

FLIPADAS DE ASOCIALIDAD

Talento artístico: Cualquiera que tenga una mínima sensibilidad en este mundo ranciapocalíptico destaca como un eructo en una ópera. Aunque algunos se reirán de ti, lo cierto es que tu talento puede ser útil en ciertas ocasiones. Ejemplos: *No me toques las palmas, que me conozco. La poeta del barrio. Dancing queen. Estilazo. Mortadelo (improvisar disfraces).*

Personalidad tolerable: Tienes cierto rasgo de personalidad que te hace más agradable o interesante para los demás en ciertas ocasiones. Ejemplos: *Seria pero maja. Buen rollito. Ánimo, tron. Cara de bueno.*

Afinidad: Hay ciertos tipos de personas o criaturas con las que te llevas bien de manera natural. Puede que tenga que ver con tu profesión o que sea una afinidad natural e inexplicable, pero funciona. Ejemplos: *Los bichos te adoran. Haces gracia a los niños. Colega de los jevis.*

¿MÁS DE CUATRO FLIPADAS?

¿Quieres ponerte alguna flipada más aparte de las cuatro de base? Muy bien, colega, puedes hacerlo, pero a cambio tienes que elegir otra tara permanente (no hace falta que estén ligadas a la misma ineptitud).

¿Quieres ponerte más todavía? Mira, mejor catas primero el efecto de las taras durante las primeras sesiones antes de joderte más la vida, ¿ok? Más adelante, si sobrevives, tal vez puedas añadirte flipadas adicionales con el sistema de involución de personajes.

Malote: Tienes facilidad para acojonar a los demás o parecer más duro de lo que en realidad eres. Ejemplos: *Crujir con la mirada. Autoridad pe-liculera. Inalterable.*

Camelar: Se te da bien engañar a la gente o llevarla a tu terreno. Ejemplos: *Palabros técnicos. Bulos creíbles. Cometarros. Hacerte el longui. Vender mierda a precio de oro. Indignar y revolucionar.*

Como su nombre indica, las flipadas sirven para fliparse: cada vez que una acción o situación de la historia lo justifique, y tras obtener un mal resultado en un chequeo, el jugador puede decir que activa la flipada de su pejeta. Si el dejota está de acuerdo en que es un uso adecuado, el jugador podrá intercambiar el dado de unidades por el de decenas. A esto se le llama *darle la vuelta a la tortilla*, y debería beneficiarle en muchos casos, convirtiendo una tirada mala o directamente terrible en algo mejor. Otra opción es lanzar un tercer dado y cambiar su resultado por cualquiera de los otros dos. O repetir la tirada para intentar sacar algo mejor. En el capítulo «Reglas» te daremos más detalles sobre el uso de las flipadas.

LOS RASGOS DE TRASFONDO Y DE COMANDO TAMBIÉN SON FLIPADAS

¿Recuerdas los rasgos de trasfondo que decidiste al principio de crear tu pejeta? Pues también puedes usar cada uno de ellos como si fueran flipadas, una vez por aventura (que no por sesión), siempre que aparezca algo en la ficción que lo justifique. Si te cruzas con un penejeta que es de tu pueblo, por ejemplo, podrías usar tu rasgo de lugar de nacimiento como flipada para mejorar tu tirada.

¿Ves todas esas casillas de registro al final de cada rasgo? Son para que marques el rasgo cada vez que lo uses y así puedas recordar que no puedes volver a utilizarlo. Cuando acabe la aventura en curso puedes borrar todas las marcas para usar los rasgos de nuevo.

Lo mismo se aplica a los rasgos de la hoja de comando (ver página 209), que también incluyen sus casillas de registro, solo que en este caso son rasgos de uso compartido (si un jugador los tacha, nadie más los podrá usar hasta la siguiente aventura).

Opcional: El dejota o uno de tus compañeros también puede gastar 2 puntos de puteo para usar

estos rasgos en tu contra y hacer que actúes a lo loco en relación a cierto tema, que te arriesgues demasiado o que te metas en más problemas. A nivel de reglas, esto funciona como marcar una tara (ver página 61). En ese caso, también debe marcarse su uso y ya no podrás usar ese rasgo para nada bueno durante la sesión, pero a cambio recibirás 2 puntos de puteo.

SALUD

La Salud resume la capacidad de tu pejeta para soportar agresiones sobre su cuerpo serrano, su azotea o su dignidad indistintamente. Se resume en varias casillas, que a su vez se dividen en tres niveles: leve, grave y crítico. Cada vez que tu pejeta es dañado, debes tachar tantas casillas de Salud como daño recibido, comenzando por las de nivel leve (de izquierda a derecha) y bajando hacia la siguiente franja de gravedad cuando sea necesario.

Como decíamos, el daño no se limita a las heridas físicas, también puede deberse a impactos mentales o emocionales. Basta con que un personaje (pejeta o penejeta) declare su intención de agredir a otro para considerar daño cualquier acción exitosa que realice sobre su víctima. Con las agresiones físicas es fácil de entender, pero merece la pena definir un poco mejor las agresiones mentales y sociales.

Una agresión mental es aquella que pretende causarte algún tipo de *shock* que te deje más o menos lelo: puede tener que ver con asustarte, con usar algún tipo de rayo catódico disruptor de neuronas o con algo que te provoque un terrible dolor de cabeza. Cualquier cosa que afecte negativamente al rendimiento de tu cerebro nos vale.

Las agresiones sociales son más sutiles, porque tienen más que ver con las emociones y las relaciones entre personajes, pero sus efectos pueden ser igual de terribles: dejarte mal ante los demás o desanimarte hasta el extremo de deprimirte son solo un par de ejemplos.

Los diferentes tipos de daño se suman indistintamente, no hace falta diferenciarlos entre sí al apuntarlos en la hoja de personaje. Puedes perder todos tus puntos por haber recibido primero un mamporro en las narices, luego un insulto especialmente apropiado y, por último, un ataque a base de ondas catódicas aturdidoras. El daño es daño.

TARAS TEMPORALES

Aparte de marcar casillas de Salud, hay otra cosa que puede afectar negativamente a los personajes: las *taras temporales*. Los pejotas comienzan sin taras temporales, pero existe un espacio para apuntarlas en la hoja de personaje para cuando comiencen a aparecer durante el juego.

Los pejotas pueden adquirir hasta tres taras temporales debido a malas tiradas o como una alternativa a tacharse casillas de Salud.

Las taras temporales se describen con términos genéricos, como «Hemorragia», «Huesos triturados», «Miembro inflamado» o «Piel chamuscada». Pese a lo aparatoso de sus nombres, los efectos de las taras temporales son puramente cosméticos... hasta que el dejota u otros pejotas decidan *marcarlas*. Entonces sí que suceden cosas malas, como explicaremos en el capítulo «Reglas» (página 61).

Los penejotas también pueden adquirir taras temporales que pueden ser marcadas por los jugadores para putearles.

No hay un listado exhaustivo de taras temporales porque no queremos limitar la capacidad del personal a la hora de pensar en cosas horribles y dañinas, pero algunos ejemplos serían: *Acojone. Aturdimiento. Cabreo. Ceguera. Confusión. Depresión. Dolor. Duda. Fatiga. Fractura. Envenenamiento. Hemorragia. Horror. Humillación. Inflamación. Inseguridad. Irritación. Mareo. Pinzamiento. Rampa*. Como ves, muchas de estas taras pueden aplicarse como consecuencia tanto de una agresión física como mental o social.

PUNTOS DE PUTEO

Aquí no hay puntos de héroe, de destino, de suerte o mierdas de esas que sirven para salvar el culo a los pejotas. No, aquí lo que tenemos son puntos de puteo que te permiten joder a los demás en momentos propicios, lo que viene a ser igual de útil y mucho más apropiado para **Acción Mutante**. Los puntos de puteo son la confirmación de que el odio nunca desaparece, sino que se transforma y pasa de persona en persona en un eterno ciclo de puteo universal.

Los pejotas comienzan sus aventuras con 1 punto de puteo permanente en su reserva, aunque pueden aumentar temporalmente esa reserva

cada vez que alguien les putea al marcarles una tara (permanente o temporal). Eso quiere decir que, cuanto más te puteen, más puntos de puteo ganarás y más podrás putear tú al personal. Algunos conceptos de pejota pueden aportar puntos adicionales de puteo a la reserva permanente.

La reserva de puteo se restablece a su valor inicial al comienzo de cada nueva sesión de juego (que no aventura).

El dejota comienza la sesión con tantos puntos de puteo como pejotas participen en la partida. Además, algunos penejotas especialmente cabrones vienen con puntos de puteo adicionales (bonus de puteo), que el dejota podrá sumar a su reserva de puteo inicial.

PASTA

Money. Panoja. Viruta. En la España ranciapocalíptica del 2025, la moneda se llama *ecu* y suele brillar por su ausencia, salvo que pertenezcas a las clases acomodadas.

Tu pejota comenzará con más o menos pasta inicial en función de su concepto. Se supone que esa es la pasta mensual que puedes conseguir cuando te dedicas a tus ocupaciones habituales, así que puede usarse como baremo para las temporadas en las que tu pejota están «inactivo», sin misiones del comando. Por este motivo, si el dejota estima que entre una aventura y otra ha pasado tiempo suficiente, puede permitir que tu pejota recupere esa pasta inicial. Lo que puedas ganar durante tus aventuras, lo que mangonees, extorsiones o saques como recompensa lícita de tus misiones ya es otro cantar y dependerá de lo que ocurra en cada aventura en concreto.

La pasta inicial del pejota puede usarse para comprar objetos y añadirlos al inventario (el personal o el del comando). El dejota debería permitir que los pejotas gastaran sus ecus siempre que la lógica dicte que pueden acceder a una tienda o a un trapichero cercano. Antes de comenzar la primera sesión, el dejota debería dejarte que compraras lo que quieras (y que puedas permitirte, claro).

Los objetos que hayas podido adquirir mediante los extras son gratis, no tienes que pagar ecus para adquirirlos ni tampoco para repararlos. Pero si tu pejota quiere comenzar con más objetos en su inventario, incluyendo armas, sí que debe costeárselas con su pasta inicial.

Los pejotas pueden dejarse pasta, intercambiársela, juntarla o lo que les dé la gana mientras no le hagan la pirula al dejota (las cuentas claras, ¿eh?).

PASTA COMÚN DEL COMANDO

Los comandos, como entidad grupal, también pueden tener su propia pasta, y en la hoja de comando (página 209) hay un espacio para apuntarla.

Un comando siempre comienza con cero miserables ecus, pero nada impide que los pejotas hagan un primer fondo común para gastos compartidos.

Aunque no es obligatorio, siempre suele haber un miembro encargado de la tesorería del comando. Esta persona es la responsable de tener la pasta a buen recaudo y de administrarla como hayan decidido. Este pejota será el responsable de actualizar el valor de pasta siempre que sea oportuno.

Cada vez que los pejotas ganen pasta en sus misiones, deberán decidir si la dejan en el fondo común del comando, si se la reparten entre los miembros o si hacen un mix de ambas cosas.

INVENTARIO Y EQUIPO DE SALIDA

El inventario está dividido en tres espacios básicos: lo que puedes llevar *encima*, un espacio para *pasta y objetos insignificantes* y el *macuto*. Un pejota que lleve macuto debe aplicar un -1 al valor de Precariedad de cualquier amenaza que afecte a sus chequeos de Torpeza (eso es malo). Llevar cosas encima o en el espacio para pasta y objetos insignificantes no supone ninguna penalización.

Cada objeto ocupa ciertas casillas de inventario. Regístralos, viñeteando tantas casillas como ocupe el objeto y anotando dentro su nombre. En la sección «Equipo» del capítulo «Reglas» (página 76) se sugieren algunas piezas de equipo a modo de ejemplo.

Puedes ser tan creativo como quieras al ubicar los objetos en el inventario mientras respetes los espacios que ocupa cada uno. Si te lo montas

guay y no tienes una letra de párvulos, puedes añadir algunas notas clave sobre cada pieza del equipo, como el bonus al daño de las armas o su valor de recarga y Calidad. En la página 73 te damos más información sobre cómo aprovechar los espacios de inventario para anotar datos.

Los precios de las tablas de equipo siempre se refieren a objetos de calidad media, que tienen 2 casillas de Calidad, pero es posible comprar el mismo objeto a la mitad de precio si lo quieres de calidad baja (1 casilla de Calidad) a cambio de añadirle la tara «Viejo», «Usado» o «Barato». O puedes comprar uno de calidad superior (3 casillas de Calidad) por el doble de ecus. Algunos objetos de calidad superior pueden otorgar bonus a criterio del jugador. En la página 72 entramos en más detalles sobre la Calidad de los objetos.

Las armas que adquieras estarán cargadas por defecto, pero si quieres llevar munición adicional deberás poder pagarla y ubicarla en tu inventario.

INVOLUCIÓN DEL PEJOTA Y TRAFICHO VITAL

A diferencia de otros juegos de rol que tienen sistemas de progresión del personaje, **Acción Mutante** sugiere un sistema de retroceso. Sí, aquí tu pejota corre el riesgo de involucionar.

Cada vez que tu pejota obtenga un resultado con un cero a la izquierda durante un chequeo (esto es, entre 01 y 09, ambos inclusive), debes hacer una marca en la casilla de validación que hay junto al valor de la ineptitud en cuestión. Si ya tenías marcada esa ineptitud, olvídate, no hace falta marcarla dos veces. Al concluir la sesión, comprueba tus marcas. Si solo has marcado entre una y tres ineptitudes, deja esas marcas ahí para futuras sesiones; de momento no ocurre nada. En cambio, si tu pejota tiene marcadas las cuatro casillas, pasan dos cosas: una buena y una mala.

- La mala: debes elegir una de tus ineptitudes y sumarle 5 puntos percentiles. No puedes aumentar ninguna ineptitud que ya haya alcanzado la franja del 90 %.
- La buena: puedes elegir una de estas opciones:

- × Añadir una nueva flipada asociada a cualquier ineptitud. Y es que, cuando más inepto se sabe uno, más se van encontrando ciertas tretas desesperadas para sobrevivir.
- × Cambiar una de tus flipadas por otra de efecto equivalente, siempre que puedas justificarlo desde dentro de la historia. Si has perdido una pierna en la última misión, es lógico que quieras cambiarte tus «Saltos esperpénticos» por «Escapar rodando» o algo parecido.
- × Eliminar una de tus taras permanentes, justificándolo de alguna manera dentro de la historia (una operación, una terapia...). Tu pejota debe disponer siempre de una tara permanente como mínimo, así que solo puedes elegir esta opción si tienes como mínimo dos.

EL COMANDO

Si vuestra intención es jugar varias aventuras usando a los mismos pejotas (lo que aquí llamamos un serial), podéis usar la hoja de comando para apuntar los asuntos que el grupo tenga en común. La encontrarás al final del libro, junto a la plantilla de la hoja de personaje.

Aparte de pensar un *nombre* para el comando, podéis definir las *funciones* generales que cumplirá cada miembro del grupo: líder, artificiero, contable, explorador, maestro de disfraces, pistolero, diplomático, estratega..., ese tipo de cosas. No os preocupéis demasiado por esto, en realidad no hace falta que al pejota se le dé bien hacer lo que se supone que debe hacer. Lo habitual, de hecho, es que no tengas demasiada idea de lo que significa tu cargo.

También podéis decidir algún *saludo secreto* o *contraseña* para reconocerlos entre vosotros o acceder a la base de operaciones, algo que puede parecer una chorrada pero que resulta vital para comandos con bastantes miembros y simpatizantes en plantilla.

Más abajo hay un espacio para añadir vuestras *bases ideológicas*, que podéis basar en algunos puntos que os parezcan más relevantes del

Panfleto Mutante o en cualquier causa que queráis inventar. Si pasáis de esto, se supone que como mínimo sois afines a los preceptos básicos del Panfleto Mutante.

El espacio para *gentuza conocida* es para apuntar el nombre de los contactos que hagáis dentro de Acción Mutante o de opresores y otros personajes relevantes de vuestra historia.

A continuación, podéis anotar algunos *objetivos* iniciales para el comando. Siempre podréis actualizarlos o borrarlos, según cómo vaya la cosa. Intentad tener siempre apuntados uno o dos objetivos como mínimo, pues eso le dará ideas suculentas al dejota para diseñar las siguientes aventuras.

Por último, también hay un espacio para listar todo aquel *inventario común* que tengáis en vuestra base de operaciones, si es que tenéis una de salida. En cuanto a la *pasta en común*, lo normal es que los comandos recién creados comiencen con cero en su reserva de pasta, pero el dejota puede variar esta cifra si estamos hablando de un comando que ya lleva un tiempo operando. También podéis hacer una imposición de pasta inicial entre todos los miembros del comando.

Sed consecuentes con el inventario compartido, camaradas: si el comando tiene poca pasta, es posible que no tengáis una base de operaciones decente (o que no tengáis una base, sin más). Con suerte, ocuparéis el cuarto de contadores de un bloque de vecinos del barrio o le pediréis a la Juani del bar que os deje un rincón del almacén. vuestras cosas estarán guardadas en cajas y camufladas entre otros cacharros. Cuando ganéis más pasta ya podréis justificar el alquiler barato de un local o un piso franco, donde vuestras cosas estarán a mejor recaudo.

A diferencia del inventario de los pejotas, la hoja de comando reserva una lista abierta donde no es preciso contabilizar espacios de inventario. Mientras sea lógico que vuestra base pueda albergar el equipo apuntado, es suficiente. Este equipo estará tan accesible durante la historia como dicte la lógica: si la aventura en curso transcurre en la misma ciudad donde tenéis la base, tendréis las cosas a mano, pero olvidaos de él cuando andéis de parranda en otros lugares. En este segundo caso, solo dispondréis de lo que llevéis en vuestros propios inventarios.

FIDELKASTRO

De verdad que lo siento, hombre. No veníamos aquí a hacer daño. Deja que te cuente...

Nombre real: Gregorio Aldeiturriaga

Concepto: Guerrillero de la Causa (líder del comando)

Lugar de nacimiento: San Sebastián

Quieres cargarte: El Imperio Orujo

Te jugarías el pellejo por: Los líderes de Acción Mutante

INEPTITUDES

Torpeza: 30

Debilidad: 55

Estupidez: 73

Asocialidad: 42

Taras permanentes:

FLIPADAS

Disparar a las piernas

Aguantar el sueño

Ojo en la nuca

Discursos imbatibles

Intensito (Asocialidad)

Salud:



* **Pasta:** 300 ecus

* **Puteo:** 1

* **Extras:** Fusil tuneado (daño 4/5, inventario 4, recarga 6, Calidad 2). Chaqueta policial robada (Protección 1). Puedes reparar ambos objetos gratis antes de cada nueva aventura.

* **Aspecto:** Tu expresión oscila entre la serenidad zen y el ligero mosqueo, y tu manera de hablar es un epítome de la expresividad vasca. Tienes roña perpetua bajo las uñas y ojos en la nuca. Bueno, solo uno, y bastante asqueroso (parece un grano infectado), pero sirve para que no te sorprendan, aunque a veces puede despistarte si lo que pasa por detrás reclama más su atención que lo que tienes por delante. Cuando necesitas usar tu tercer ojo te pones la visera de tu gorra de camionero hacia delante.

* **Personalidad:** Eres un tipo intensito, con argumentos para todo y capaz de poner en jaque al más pintado en una conversación de bar. Te haces el duro, pero prefieres dialogar a darte de puñetazos a la primera de cambio. Sueles colar anécdotas a discreción e irte por los cerros de Úbeda.

* **Trasfondo:** Desconoces si tu tercer ojo mutó de manera natural o si fue fruto de una manipulación genética. Por lo poco que has podido averiguar, tus progenitores desaparecieron durante un viaje del Imsero, por lo que supone que fuiste un hijo muy tardío o fruto de algún tipo de terapia de fecundación asistida. Tras eso, fuiste dado en adopción. La frustración sobre tu pasado se convirtió en rebeldía y pronto te hiciste simpatizante de la Causa Mutante. Fuiste uno de los primeros radicales que revolotearon alrededor del comando de Acción Mutante original. Estabas listo para pasar a la acción cuando las noticias hablaron de la muerte de Yarritu. Tras llorar por la desaparición de tus héroes, pero con la esperanza de que la Causa sobreviviera, seguiste con los planes previstos. Bueno, planes reales había pocos, pero tenías una libreta repleta de ideas para propagar la lucha de Acción Mutante. Después de llevar algunas a cabo, comenzaste a ganarte un nombre entre los mutantes... y la atención de la policía, que estuvo a punto de atraparte y que te obligó a abandonar tu tierra para esconderte en los desiertos del sur, concretamente en Almería, donde pasaste unos cuantos años trabajando en invernaderos de reprotomates y reactivando tu militancia a pequeña escala. No ha sido fácil, pero has montado una célula bastante maja con la que pretendes liarla cada vez más gorda.

MANTECORA

¿Estás diciendo que este suéter no me cabe?
¡¿Es eso lo que estás diciendo?!
Nombre real: Olga Garaikoechea

Concepto: Pija renegada (y repartidora de mantecaos)

Lugar de nacimiento: Vitoria-Gasteiz

Quieres cargarte: A Vanesa Gordobil
y a sus laboratorios Elbete

Te jugarías el pellejo por: Las víctimas de experimentos

INEPTITUDES

Torpeza: 41

Debilidad: 20

Estupidez: 64

Asocialidad: 75

Taras permanentes:

FLIPADAS

Fuego de cobertura

Brazos titánicos

Título universitario

Intimidante

Paciencia nula

Salud:



★ **Pasta:** 1000 ecus

★ **Puteo:** 1

★ **Extras:** Fusil láser, al que llamas Cimbrel (daño 4/6, inventario 6, recarga 8, Calidad 2; puedes repararlo gratis antes de cada próxima aventura). +1 a Salud (aplicado).

★ **Aspecto:** Cerca de metro ochenta de mujer, con un desproporcionado pecho palomo musculado y brazos enormes. Tienes problemas para encontrar ropa, así que haces lo que puedes con tops y suéteres elásticos. De cintura para abajo sigues conservando la silueta pijeril que te hubiera correspondido de no ser por lo de las hormonas. Como tienes problemas de equilibrio, usas botas de caña alta o de montaña varias tallas más grandes. Sueles pintarte una franja negra a la altura de los ojos para darle a tu carita de niña guapa una apariencia más intimidante.

★ **Personalidad:** Bravucona en apariencia pero niña en el fondo. Coleccionas revistas o recortes de moda. Suelas titánicos eructos involuntarios cada vez que bebes algo con gas o te sienta mal la comida.

★ **Trasfondo:** Provienes de una familia pija a la que se le fue la mano con los suplementos hormonales. Viendo que su hermosa hija estaba creciendo a un ritmo ligeramente más lento que los niños de su edad, decidieron utilizar uno de los nuevos y revolucionarios tratamientos de los laboratorios Elbete. Los efectos secundarios tardaron un par de años en manifestarse, pero cuando llegaron fueron imparables. En cuanto tus padres quisieron reclamar, los abogados de Elbete Inc. les cerraron la boca rápidamente. Todavía no estás segura de si les callaron a base de dinero o violencia, pero sabes que acabaste peregrinando entre centros médicos y laboratorios hasta que dijiste basta. Conseguiste contactar con algunos rebeldes a través del ultranet y Fidelkastro acudió a tu llamada. Desde entonces has encontrado en la Causa Mutante un motivo para canalizar tu ira y un apoyo a tus ansias de venganza.



HDEMEÍ

Pero entonces de follar nada, ¿o sí?

Nombre real: Heráclito Menéndez

Concepto: Experto (electrocomunicaciones)

Lugar de nacimiento: Hardcorecón (Madrid)

Quieres cargarte: A los modernos

Te jugarías el pellejo por: Tus viejos y el negocio familiar

INEPTITUDES

Torpeza: 53
Debilidad: 70
Estupidez: 35
Asocialidad: 42

Taras permanentes:

FLIPADAS

Sabotear tecnología
Resistir descargas
Jaquear sistemas
Ligoteo a discreción
Extremidades inferiores atrofiadas

Salud:



* **Pasta:** 1000 ecus

* **Puteo:** 1

* **Extra:** Cacharro aerodeslizador (tu Yegua): lo has ido armando desde pequeño y es único en su especie. Es un trasto imprevisible que da tantos sustos como alegrías, pero te permite gravitar alrededor de la zona de operaciones y hacer de soporte a los tuyos desde la distancia. Puedes reparar gratis los puntos de Estructura perdida antes de cada nueva aventura.

LA YEGUA

Precariedad 6

Leñazo 3

Estructura 6

Flipadas **Turbinas de suspensión**

Pantalla de camuflaje: Te permite fusionarte con el entorno como un camaleón, pero consume mogollón de energía y apenas puede usarse unos segundos, a menos que esté conectada a una red eléctrica.

Ordenador de a bordo con conexiones analógicas.

Taras

Filtros chungos: Las turbinas pillan polvo cada dos por tres.

Batería regulera: Debe conectarse a la corriente al menos durante cinco horas al día.

* **Aspecto:** Tu referente estético siempre ha sido el rollo makinero de finales de los ochenta. Naciste con una atrofia en las extremidades inferiores, pero tuviste la suerte de que eso no afectara a tu aparato genital, que mantiene un vigor indiscutible.

* **Personalidad:** Eres un superviviente, un vividor y un holgazán. Sueles escuchar música machacona de finales de los ochenta a todo volumen y reservas los mejores temazos para los momentos de combate. Tienes tendencia a derivar marrones cada vez que puedes. Tus bromitas y tu incapacidad de tomarte en serio casi nada suelen causar problemas en momentos críticos de las misiones. Y tus ganas de echar un polvo en los momentos más inapropiados, también.

* **Trasfondo:** Tus padres eran técnicos y chapuzas electrónicos, así que te criaste entre, placas de potencia, fusibles y marañas de cables. Pero cuando el ayuntamiento comenzó a tocar las pelotas con temas de riesgos laborales, el negocio comenzó a irse a pique. Tu madre siguió chapuceando de manera clandestina y tu padre se dedicó al socorrido arte del hurto. La cosa no acabó muy bien y tú pasaste gran parte de tu adolescencia solo en el taller, mientras tus padres entraban y salían del trullo. Poco a poco fuiste conociendo a otros personajes cabreados del barrio, con los que montaste tus primeros pollos insurgentes. Cuando Fidelkastro pasó unas semanas en Madrid intentando encontrar apoyo para la Causa Mutante, no tardaste en simpatizar con él y sumarte a su equipo.



GOLUM

Lo que necesita este plan es más trilita.

Nombre real: Pau Calamarsa

Concepto: Experto en explosivos

Lugar de nacimiento: Tarragona

Quieres cargarte: A los que mataron a tu padre

Te jugarías el pellejo por: Los polis decentes

INEPTITUDES

Torpeza: 47

Debilidad: 52

Estupidez: 33

Asocialidad: 68

Taras permanentes:

FLIPADAS

Piel legamosa

Subidote (cuando algo arde o explota)

Preparar artefactos explosivos

Intimidante

Aspecto repugnante

Salud:



★ **Pasta:** 1000 ecus

★ **Puteo:** 1

★ **Extras:** Caja de herramientas *premium* (+1 a P en movidas para reparar o escoñar objetos, inventario 8). Explosivo medio casero (inventario 3, Estabilidad 5, daño 3/5; puedes reponerlo gratis antes de cada nueva aventura).

★ **Aspecto:** Cuesta acostumbrarse a tu repugnante aspecto de batracio, pero eres más escurridizo que un boquerón engrasado. Tienes cuarenta y pocos años y mides alrededor de metro sesenta, pero al ser tan delgado y andar encorvado pareces más pequeño y más viejo. Cuando te quedas en bañador, tu *look* ideal, pueden verse sobre tu piel innumerables muescas de metralla y otros daños derivados de explosivos, aunque milagrosamente has conservado todas sus extremidades.

★ **Personalidad:** Eres un tipo tirando a hosco y solitario, aunque te conviertes en el alma de la fiesta cuando cuentan contigo para destrozarse algo (eres un tanto pirómano). Te comportas como la versión adulta del niño que usa los petardos para ver cómo revientan las cosas. Y en cuanto alguien te da confianza, te quedas en gayumbos (bueno, usas un bañador slip), porque así es como te sientes cómodo. Estás convencido de que pueden existir polis buenos como tu padre y eso te lleva a frecuentes discusiones con tus colegas del comando. A veces has filtrado algún aviso para prevenir a ciertas personas (que consideras majas) de un inminente ataque terrorista.

★ **Trasfondo:** Tu padre fue un artificiero de la policía que no acabó sus días de servicio demasiado íntegro por culpa de la incompetencia de sus altos mandos. Tu madre te crio en el odio hacia el sistema que se había cargado a su marido y, cuando fuiste mayor, te entregó el diario de notas de tu padre, donde se explican mil y una maneras de tratar con explosivos. Lástima que tu padre no fuera un hombre demasiado elocuente al escribir ni diestro al dibujar; has tenido que descubrir algunas cosas mediante prueba y error, lo cual ha sido traumático y entretenido por igual. Conociste a Fiddelkastro y Güiliver en una noche de fiesta valenciana.





JULIANA

[Mirada de aterradora indiferencia.]

Nombre real: Julia Saray Castro Solozábal

Concepto: Enfermera asesina

Lugar de nacimiento: Calatayud

Quieres cargarte: A los malos. Los malos son los que hacen cosas malas. Tu baremo para decidir eso solo lo conoces tú

Te jugarías el pellejo por: Los buenos. Y tu familia del comando, mientras sean buenos

INEPTITUDES

Torpeza: 25

Debilidad: 40

Estupidez: 50

Asocialidad: 85

Taras permanentes:

FLIPADAS

Lanzar cuchillos

Muere, malo, muere

Curas providenciales

Hablar con la mirada

Muda. Puede que también tengas un trastorno autista

Salud:



* **Pasta:** 300 ecus

* **Puteo:** 1

* **Extras:** Colección original de cuchillos Ginsu: conservas los diez del set original. Suelen lanzar dos a la vez en el mismo turno (daño 2/3, inventario 3, Calidad 2). Siempre los acabas recuperando antes de la siguiente aventura. Kit de enfermería *deluxe* (+1 a P en movidas para curar).

* **Aspecto:** Tienes la piel cetrina, un cuerpo esbelto y una larga melena morena. A partir de ahí comienzan los detalles inquietantes: un rostro totalmente inexpresivo, incontables cicatrices y montones de cacharros clínicos punzantes y afilados colgándote de la ropa. Nadie querría estar a tu lado si no fuera porque eres un puto ángel curativo con aquellas personas que consideras tus amigos. Pero es habitual que tengan que mantenerte al margen cada vez que se requiere algo de tacto social.

* **Personalidad:** Te quita el sueño cuando no puedes ubicar a alguien en uno de los lados de tu espectro moral de buenas a primeras. Por eso no descansas, ni le quitas el ojo de encima a nadie, hasta que lo has catalogado como «bueno» o «malo». Suelen corregir bruscamente cualquier comportamiento perjudicial para la salud (tu capón para recordarle a Golum que debe mantener la espalda recta es mítico).

* **Trasfondo:** Desconocido. Los demás saben que te llamas Julia porque lo llevas escrito en el bolsillo de tu bata de enfermera. Te sumaste al equipo de Fidelkastro tras atenderles en un hospital clandestino de Calatayud.

GUILIVER

¡Sí!, me parezco a la novia de Chucky, ¿verdad? Ja, ja, ja. Me lo dicen mucho antes de morir. [Disparo a bocajarro.]

Nombre real: Desconocido

Concepto: Señor Lobo (arreglador)

Lugar de nacimiento: Valencia

Quieres cargarte: A la peña que se ríe de gente como tú

Te jugarías el pellejo por: Tu libertad e independencia

✘ **Pasta:** 1000 ecus

✘ **Puteo:** 1

✘ **Extras:** Tu coche, un antiguo Seat Supermirafiori Turbo (página 82) modificado para que puedas conducir-lo. Pistola Chaskatuétanos (daño 2/4, inventario 1, recarga 2, Calidad 2).

✘ **Aspecto:** Eres una persona enana hermafrodita. Hablas con una voz aflautada y rasposa al mismo tiempo. Cuando no andas con algún disfraz, calzas unas botas negras con tachuelas, unos leggings de esos que simulan la tela tejana y camisetas de tus grupos favoritos.

✘ **Personalidad:** Tienes la cabeza bien amueblada, tal vez seas la persona más inteligente del comando. Sabes analizar las posibilidades respecto a los recursos, pero también crees en el poder de la improvisación, el caos y el instinto (y en meterte un buen lingotazo en cuanto surge la ocasión). Sueles ser rebelde y cuestionar las cosas, casi como un deporte, con lo que pretendes promover la imprevisibilidad entre los tuyos. Cambias de atuendo y aspecto cada dos por tres. Tu orientación sexual te trae un poco de cabeza: no es que te guste el pollo y el bacalao a la vez, es que a veces te apetece mucho una cosa y otras veces otra, sin término medio. Y, aunque de cara a la galería pareces haber superado tu complejo de inferioridad física, lo cierto es que no te mola nada tener que estar mirando desde abajo al personal. Tu inteligencia te gana la confianza de los tuyos, en especial cuando se trata de elaborar planes; por eso la gente se pone nerviosa cuando luego, en mitad del fregao, pretendes cambiarlos e improvisar. Eso suele irritar a tus compañeros.

✘ **Trasfondo:** Una vecina te crio como pudo cuando tus padres se marcharon del piso clandestino que ocupaban a las afueras de Valencia. Tras soportar una primera infancia de humillaciones, y descubriendo cierta ventaja intelectual respecto a la mayoría de gente de tu entorno, comenzaste a conspirar y a liarla parda, castigando a los que te trataban mal. Tan bien lo hiciste que pronto comenzaste a realizar trabajitos para otros que querían valerse de tu ingenio y tu capacidad de improvisación para causar problemas. Cuando conociste a Fidelkastro y los suyos, tu fama ya había hecho la mitad del trabajo. Te reclutaron.

INEPTITUDES

Torpeza: 58

Debilidad: 65

Estupidez: 35

Asocialidad: 42

Taras permanentes:

FLIPADAS

Conducción de riesgo

Ataque inesperado

Improvisar planes destructivos

Mortadelo (improvisar disfraces)

Enanismo

Salud:



A photograph of a bar with shelves of bottles, illuminated with a strong red light. The background is dark and textured.

CAPÍTULO 3

REGLAS





LIBRO DE RECLAMACIONES

LO BÁSICO

- ★ En **Acción Mutante** solo hay que tirar dados cuando algo amenaza a los pejotas y hay posibles consecuencias a la vista. Para el resto de cosas no hace falta tirar, se resuelve mediante lo que llamamos el *toma y daka narrativo*.
- ✦ Durante el **toma y daka narrativo**, el dejota va narrando la historia y cada jugador describe cómo va reaccionando su pejota ante los eventos. Mientras el dejota no vea una amenaza significativa, permite a los pejotas ir haciendo sus cosas, pero siempre sacándole punta a la narración para reforzar el patetismo general: «Sí, puedes subir las escaleras, pero con esa “Barriga cervecera” tuya tardas mucho más que los demás y, cuando llegas arriba, están todos mosqueados».
- ★ La mayor parte del tiempo se juega así, sin tirar dados ni nada. Pero cuando el dejota considera que algo amenaza de manera significativa las acciones de los pejotas, les propone una *movida*.
- ✦ Las **movidas** suceden cuando los pejotas quieren hacer algo bajo la presión de una amenaza más o menos peligrosa. Cada movida siempre tiene en cuenta dos factores al mismo tiempo: el valor de una de las ineptitudes de los pejotas y el nivel de Precariedad (P) de la amenaza. Por ejemplo: Torpeza contra P5.
- ✦ La ineptitudes de los pejotas se expresan en % (a mayor %, más inepto es en ese área), mientras que las amenazas tienen un valor de Precariedad que va de 1 a 10; cuanto más alto sea su valor de P, más fácil será superar la amenaza y menos consecuencias tendrá no superarla. El resultado de una movida se resuelve con una tirada de dados a la que llamamos *chequeo*.
- ★ Los **chequeos** se hacen lanzando dos dados de diez caras que se leen como un % (uno de los dados marca las decenas y el otro, las unidades). No obstante, siempre hay que hacer una lectura doble del resultado. Por un lado, hay que fijarse en si el resultado obtenido queda por debajo, iguala o supera el % de la ineptitud del pejota y, por otro, comprobamos si el dado de unidades marca un valor inferior, igual o superior a la P de la amenaza. Eso nos lleva a cuatro posibles resultados:
 - ★ **Éxito:** Si el resultado es superior al % de la ineptitud usada (bien) y el dado de unidades marca un valor igual o inferior a la P de la amenaza (bien), el pejota consigue lo que se proponía.
 - ⚡ **Casi éxito:** Si el resultado es superior al % de la ineptitud usada (bien), pero el dado de unidades marca un valor superior a la P de la amenaza (mal), el pejota puede optar entre echarse atrás o tener éxito a cambio de asumir las **consecuencias parciales** de la amenaza.
 - ★ **Ups:** Si el resultado es igual o inferior al % de la ineptitud usada (mal), pero el dado de unidades marca un valor igual o inferior a la P de la amenaza (bien), al pejota no le salen las cosas como había planeado, pero aparece una oportunidad para hacerlas de otro modo. Deberá reaccionar deprisa para resolver la movida desde otro enfoque.
 - ☀ **Desastre:** Si el resultado es igual o inferior al % de la ineptitud usada (mal) y el dado de unidades marca un valor superior a la P de la amenaza (mal), el pejota no logra lo que pretendía y sufre las **consecuencias totales** de la amenaza. Además, el dejota elige entre causarle una **tara temporal** al pejota o **eliminar un nivel de Calidad a un objeto** que estuviera usando durante la movida. Eso quiere decir que los objetos de Calidad normal (1) se rompen y los que tienen Calidad 2 o 3 pierden un punto de Calidad.
- ★ El dejota determina el nivel de peligrosidad, la Precariedad y las consecuencias de las amenazas a partir de la tabla que puedes encontrar en la página 48.
- ✦ Estas son las reglas esenciales de **Acción Mutante** y con ellas deberíais poder resolver cualquier situación, ajustando el resultado a las circunstancias. No obstante, dedicaremos el resto del capítulo a profundizar en ello y a añadir matices molones al asunto.

SOBRE USAR LAS REGLAS

Los pejotas del juego son activistas de la Causa Mutante (o están a punto de serlo). Querrán hacer cosas relevantes, enfrentarse a la adversidad y dejar huella en la historia. Eso les va a poner en peligro cada dos por tres. Bien, pues las reglas de **Acción Mutante** se han diseñado para resolver esas acciones importantes y peligrosas, no para cualquier bobada. Si un pejota intenta comprarse unas botas de su talla o echarse una siesta, no hace falta tirar dados ni nada parecido, el dejota le dejará hacer lo que se propone de manera más o menos precaria.

Durante el juego, el dejota pondrá en contexto la historia, introducirá una situación y los jugadores reaccionarán a ella narrando las acciones que crean apropiadas. Eso, a su vez, provocará una reacción por parte del dejota, que responderá con los penejotas u otros elementos del escenario ante las acciones de los pejotas. A esto lo llamamos el toma y daka narrativo y sucede de manera natural, como una conversación. Solo cuando aparece en escena una amenaza crítica para los pejotas o un factor que pueda afectar a la historia de manera decisiva se lanzan los dados.

Dicho esto, la regla más importante del juego es saber cuándo es necesario usar las reglas y cuándo no. Para acciones inciertas y emocionantes, sí. Para chorradas, no. Eso no significa que los pejotas no puedan hacer chorradas; las chorradas son inevitables en este juego, pero no necesitamos reglas para eso, solo el salero que tengan los jugadores y el dejota a la hora de describir lo que ocurre.

Entonces, ¿cómo saber si algo merece una tirada de dados? Ahí va un truco infalible: si fallar la acción puede poner en aprietos interesantes al pejota, usad las reglas. Por el contrario, si al dejota no se le ocurre una consecuencia entretenida o emocionante, no hace falta tirar los dados. Eso quiere decir que, durante la mayor parte del tiempo, el juego debería parecerse más a una narración compartida que a una partida de parchís.

Hay que tener en cuenta que algunas cosas que parecen chorradas podrían ponerse mucho más interesantes si les añadimos un poco de presión de la buena. Freír un huevo no requeriría tirada, pero si el pejota está siendo amenazado por un minero loco que jura volarle la cabeza si la yema no queda redondita, pues ahí sí que molaría lanzar dados. Cuando una acción del pejota sufre la presión de una amenaza es cuando se tiran dados. Llamaremos **movidas** a esas acciones bajo presión, y a las tiradas de dados que haremos para intentar resolver las movidas las llamaremos **chequeos**.

SOLO TIRAN LOS JUGADORES

Las reglas de **Acción Mutante** son pejotacéntricas, que es un palabro que acabamos de inventar para decir que todo gira alrededor de los pejotas y sus movidas. En otros juegos de rol, lo habitual es que el dejota también lance dados para determinar el efecto de las amenazas y los penejotas, pero aquí no va así. Aquí son los jugadores los que tiran por sus pejotas para afrontar una amenaza, sea mediante acciones ofensivas o defensivas. Vamos, que el dejota no tira dados. Bastante trabajo tiene ya leyéndose el libro y preparando las aventuras.

DADOS ANORMALES

Quando os proponemos que uséis dados distintos para diferenciar el de decenas y el de unidades, no solo nos referimos al color. En **Acción Mutante** la cosa va de diversidad, así que deberíais animaros a juntar dados de diferentes tamaños, texturas y colores. Lo de los olores podría ser excesivo, pero todo es ponerse.



Cuanto peor, mejor para todos, y cuanto peor para todos, mejor, mejor para mí, el suyo beneficio político.

Mariano Rajoy

Quieres abrirte paso hasta el puto magnate que se hizo rico a costa de expropiar las tierras de tu familia, pero una cuadrilla de androides de seguridad se interpone entre tu objetivo y tú. Tratas de atrapar al gorrino radiactivo que se tragó la nitroglicerina, procurando que no entre en pánico y os haga volar a todos por los aires. Intentas aterrizar con tu destartalado carguero frigorífico en uno de los icebergs inestables del planeta Burgus Secundus... ¿Lo conseguirás? ¿Cómo de bien o de mal te irán las cosas? ¿Qué consecuencias sufrirás si sale mal? ¿Sucederá algo inesperado?

Cuando aparece en escena una amenaza a la integridad física, mental o social de los pejotas, estamos ante una **movida**. Existen tantos tipos de movidas como situaciones chungas, pero todas se basan en el mismo esquema básico.

LA MOVIDA BÁSICA

Toda movida depende de dos factores: **una ineptitud del pejota** y **la Precariedad de la amenaza**. Ya sabemos que los pejotas tienen cuatro ineptitudes que definen su incapacidad general para interaccionar con el mundo, así que ante cada movida deberemos determinar cuál es la más apropiada para la acción a realizar. Tienes la descripción de las ineptitudes en la página 28, pero, en resumen:

- Para movidas relacionadas con la destreza y la agilidad usaremos **Torpeza**.
- Para las que tengan que ver con la fuerza o la resistencia usaremos **Debilidad**.
- Cuando se trate de darle al coco y usar la memoria o la astucia, tiraremos de **Estupidez**.
- Y para las movidas emocionales y de relaciones entre personajes tenemos **Asocialidad**.

El sentido común suele bastar para decidir qué ineptitud se usa en cada caso, pero el dejota tiene la última palabra en caso de duda. Haz caso a tu dejota. Sabe lo que hace. Se compró este libro.

El siguiente paso es valorar el grado de amenaza de la movida. Al igual que el juego mide a los pejotas por sus ineptitudes, las amenazas se miden por su **Precariedad (P)**. Eso también incluye a los personajes no jugadores de la historia, los penejotas, aunque en su caso distinguiremos entre su **Precariedad Física (PF)** y su **Precariedad Mental (PM)**. Te hablaremos de las reglas de los penejotas más adelante, ahora sigamos con lo básico.

La P de una amenaza se mide en una escala de 1 a 10. Cuanto más precaria sea una amenaza, menos peligrosa resultará para los pejotas, y a la inversa. Para facilitar el juego, hemos dividido las amenazas en seis grados de Precariedad. El dejota solo debe elegir qué tipo de amenaza quiere usar y aplicar la Precariedad sugerida en los chequeos que tengan que ver con ella.

Amenaza	Precariedad (P)	Consecuencias parciales**	Consecuencias totales**
Insignificante	9-10*	Narrativas	Daño 1
Ridícula	7-8	Daño 1	Daño 2
Asumible	5-6	Daño 2	Daño 4
Peligrosa	3-4	Daño 3	Daño 6
Mortal	1-2	Daño 4	Daño 8

* Equivale a un resultado de 0 en un dado de diez caras.

** Siempre hay que describir las consecuencias narrativas aparte del daño correspondiente. Si el dejota considera que no procede aplicar daño, puede optar por añadir 1 punto de puteo a su reserva.

NIVELES DE PRECARIEDAD

Cada grado de amenaza permite elegir entre dos niveles de Precariedad, el que al dejota le parezca más adecuado. Una diferencia de 1 punto en el valor de Precariedad es importante, así que asignar el valor impar siempre supondrá una dificultad añadida para los pejotas, aunque esté en la misma franja de amenaza. El dejota puede jugar con estos detalles para añadir variedad al juego.

CONSECUENCIAS

Toda movida fallida debe tener unas consecuencias. Como mínimo, el dejota debería esmerarse en describir el patetismo del momento, pero, en función del grado de amenaza, las consecuencias podrían ser más dolorosas. La tabla de amenazas incluye valores de daño parcial y total, que serán de utilidad cuando se conozca el resultado concreto del chequeo. Recuerda que el daño puede ser físico, mental o emocional, normalmente dependiendo de la ineptitud que se aplique a la movida. Si el dejota considera que no procede aplicar daño a los pejotas (porque no queda consecuente con lo que está ocurriendo en la escena), puede optar por añadir 1 punto a su reserva de puteo actual. Te hablamos más de ello un poco más adelante, en las secciones «Chequeos» y «Putear».

EXPRESAR LAS MOVIDAS

Para simplificar, las movidas se redactan del siguiente modo: *ineptitud contra Px*, siendo *x* el valor de Precariedad elegido. Se puede indicar entre paréntesis alguna consecuencia narrativa de fallar el chequeo para inspirar al dejota.

Ejemplo: *Un pejota trata de convencer a su hermano (un penejota) de que le deje la excavadora familiar. Al tratarse de una movida social, el dejota anuncia que debe usar la ineptitud de Asocialidad. El dejota decide que lidiar con el hermano será una amenaza asumible (P5) para el pejota. El dejota piensa que una posible consecuencia narrativa podría ser que el hermano se mosqueara y echara de casa al pejota por su falta de sensibilidad hacia la reliquia familiar. La movida se expresaría así: Asocialidad contra P5 (exilio familiar).*

Cuando el dejota ha anunciado los detalles de la movida, ya se puede realizar el chequeo.

SI TE LO CURRAS HAY RECOMPENSA

El dejota introduce la historia, dispara los conflictos e interpreta a los penejotas y al resto de elementos del mundo, pero los pejotas son los responsables de describir las reacciones de sus

personajes durante todo el meollo. De hecho, ellos son los protagonistas, pues todo gira en torno a sus acciones y decisiones. Lo ideal, entonces, sería que los jugadores se curran sus descripciones y que logren transmitir a los demás la emoción del momento, pero a veces la gente es una miaja perezosa y hay que darle un pequeño incentivo: el dejota puede aumentar en un punto la Precariedad de cualquier amenaza si un pejota se curra de verdad una descripción flipante de sus acciones. Ese nuevo valor de P solo afectará al pejota que se lo haya currado, claro, a no ser que su acción actual pueda afectar positivamente al resto.

CHEQUEOS

Una vez el dejota confirma la ineptitud apropiada y el grado de Precariedad de la amenaza, el jugador puede lanzar los dados. A esto lo llamamos **hacer un chequeo**, así que cada movida requiere de su chequeo correspondiente para ser resuelta.

Las tiradas se realizan con dos dados de diez caras para obtener un resultado porcentual entre 01, que equivale a un 1 %, y 00, que es un 100 %. Uno de los dados marcará las decenas y el otro, las unidades. Los dados deben ser diferentes para distinguir uno de otro, claro.

En función del resultado del chequeo, cada movida tiene cuatro resultados posibles:

★ **Éxito:** Si el resultado es superior al % de la ineptitud usada (bien) y el dado de unidades marca un valor igual o inferior a la P de la amenaza (bien), el pejota consigue lo que se proponía, sin efectos nocivos colaterales.

⚡ **Casi éxito:** Si el resultado porcentual es superior al valor de la ineptitud usada (bien), pero el dado de unidades marca un valor superior a la P de la amenaza (mal), el pejota puede optar entre echarse atrás (como si no se hubiese planteado la movida) o tener éxito a cambio de asumir las **consecuencias parciales** de la amenaza.

★ **Ups:** Si el resultado porcentual es igual o inferior al valor de la ineptitud usada (mal), pero el dado de unidades marca un valor igual o inferior a la P de la amenaza (bien), al pejota no le salen las cosas como había planeado. No obstante, aparece una **oportunidad** para hacerlas de otro modo, un giro de guion que obliga al pejota a resolver la movida con otro enfoque.

MUCHOS NOMBRES, UNA SOLA PRECARIEDAD

Hemos usado el término Precariedad porque es bastante neutro, pero en función de la amenaza podrían usarse términos más ajustados: Fragilidad si hablamos de una puerta que queremos echar abajo; Inestabilidad si se trata de un sistema informático que hay que jaquear... El dejota es libre de adaptar el palabra a las circunstancias según su pijoterismo terminológico. Ante la duda, bienvenida sea la Precariedad.



Desastre: Si el resultado porcentual es igual o inferior al valor de la ineptitud usada (mal) y el dado de las unidades marca un valor superior a la P de la amenaza (mal), el pejota no logra lo que pretendía y sufre las **consecuencias totales** de la amenaza. Además, el dejota elige entre causar **una tara temporal** al pejota o **eliminar un nivel de Calidad de un objeto** que estuviera usando durante la movida. Eso quiere decir que los objetos de Calidad normal (1) se rompen y que los que tienen Calidad 2 o 3 pierden un punto de Calidad.

Si te fijas, es tan fácil como asociar el resultado de **éxito** a un «¡sí!», un **casi éxito** a un «sí, pero...», un **ups** a un «no, pero...», y un **desastre** a un «no, y además...».

Ejemplo: HDemeí quiere trastear con el panel eléctrico que hay junto a la puerta de seguridad con intención de abrirla. El dejota anuncia una movida de Estupidez (HDemeí tiene un 35 %) contra una P7 (ridícula). HDemeí lanza los dados y obtiene un 61, lo que significa que ha superado su ineptitud (¡bien!) y ha quedado por debajo del valor de P (¡bien!): un **éxito**. El dejota describe que HDemeí consigue crear un cortocircuito para abrir la puerta.

Ahora imaginemos que HDemeí ha obtenido un 48, que es suficiente para superar su % de Estupidez pero que le deja en bragas respecto al valor de P (tenía que sacar igual o menos de 7 en el dado de unidades y ha sacado un 8, mal). Estamos ante un **casi éxito**, así que el pejota debe decidir entre echarse atrás o superar el chequeo asumiendo las consecuencias parciales. Como en este caso el daño recibido solo sería de 1 (además de las consecuencias narrativas que estime el dejota), HDemeí decide asumirlas. El dejota describe cómo se le queda la cara renegrida tras un enorme chispazo mientras la puerta se abre.

Vamos a ver qué pasaría si HDemeí hubiera sacado un 35 en su chequeo anterior: como ha igualado su % de Estupidez y hay que sacar menos para tener éxito, no consigue hacer lo que quería. Por suerte, en las unidades ha sacado igual o por debajo del nivel de amenaza, así que estamos ante un **ups**. HDemeí no ve manera de abrir la puerta, pero el dejota debe ofrecerle una oportunidad entretenida de avanzar en la historia de otro modo: «Mientras aporreas sin suerte ese panel eléctrico, ves caer un tornillo del techo. Cuando miras arriba, descubres un panel suelto que parece llevar a un conducto de ventilación. Tu Yegua no te lo pondrá fácil, pero es un camino factible hacia el interior».

En el caso de que HDemeí hubiera sacado un 27 en su chequeo, se impone su ineptitud (ha sacado menos que su % en Estupidez) y la amenaza (ha sacado un valor de unidades igual o más alto que P). Estamos ante un **desastre**. La puerta no se abre y el pejota recibe 2 puntos de daño (el daño total de la amenaza), que el dejota describe como un «puto chispazo». Como, además, HDemeí debe recibir una tara temporal, el dejota le dice que se ha quedado «Atontao» tras la descarga.

Aparte de esos cuatro resultados básicos, hay dos resultados posibles adicionales con efectos especiales:

- **¡A cien!**: Cuando un pejota obtiene un resultado de 00 (que equivale a un 100 %), se sobrepone tanto a su ineptitud que es capaz de ignorar los efectos de cualquier amenaza, por peligrosa que sea. El pejota se pone a cien: obtiene un éxito y, además, puede elegir uno de estos tres efectos:
 - × Marcar gratis (sin usar puntos de puto) una de las taras de un penejota o amenaza presente en la escena.
 - × Sumar +2 al daño si en la movida estaba atacando.
 - × Tirar tres dados de diez caras en lugar de dos en su próximo chequeo y quedarse con los dos dados más favorables (podrá organizarlos a su antojo).
- **Cero a la izquierda**: Cualquier resultado de un chequeo que marque un 0 a la izquierda (o sea, un cero en el dado de las decenas) tendrá los mismos efectos que un ups o un desastre (según el resultado del dado de unidades), pero también obligará al pejota a ponerse una marca junto a la ineptitud que ha usado. Cuando el pejota tenga marcadas las cuatro ineptitudes, deberá involucionar, tal como comentamos en la página 36. La única excepción a esta regla es el resultado 00 (¡a cien!).

Ejemplo: HDemeí saca un 07 en su tirada cuando intentaba trastear con el panel eléctrico que controla la puerta. Como era P7, estamos ante un ups (le afecta su ineptitud, pero no la amenaza), pero más allá de las consecuencias narrativas o los puntos de daño, el dejota le recuerda que debe ponerse una señal junto a su ineptitud de Estupidez.

LAS AMENAZAS FLOCTEAN

El valor de amenaza es dinámico. Las acciones de los pejotas y ciertas circunstancias pueden aumentar el valor de Precariedad de la amenaza o disminuirlo, pero, ¡jojo!, esas variaciones solo afectan al valor de la Precariedad, no a las consecuencias, que siempre dependerán del nivel de salida que tuviera la amenaza. En otras palabras, si la amenaza comienza siendo, por ejemplo, asumible (P5), pero alguna circunstancia la lleva a P3, las consecuencias en caso de fallo seguirán siendo las de una amenaza asumible.

A veces, la modificación del valor de P afectará solo a cierto pejota (como cuando se aplica la penalización por la carga del macuto, por ejemplo), mientras que en otras circunstancias podría afectar a todos los pejotas presentes en la escena. La lógica dictará sentencia en estos casos.

Ejemplo: Un comando de pejotas intenta atravesar el pasillo de un búnker subterráneo, pero hay algunos sensores de vigilancia que pueden activar una salva de rayos láser en caso de detectar intrusos. Uno de los pejotas hace una movida previa para atacar y logra lanzar un lapo verde a cada sensor, así que el dejota decide sumar 2 puntos a la Precariedad de los sensores, que pasarán de P3 a una más favorable P5. Ahora todos los pejotas presentes lo tendrán más fácil para burlar a los sensores.

Otra situación: Tras reventar «sin querer» una cañería enorme que está inundando un almacén subterráneo, los pejotas tratan de buscar una salida antes de morir ahogados. Solo uno de ellos ha logrado agarrarse a un providencial muñeco publicitario

de la marca Lorzelín que pasaba flotando por allí, así que el dejota anuncia que la amenaza será menor para él. Mientras que los demás deberán afrontar una movida de Torpeza contra P3 (peligrosa) para mantenerse a flote y escapar, él solo deberá afrontarla contra una P5 (asumible).

REINTENTAR CHEQUEOS

El sistema de chequeos se ha diseñado para que, sea cual sea el resultado, siempre mueva la historia hacia delante, así que casi nunca tendrá sentido para un pejota querer reintentar un chequeo. No obstante, podría darse alguna situación de casi éxito (cuando el pejota decide echarse atrás) o desastre en la que tenga cierta lógica reintentarlo, siempre con aprobación previa del dejota. En ese caso, el pejota puede volver a realizar el mismo chequeo, pero restando 2 a la Precariedad de la amenaza. Exacto, eso hace que la amenaza sea más difícil de superar. No obstante, esto solo afecta al nivel de Precariedad, no a las consecuencias derivadas de un fallo, que siempre dependerán del nivel de salida que tuviera esa amenaza.

Ejemplo: Fidelkastro ha intentado hacerse pasar por un crupier en un casino de Eurovegas para poder acercarse a un opresor al que quiere joderle el negocio. El dejota le propone una movida simple basada en Asocialidad contra P6, pero Fidel obtiene un casi éxito y decide echarse atrás para no asumir las consecuencias parciales, así que el dejota narra que el pejota se ha dado una vuelta por el casino pero no ha visto la manera de conseguir lo que quería. La aventura sigue un rato por otros derroteros infructuosos hasta que la jugadora que lleva

SON EFECTOS DISTINTOS, NO GRADOS DE ÉXITO

Algunas personas podrían precipitarse al entender los cuatro resultados de los chequeos como si de grados de éxito se tratara, pero no es así como funcionan. Cada movida genera tensión a partir de dos elementos: la necesidad de sobreponerse a la ineptitud del pejota y la de superar una amenaza. Los resultados son fruto de combinar los cuatro resultados posibles (fallar en las dos cosas, acertar las dos cosas, superar la ineptitud pero no la amenaza o superar la amenaza pero no la ineptitud), lo cual tiene efectos distintos, relacionados con conseguir lo que se quiere (o no) y sufrir las consecuencias de una amenaza (o no). Fíjate en que ningún resultado acaba en un simple «no puedes hacerlo». Los cuatro resultados se han diseñado para que, en cualquier caso, la historia reciba un empujón interesante, aunque no siempre sea en la dirección que los pejotas esperaban.



a Fidel le pregunta al dejota: «¿Puedo intentar de nuevo lo de suplantar a un crupier o algo?». El dejota se lo piensa un poco y le responde: «Vale, puedes intentarlo de nuevo, pero ya llevas un rato mostrando tus barbas castrenses por el casino y eso te complica un poco las cosas porque podrías levantar más sospechas que antes. Puedes hacer el mismo chequeo, pero bajaré dos puntos la Pre-cariedad de la amenaza, que pasará a P4. Si te sigue pareciendo la mejor opción, lanza los dados».

Si el pejeta cambia su manera de afrontar la amenaza usando otra ineptitud, esta penalización no se aplica, pues ya estaríamos hablando de una movida diferente. ¡Sed creativos, mutantes!

¿CÓMO DECIDIR EL NIVEL DE AMENAZA?

Esta es una buena pregunta que no haría nadie con más de 60 % en Estupidez. Hay dejotas que tienen una nariz innata para estas cosas y otros que necesitan más rodaje para situarse, pero a ambos les pueden ir bien los siguientes consejos:

Las **amenazas insignificantes** son tan fáciles de superar que la mayoría de veces no deberían ni usarse. No obstante, son un buen recurso para añadir presión cuando las consecuencias de una acción tan simple pueden ser catastróficas a nivel narrativo. Recordar la contraseña que tu jefe te acaba de decir o aguantar el tiempo suficiente ese «globito con sorpresa» que debes entregar al alcalde son ejemplos de amenazas insignificantes que pueden tener consecuencias realmente interesantes a nivel narrativo.

Las **amenazas ridículas** son aquellas que no supondrían un problema en la mayoría de ocasiones. Un chiste malo puede alegrar la tarde al personal o dejarte como un imbécil delante de todos; charlar con la vecina del quinto podría ayudarte a entender lo ocurrido, pero también podría calentarte el tarro hasta lo indecible. Cualquier amenaza que pueda justificar que un pejeta pueda recibir un daño más bien simbólico (físico, mental o social) encaja en esta categoría.

Las **amenazas asumibles** son aquellas que nos conceden nuestras pequeñas derrotas y victorias diarias. Cosas que nos tocan las narices pero que solemos resolver bien si estamos concentrados y disponemos de tiempo suficiente. Conducir esa Llamaja voladora en hora punta te hará llegar a tiempo, pero podrías comerte un retrovisor ajeno; preguntarle a la jefa por los detalles del próximo plan te aclararía ciertas cosas, pero lo mismo te suelta una hostia por no haber estado más atento

cuando tocaba. Si el pejota no supera una amenaza asumible, recibirá suficientes puntos de daño como para que la próxima vez se lo piense mejor.

Las **amenazas peligrosas** ya son algo serio. Hablamos de retos excepcionales con consecuencias bastante más desagradables. Conducir con un solo brazo (porque te acaban de desmembrar el otro) te ayudaría a escapar del peligro, pero podrías pegártela de tal manera que te dejaría más lisiado todavía. Encontrar la salida de esos túneles laberínticos de la Guerra Civil mientras te persigue un dóberman o intentar ligarte a la piba más solicitada del local (estando presente su exnovio, el Rajapayos) son buenos ejemplos de amenazas peligrosas. Si el pejota no supera una amenaza peligrosa, le caerán suficientes puntos de daño (o problemas) como para dejarle en estado grave hasta que descanse un buen rato.

En el nivel más chungo del asunto tenemos las **amenazas mortales**, que deberían usarse en cualquier situación en la que alguien diría «joder, si sale mal, no lo cuento». Burlar los sensores de movimiento de ese androide que parece salido de *Robocop* (y arriesgarte a que te cruja si te descubres), manipular esa bomba para que estalle antes de lo previsto (y que pueda petar *realmente antes* de lo previsto) o convencer a ese grupo de mineros locos de que tú no has matado a su líder (aunque tengas el cadáver a tus pies y una garrota en las manos) son ejemplos de amenazas peligrosas. Fallar un chequeo de una amenaza peligrosa supone recibir tanto daño o problemas tan gordos que dejen al pejota fuera de combate o verse obligado a abandonar la escena para replantearse de raíz el curso de acción.

NARRAR LAS CONSECUENCIAS

Como ves en la tabla de amenazas y Precariedad (página 48), las movidas pueden acarrear más o menos daño, pero siempre tienen consecuencias narrativas. Una consecuencia nunca debería ser algo como «no lo has conseguido y recibes daño», sino más bien un «pasa esta movida concreta y eso te abre una brecha en la cabeza; quítate x puntos de Salud».

El tipo de consecuencia que narre el dejota definirá el tipo de daño que el personaje recibe, que ni mucho menos tiene que ser siempre físico. Puede que la consecuencia de fallar un chequeo al manipular un panel eléctrico sea una descarga en toda regla, claro (daño físico), pero también podría narrarse como un tremendo chispazo que da un susto de muerte al pejota (daño mental)

o como una risa robótica y cabrona que surge desde el propio panel para mofarse del pejota y dejarle mal delante de los suyos (daño social). A nivel de reglas da un poco igual, porque el daño es daño y se gestiona con las mismas casillas, pero un enfoque narrativo variado llevará a los pejotas a situaciones diversas y entretenidas. Y, en caso de que toque decidir una tara temporal, ayudará a imaginar mejor cuál puede ser.

El dejota es el responsable de describir las consecuencias y las oportunidades concretas derivadas de los chequeos, pero las ideas de los jugadores siempre deberían ser bien recibidas.

PERSONAJES COMO AMENAZAS

La tabla básica de amenazas está bien para cosas más o menos estáticas o pasivas, pero ¿qué pasa con los rivales y enemigos? Pues que, aunque funcionan básicamente igual, son amenazas algo más sofisticadas y usan dos puntuaciones distintas para definir su Precariedad, una para su **Precariedad Física (PF)** y otra para su **Precariedad Mental (PM)**. La primera resume las discapacidades físicas generales del penejota y la segunda resume su grado de atolondramiento mental y social, así, un poco a lo bruto.

Cuando un pejota trata de enfrentarse a un penejota, deberá tener en cuenta el tipo de Precariedad que más se adecue al conflicto: ¿hablamos de darnos mamporros con él o vencerle en un pulso? Nos enfrentaremos a su PF. ¿El pejota trata de ser más listo que el penejota o evitar que le descubra? Usaremos su PM.

Fíjate en cómo adaptamos la tabla de amenazas básica para definir los grados de amenaza de los penejotas y sus valores de Precariedad. Ten en cuenta que un mismo penejota podría ser el *puto amo* en cuanto a su PF pero un verdadero *tirillas* en cuanto a su PM, por ejemplo.

Ejemplo: *El dejota decide que el sospechoso androide vendedor de clínex que hay en la esquina de la avenida tendrá PM5 y PF7, lo que significa que es un penejota duro de pelar a nivel intelectual y social, pero que en términos físicos solo tiene madera.*

Aparte de los valores de PF y PM, los penejotas pueden usar algunos rasgos más. La cantidad de rasgos adicionales que tenga dependerá de lo gandul que sea el dejota a la hora de currárselos, pero, en general, cuanto más importante sea el penejota para la historia, más rasgos debería tener.

Daño: El daño que puede causar un penejota es un concepto abstracto que define todo su potencial agresivo. El dejota no debe preocuparse por consultar el daño del arma que está usando (si es que usa), solo debe fijarse en la tabla de penejotas como amenazas y aplicar el daño total o parcial correspondiente según su nivel de amenaza y el resultado del chequeo del pejeta a la hora de defenderse de sus ataques. En otras palabras, da igual que el penejota esté disparando una pistola, insultando o lanzando piedras, el daño que causará dependerá de lo que indique la columna de consecuencias parciales o totales.

Para abreviar las estadísticas de los penejotas, el daño se indica entre paréntesis junto a los valores de PF y PM. Usa el primer valor para las consecuencias de daño parcial y el segundo para el daño total.

Taras: Los jugadores pueden marcar las taras de los penejotas para disminuir su nivel de Precariedad en 2 puntos o más durante un turno, en función de si se le marcan una o más taras en el mismo turno (ver página 60). Lo recomendable es que un penejota tenga una o dos taras, aunque en casos excepcionales (si es especialmente poderoso) podría tener tres para que los pejotas tengan más recursos a la hora de putearle.

Por defecto, las taras que tienen apuntadas los penejotas (o los objetos) se consideran permanentes, pero también pueden adquirir taras temporales durante el juego.

Flipadas: Permiten que el penejota haga algo mólón o excepcional cuando se dan ciertas circunstancias que justifiquen su uso. A nivel de reglas, funcionan igual que las flipadas de los pejotas, pero, como el dejota no tira dados, lo que hace es alterar la tirada de los pejotas en su contra, sea *dándole la vuelta la tortilla* (cambiando de sitio los dados para alterar el resultado hacia peor), pidiéndole al pejeta que tire un tercer dado y haciendo que sustituya su resultado por uno de los dados del chequeo o pidiéndole que repita por completo la tirada, con la esperanza de que saque un peor resultado.

Algunas armas u objetos excepcionales de los penejotas también se consideran flipadas. En el caso de las armas, pueden aportar un +1 o incluso un +2 al daño total que provoca el penejota cuando las usa.

A la hora de crear las flipadas de los penejotas, hay que pensar en dos cosas básicas:

- Que quede claro cuándo se aplica. Si se trata de un objeto, es evidente que la flipada se podrá activar cuando el penejota lo use, pero en cualquier otro caso debe definirse en qué situaciones tiene sentido aplicarla. Por lo general suele ser obvio, pero si queda lugar a dudas es mejor añadir unas pocas palabras para aclararlo (cuando se moja con lluvia radiactiva, cuando nota que la toman por imbécil, cuando se habla de fútbol...).

PENEJOTAS COMO AMENAZAS

Amenaza	Precariedad (P)	Consecuencias parciales**	Consecuencias totales**	Salud
Tirillas	9-0*	Narrativas	Daño 1	2
Tiene madera	7-8	Daño 1	Daño 2	4
Duro de pelar	5-6	Daño 2	Daño 4	6
Puto amo	3-4	Daño 3	Daño 6	8
Maquinón supremo	1-2	Daño 4	Daño 8	10

* Equivale a un resultado de 0 en un dado de diez caras.

** Siempre hay que describir las consecuencias narrativas, aparte del daño correspondiente. Si el dejota considera que no procede aplicar daño, puede optar por añadir 1 punto de puteo a su reserva actual.

- Definir su bonus al daño, si corresponde, y cualquier tara temporal que se recomiende aplicar a los pejotas en caso de que la provoque. Los bonus al daño de una flipada deberían estar entre +1 y +3, y se suman al daño base (parcial o total) que puede hacer el penejota.

Salud: La cantidad de casillas de Salud de un penejota depende del nivel de su Precariedad Física y está indicada en la tabla de penejotas como amenazas.

Algunas flipadas podrían añadir 1, 2 o incluso 3 casillas de Salud a un penejota si el dejota lo considera conveniente. Sería el caso de una flipada que tenga que ver con algún tipo de protección o robustez natural.

A diferencia de los pejotas, los penejotas no dividen su Salud en rangos, pero pueden recibir taras temporales igual que los pejotas cada vez que el dejota decida asumir una tara en lugar de restar Salud al penejota. El pejota que causa el daño decide qué tipo de tara. A partir de ese momento, la tara temporal puede marcarse de la manera habitual, usando puntos de puteo. Un penejota no puede adquirir más de dos taras temporales.

Si un penejota recibe de un solo golpe tanto daño como casillas de Salud tenga inicialmente y no es rematado, adquiere una nueva tara permanente que le ayudará a acordarse de los pejotas toda su vida.

Bonus de puteo: Algunos penejotas especialmente peligrosos vienen con un bonus de puteo. El dejota puede añadir esos dados de puteo a los que ya tenga de base durante la sesión, pero solo cuando los use para putear con ese penejota.

Cita: Nunca está de más que los penejotas incluyan también una frase que sirva como recordatorio de su manera de expresarse y ver el mundo.

Ejemplo: *Esta sería la manera de reflejar las estadísticas completas de un penejota en una aventura:*

Androide vendedor de clínex

Gracias, es la primera vez que se para usted para comprarme algo después de haber pasado doscientos treinta y dos veces por delante.

PF: 7 (1/2)

PM: 5 (2/4)

Taras: Oxidado. Chafardero.

Flipadas: Cometarros (cualquiera que hable con él debe tener éxito en un chequeo contra su PM o sufrir las posibles consecuencias. Puede provocar «Confusión»).

Salud: 

ACCIONES DE LOS ALIADOS

Si necesitas involucrar en una escena a uno o más aliados, ten en cuenta que:

Cada aliado (o grupo de aliados) puede aumentar en 1 la Precariedad de una movida si colabora activamente en ella.

Puedes inventar sus acciones durante los mamporros, sin más, aunque sus acciones nunca deberían ser determinantes en comparación con las de los pejotas (cargarse a algún enemigo de un grupo por allí, morirse un poco por allá...). A tu gusto. Si prefieres algo más táctico, puedes hacer que los aliados puedan vencer directamente (o causar más daño) a aquellos enemigos que tengan taras marcadas por los pejotas.

DEJA LOS NÚMEROS PARA LOS FUNCIONARIOS

Describir una amenaza con números es aburrido, colega. Decir cosas como «ese androide al que queréis inutilizar tiene PF7» es un truño narrativo. La gente no va por ahí con su grado de Precariedad marcado en la frente. Es mucho más interesante decir algo como «aunque a primera vista parece construido con cuatro alambres, no tiene pinta de ser el típico droide fabricado en Chin-1RIA. Puede que el cacharro tenga madera». Si nos haces caso, tus jugadores estarán más atentos a la historia. Seguirán teniendo una idea del tipo de amenaza a la que se enfrentan, pero no podrán estar seguros del valor concreto de sus ineptitudes hasta que las pongan a prueba. Como en la vida misma.

Por otro lado, las cosas no siempre son lo que parecen. Puede que esos cuatro alambres que sostienen al androide sean en realidad filamentos de titanio o una aleación experimental ultraflexible y durísima al mismo tiempo que le dotan de una peligrosa PF3. ¡Sorpresa! Si un pejota dispone de tiempo para valorar una amenaza y analizar cómo se comporta, podrías describir algún detalle que revele su verdadera naturaleza, pero, si no es el caso, dales duro cuando menos se lo esperen con alguna sorpresa inesperada.



CÓCTEL DE AMENAZAS

A veces pueden darse situaciones en las que un pejota se ve amenazado por varias cosas a la vez. Pongamos, por ejemplo, que el pejota está dándose de mamporros con un penejota en mitad de un almacén en llamas. ¿Qué amenaza debemos considerar entonces a la hora de aplicar la Precariedad al chequeo, la del penejota o la del fuego?

Acción Mutante no es un juego de precisión, solo queremos que las cosas sean emocionantes y problemáticas, así que te vamos a dar una regla de base, muy sencillita: usa la amenaza con el valor de Precariedad más bajo (la más peligrosa). Las consecuencias de un posible fallo o desastre tendrán que ver con la amenaza elegida, pero también pueden incluirse efectos colaterales relacionados con las otras amenazas presentes.

Ejemplo: *Gülliver está peleando con un viejo mercenario de la corporación Securitas Vivaldi cuando un incendio comienza a calcinar la sede central de la empresa, un enorme rascacielos. La única salida parece ser saltar a la desesperada por una ventana y rezar para aferrarse a alguno de los vehículos voladores de la policía y la prensa que comienzan a rodear el lugar. La situación es desesperada y el dejota establece que Gülliver se enfrenta a tres amenazas al mismo tiempo: el mercenario viejales (PF5), el incendio (P3) y una caída mortal (P1). Por lo tanto, el dejota se centra en la amenaza del salto al vacío, que es la más peligrosa. Cuando el jugador escucha que debe afrontar una movida contra P1, se toma su tiempo para describir de manera muy peliculera su salto mortal: «Justo en el momento en que mi bigote comienza a arder, me lanzo por la ventana gritando “¡Exclusiva, exclusiva!”, dejando un aroma a bacon frito a mi paso y rezando para que una de esas vidroncámaras del equipo de televisión se acerque lo suficiente para agarrarme a ella». No hay duda de que se ha currado la descripción de la movida, e incluso ha ayudado a imaginar una posible solución al marrón de su caída, así que el dejota decide recompensarle aumentando el valor de Precariedad 1 punto (quedará en P2). Con un poco de suerte, Gülliver solo se romperá unas costillas al chocar contra el dron o deberá vérselas con otra situación desesperada, pero podrá salvar la vida.*

MOVIDA: OPOSICIÓN O COMPETICIÓN

En esencia, cualquier chequeo que afronte un pejota es una movida de oposición, pues representa un intento de superar la resistencia (activa o pasiva, física o mental) de una amenaza.

Pero como no es plan de tener todo el rato lo de «movida de oposición» en la boca, solemos pedir simplemente un chequeo, y tan contentos.

Preferimos reservar el término para cuando la movida involucra a dos o más pejotas que se oponen o compiten entre ellos. Cuando eso ocurre, los pejotas pueden usar el mismo tipo de ineptitud (como cuando un pejota intenta mantener cerrada una puerta mientras otro trata de abrirla, donde ambos usarían su Debilidad) o ineptitudes diferentes (como cuando uno trata de birlarle el paquete de tabaco al otro sin que se dé cuenta, lo cual supondría un chequeo de Torpeza por parte del mangante contra un chequeo de Estupidez por parte del dueño del tabaco). En este caso, se aplica por defecto una P7, aunque el dejota puede alterar este nivel de Precariedad si cree las circunstancias del entorno dificultan o facilitan de manera notable la movida.

Si un penejota participa en una competición donde estén involucrados dos o más pejotas, usa el valor de su Precariedad del penejota más relevante para la prueba (PF o PM) en lugar de la P7 de base. Si hay varios penejotas implicados, trátalos como a un grupo, haciendo una media entre sus valores de P (redondeando hacia arriba). El grupo ganará o perderá en masa a cada penejota según el resultado de los chequeos, aunque puedes narrar que algunos miembros del grupo compiten mejor que otros.

Todos los pejotas implicados realizan sus chequeos y observan sus resultados:



Un **éxito** vence a cualquier otro resultado. Un empate de éxitos entre pejotas equivale a un empate táctico.



Si un pejota saca un **casi éxito**, puede asumir consecuencias narrativas parciales para igualar un éxito o para desempatar con otro posible casi éxito (si has utilizado la P7 por defecto, aplica 1 punto de daño; si no, la que derive del penejota o amenaza rival). Si lo prefiere, el pejota puede echarse atrás y permitir que sus rivales venzan o consigan lo que querían.



Si un pejota obtiene un **ups**, no logra vencer, pero ve una oportunidad de sacar tajada de la escena de otra manera. Puede que el adversario haya logrado derribar la puerta que quería mantener cerrada, pero luego ha caído de bruces al suelo y ha dejado un bonito hueco para salir pitando de allí,

o que pierda el pulso pero descubra que al rival se le han caído las llaves que tanto necesitaba para entrar en el almacén privado.



Un resultado de **desastre** significa que el pejota no solo pierde o falla en su oposición, sino que sucede algo que le provoca las consecuencias totales de la amenaza (si has utilizado la P7 por defecto, aplica 2 puntos de daño; si no, la que corresponda al penejota o amenaza rival). Además, recibirá una tara temporal.

***Ejemplo:** Fidelkastro y Mantécora están tomando unos tragos con el Culebra, un penejota que quiere entrar al comando. Fidel le dice que podrían considerarlo si es capaz de beberse más kalimotxos que alguno de ellos. El dejota anuncia que estamos ante una competición de Debilidad. Mirando los rasgos del Culebra, el dejota ve que es duro de pelar a nivel físico (tiene PF5), lo que deja la movida con una P5.*

En el chequeo, Fidelkastro y Mantécora obtienen un desastre y un casi éxito respectivamente. Mantécora decide asumir las consecuencias parciales de la amenaza (2 puntos de daño de pura ebriedad) a cambio de ganar la competición. Fidelkastro, por su parte, acaba fatal: no solo ha bebido menos que el Culebra, sino que pilla 4 puntos de daño de la tajada (el daño total de la amenaza que supone el Culebra) y la tara temporal «Pedo mayúsculo».

MOVIDA: COLABORAR

En **Acción Mutante** es bastante sencillo putearse unos a otros, pero no resulta tan fácil colaborar entre pejotas. Ya sabes, al final basta con que el torpe, el enclenque, el estúpido o el asocial de turno meta la pata para que una movida se vaya al garete. Pero si tus pejotas son valientes, aquí van unas reglas de colaboración.

- Los jugadores describen cómo creen que pueden colaborar. Esto no es tan obvio como suena: a veces simplemente no es posible describir de qué manera pueden ayudarse dos o más personas para conseguir un resultado más rápido o mejor. Si no logran convencer al dejota, no hay colaboración que valga.
- Si logran convencerle, los pejotas que quieren colaborar deben **elegir al que tenga la mayor puntuación** en la ineptitud apropiada para el chequeo (sí, en este juego manda el más inepto).

- El dejota sumará 1 punto a la P de la amenaza por cada pejota que colabore activamente en esta movida, usando el sentido común para determinar cuánta gente puede echar una mano en el asunto.
- Se realiza el chequeo correspondiente. Las posibles consecuencias y oportunidades **afectarán a todos los colaboradores.**

Como ves, no siempre saldrá a cuenta colaborar: si hay un pejota con una ineptitud especialmente alta en aquello que pretenden hacer, puede salir más a cuenta que los pejotas le mantengan al margen o lo intenten por separado.

MOVIDA: LUCHAR CONTRA EL TIEMPO

Los pejotas intentan encontrar una manera de escapar de una habitación repleta de gas narcótico. O quieren llegar hasta la camarada que está colgada de la cornisa antes de que se caiga y se despachurre contra el suelo. A veces, la principal amenaza es el propio tiempo. Cuando esto sucede, el dejota elige un punto de partida para la batalla contrarreloj, teniendo en cuenta la tabla de abajo.

Todos los pejotas que traten de luchar contra el tiempo deben hacer un chequeo basado en la ineptitud que estén usando para intentar escapar de allí, llegar a tiempo o solucionar algo relevante antes de que el tiempo se acabe, y tomando como valor de P el grado de amenaza más apropiado de la tabla de abajo. Veamos qué pasa según los resultados:



Éxito: El pejota consigue hacer lo que se proponía antes de que el tiempo se acabe.



Casi éxito: El pejota puede tener éxito a cambio de asumir alguna consecuencia narrativa apropiada (elige un tipo de amenaza de la tabla de amenazas de la página 48

y aplica el daño parcial) o puede echarse atrás en su intento.



Ups: El pejota no logra lo que quería según el enfoque inicial, pero, si queda tiempo, el dejota aumenta un grado el valor de la amenaza contrarreloj, según la tabla de abajo, y le propone al pejota una oportunidad para conseguir lo que pretende de otra manera. Si no queda tiempo, el pejota no consigue lo que quería dentro del tiempo previsto.



Desastre: El pejota no solo no logra lo que quería antes de que acabe el tiempo, sino que sufre alguna desgracia que le causa el daño completo de la amenaza y una tara temporal coherente (o un objeto que estuviera usando pierde 1 punto de Calidad).

Incluso en situaciones en las que fallar contra la amenaza contrarreloj no parezca afectar directamente al pejota (como en el ejemplo de la camarada a la que querían rescatar), el daño parcial y total sigue teniendo sentido a nivel mental (ver cómo un colega se hace puré contra el asfalto nunca es agradable).

Ejemplo: Para escapar de los maderos, Mantécora trata de meterse en un garaje antes de que la persiana automática se cierre. El dejota le dice que dispone de un tiempo muy escaso (P4) y que se trataría de un chequeo de Torpeza. Mantécora obtiene un ups en su primer chequeo, así que el dejota le dice que el tiempo ha pasado a estar al límite (P2), pero que se cruza con un droide barrenadero (guiño, guiño). Mantécora suelta un «jaaah, guay!» y le pega una patada al pobre droide para lanzarlo contra la persiana y así retrasar su cierre. Por suerte, Mantécora obtiene un éxito en su segundo chequeo y entra rodando en el último segundo, mientras el droide se hace trizas bajo el mecanismo.

Tiempo	Cuenta atrás (P)	Consecuencias
Al límite	2	Narrativas + daño apropiado
Muy escaso	4	Narrativas + daño apropiado
Escaso	6	Narrativas + daño apropiado

MOVIDA: SABER o RECORDAR

En ocasiones, los jugadores querrán saber si sus pejotas conocen o recuerdan ciertas cosas sobre un tema en concreto. Si el pejota dispone de un concepto o alguna flipada relacionados con el tema en cuestión, el dejota debería facilitar esa información directamente. Por ejemplo, si un pejota con el concepto de «Poli de gabardina» pregunta algo sobre cómo funcionan los protocolos policiales, el dejota debería decirle: «Claro, conoces esa información» y darle los detalles que haga falta. Pero a veces hay información muy precisa o sensible que puede ser más difícil de conocer o recordar. En esos casos, el dejota puede plantear una movida para saber o recordar.

Se trata de un chequeo de Estupidez. El valor de P dependerá de lo difícil que sea conocer o recordar esa información: 7 si son datos más o menos conocidos o recientes, 5 si son datos difíciles de encontrar o lejanos en el tiempo y 3 si hablamos de cosas que solo pueden conocer un puñado de personas o de un dato muy difícil de recordar.

Respecto a los resultados del chequeo:



Éxito: El pejota sabe o recuerda el dato que necesitaba.



Casi éxito: El pejota puede saber o recordar el dato, pero a cambio de recibir 2 puntos de daño o adquirir la tara temporal «Calentón de tarro». O puede pasar del tema, claro.



Ups: El pejota no sabe o no logra recordar aquello que quería, pero le viene a la cabeza algún contacto que sí podría saberlo o un lugar donde podría encontrarlo.



Desastre: El pejota se confunde y recuerda una información falsa que posiblemente le meta en problemas. Además, recibe la tara temporal «Confundido», que solo podrá quitarse cuando descubra su error (o esa información deje de ser relevante para la historia).

SOBRE ASUMIR DAÑO EN LOS CHEQUEOS

Los resultados de *casi éxito* y *desastre* siempre implican consecuencias negativas directas, y eso significa que los pejotas deberían recibir el daño indicado (parcial o total, según el caso). El dejota casi siempre debería encontrar una excusa para describir a qué se debe ese daño, sea físico, mental

o social (te golpeas, te aturdes, te deprimes), pero también es cierto que en algunas situaciones puede quedar forzado eso de decirle a un pejota que ha recibido daño, en especial en movidas sociales o mentales. Cuando el dejota crea que no procede causar daño, puede optar por otra solución: **añadir un punto de puteo a su reserva actual** (recuerda que el dejota comienza la sesión con tantos puntos de puteo como pejotas participen en la aventura). Ese punto proviene de la reserva cósmica de puteo universal, no hay que cobrárselo a nadie. Lo suyo es que el dejota comunique que ha optado por esta alternativa para que los jugadores se pongan nerviosos viendo cómo se engrosa el potencial de puteo del dejota.

USAR LAS FLIPADAS

Las flipadas son cosas que los personajes saben hacer especialmente bien, pequeñas excepciones a la mediocridad y al patetismo imperante en forma de habilidades, talentos, implantes o cualquier otra cosa que les permita destacar en algo de vez en cuando.

LAS FLIPADAS Y LOS PEJOTAS

Activar una flipada no supone ningún coste para el pejota. Una flipada tendrá efecto sobre cualquier chequeo que tenga que ver con ella. ¿Tienes «Dientes de acero»? Usa tu flipada en cuanto puedas dar un mordisco a alguien. ¿Tienes «Familia del Opus»? Úsala cuando necesites pasta o un empujoncito familiar. ¿Lo sabes «Todo sobre motores»? Flípate cuando se trate de sabotear la limusina de los Orujo.

Las flipadas de los pejotas se pueden activar tras realizar un chequeo que no haya sido exitoso. El jugador podrá elegir entre una de estas tres opciones:

- **Darle la vuelta a la tortilla:** El jugador puede alterar el orden de su tirada, cambiando el resultado del dado de unidades por el de decenas y viceversa. O sea, que si ha sacado, por ejemplo, un 27, podría convertirlo en un 72 gracias a su flipada. Eso le permitirá convertir desastres, ups o casi éxitos en verdaderos éxitos.
- **Tirar un tercer dado de diez caras** y sustituir el resultado por uno de los dos dados de la tirada original.
- **Repetir la tirada** por completo.

Es posible activar varias flipadas en el mismo turno si se dan las condiciones apropiadas. Por cada flipada adicional que active, el jugador podrá elegir de nuevo entre uno de los tres efectos anteriores.

LAS FLIPADAS Y LOS PENEJOTAS

Los penejotas también disponen de flipadas y pueden aplicar las mismas opciones que los pejotas, pero con el objetivo de afectar negativamente a la tirada de un pejota. El dejota puede activar varias flipadas de un penejota en el mismo turno si se dan las condiciones apropiadas.

Ejemplo: La Eusebia, portera nivel Dios de un bloque de viviendas pijo del centro, tiene la flipada «Omni-presencia», que se activa cuando pueda enterarse de lo que ocurre en su bloque o para aparecer en los momentos más inesperados dentro del edificio. En cualquier chequeo que los pejotas hagan mientras tratan de moverse discretamente por sus dominios, el dejota puede activar su flipada para obligarles a tener peores resultados y que la Eusebia les descubra.

USAR LAS TARAS

Todo en **Acción Mutante** está, como mínimo, un poco tarado, sean cosas, personas o bichos. Hasta los pijos, que parecen perfectos, están tarados, solo que pueden disimularlo mejor.

Mientras que las ineptitudes nos hablan sobre lo estropeados que están los pejotas de base, las taras son problemas específicos que les pueden afectar en ciertos momentos, por lo general en los más inoportunos, para qué nos vamos a engañar. A esas putadas puntuales las llamamos taras, y pueden ser permanentes o temporales.

Los pejotas comienzan con una **tara permanente** al crear su ficha y pueden ganar más en situaciones especialmente chungas. Los penejotas también pueden tener taras permanentes entre sus rasgos. Como su nombre indica, esas taras acompañan siempre al personaje y no se curan a menos que algún suceso de la historia muy importante lo justifique. Incluso así, los pejotas deberían tener siempre (y como mínimo) una tara permanente, aunque eso signifique modificar una tara anterior o pensar en una nueva.

Las **taras temporales**, en cambio, aparecen y desaparecen durante las sesiones de juego: hablamos de heridas o de estados que putean al personaje durante un tiempo más o menos breve.

Recibir mamporros o no superar ciertas amenazas puede provocar taras temporales en los personajes.

ASUMIR TARAS

Cuando un pejota recibe daño de cualquier tipo, puede tacharse las casillas correspondientes de Salud o, si lo prefiere, adquirir una tara temporal que convalidará ese daño recibido. Da igual la cantidad de daño que cause el mamporro, una tara lo convalida por completo.

Cada pejota puede acumular **un máximo de tres taras temporales**. Si, por cualquier motivo, debe asumir una cuarta tara temporal, deberá convertir una de sus taras temporales actuales en una tara permanente, que anotará junto a la ineptitud más apropiada (las taras físicas se asociarán a Torpeza o Debilidad, según su efecto, y las taras mentales a Estupidez o Asocialidad). Eso dejará un espacio en blanco para una futura nueva tara. No hay que apuntar una tara temporal nueva en ese caso, pues el hecho de convertir una tara temporal en una permanente ya es suficiente sacrificio.

Un pejota no puede tener más de cuatro taras permanentes.

Si un pejota no tiene espacio para más taras temporales ni permanentes, solo puede asumir daño tachándose puntos de Salud. Y si no puede tacharse más, quedará kaput.

PROVOCAR TARAS A LOS PENEJOTAS

El dejota también puede decidir convertir cualquier tipo de daño que reciba un penejota en una tara temporal. Es el jugador del pejota que ha causado la tara quien decide cuál es exactamente. **Los penejotas solo pueden acumular dos taras temporales.**

Los penejotas, como los pejotas, necesitarán al menos unas horas de descanso para quitarse las taras temporales de encima, aunque el dejota puede decidir que se curen antes o después en función de la lógica narrativa.

Si la situación da a entender que la tara temporal del penejota debería ser muy grave (como en el caso de que los pejotas logren quitarle casi todos los puntos de Salud en un mismo turno), el dejota puede decidir que se queda esa tara de forma permanente, sumándola a las que ya tuviera en sus estadísticas, aunque **procura que los penejotas no acumulen más de dos o tres taras permanentes.**

MARCAR TARAS

La mayor parte del tiempo, las taras están latentes y no tienen efectos nocivos. Pero cuando alguien quiere complicarle la vida (un poco más) a otro personaje, nada mejor que *marcarle* una tara.

Para marcar una tara...

- **Hay que declararlo** («¡Le marco «Lerdo» al Pantuflas para putearle!»). Esto implica que el declarante debe conocer esa tara. No está de más que le des un vistazo al recuadro «¡Arriba esas taras!» que encontrarás en la página 63.
- **Hay que gastar 1 punto de puteo.** Los pejotas disponen de 1 punto de puteo de salida en cada sesión (más los que puedan ganar durante el juego o gracias a ciertos extras), mientras que el dejota dispone de tantos puntos de puteo como pejotas participen en la sesión (más los que puedan concederle algunos penejotas especialmente cabrones). El punto gastado pasa al pejota afectado por la tara (o al dejota si la tara pertenece a un penejota).
- **Debe tener sentido** que esa tara pueda afectar al personaje. Marcarle «Tirillas» a un pejota que está tratando de empujar un bidón de gasolina sobre un androide tiene sentido, pero marcarle «Sordo» no procede, porque no entorpece para nada la acción del pejota.

Es posible marcar varias taras a la vez si se usan suficientes putos de puteo y la lógica de la escena lo permite.

EFFECTOS DE LAS TARAS

Marcar una tara significa que el personaje afectado **sufrirá sus efectos desde ese momento hasta el final de su próxima acción.** Si ya había actuado en el turno en curso, afectará a su acción del turno siguiente. Eso incluye cualquier posible chequeo reactivo (como cuando trate de defenderse) que haga durante ese espacio de tiempo.

Las taras dejan de estar marcadas tras ese lapso de tiempo a menos que alguien vuelva a marcarlas gastando más puntos de puteo. Los efectos pueden ser muy variados a nivel narrativo, pero a nivel de reglas cabe distinguir entre los efectos de las taras en los pejotas y en los penejotas:



Taras y pejotas

A los pejotas se les marcan las taras después de que hayan realizado un chequeo con un resultado favorable. No tiene sentido hacerlo antes porque la intención es convertir el resultado en uno peor.

Lo habitual es que sea el dejota quien marque las taras a los pejotas, pero nada impide que un pejota le marque una tara a otro.

El jugador que desee marcar la tara debe gastar 1 punto de puteo (que pasará al jugador afectado) y puede elegir entre una de estas tres opciones:

- **Darle la vuelta a la tortilla:** Se puede alterar el orden de la tirada del jugador, cambiando el resultado del dado de unidades por el de las decenas y viceversa. O sea, que si el jugador ha sacado, por ejemplo, un 83, se podría convertir en un 38 debido a su tara. Eso permitirá convertir éxitos en desastres, ups o casi éxitos.
- **Tirar un tercer dado de diez caras** y sustituir el resultado por uno de los dos dados de la tirada original para empeorar el resultado, claro.
- **Repetir la tirada** por completo, esperando conseguir un resultado peor.

Es posible marcarle varias taras a un pejota en el mismo turno si se dan las condiciones apropiadas y se disponen de puntos de puteo suficientes. Por cada tara adicional marcada, quien la marque podrá elegir de nuevo entre uno de los tres efectos anteriores.

Taras y penejotas

Si un jugador desea activar la tara de un penejota, antes de hacer el chequeo debe gastar 1 punto de puteo, que pasará a manos del dejota. Es posible marcarle varias taras a un penejota en el mismo turno si se dan las condiciones apropiadas y se disponen de puntos de puteo suficientes. Los efectos sobre el penejota serán los siguientes:

- Si es la primera tara marcada, aumentará en 2 puntos la Precariedad más pertinente (PF o PM) hasta que acabe de realizar su próxima acción.
- Cada tara adicional marcada añade 1 punto a la Precariedad más pertinente (PF o PM) hasta que acabe de realizar su siguiente acción.

Eso debería facilitar las cosas a los pejotas de una u otra manera.

Con «Precariedad más pertinente» nos referimos a que, según el tipo de tara marcada, será más lógico que afecte a un tipo de Precariedad (Física o Mental) que a otra. Si la pura lógica no es suficiente, el jugador puteador decide a qué Precariedad quiere afectar. Si se marcan diferentes taras, pueden destinarse a diferentes Precariedades al gusto del puteador.

Los jugadores pueden marcar las taras de los penejotas en cualquier momento, no hace falta que esperen a que les llegue el turno a sus pejotas en la lista de iniciativa (si estamos en una escena de mamporros, por ejemplo). Eso quiere decir que los que ya hayan realizado su acción (o acciones) durante el turno siguen pudiendo marcar taras a los penejotas presentes en la escena sin problemas mientras puedan usar puntos de puteo.

***Ejemplo:** Fidelkastro realiza un chequeo de Torpeza para saltar de un edificio a otro y escapar del radio de explosión de una granada que acaba de dejar en el suelo junto a un enemigo. Ha obtenido un 82 en su chequeo, lo cual suponía un éxito. El dejota sabe que Fidelkastro tiene la tara temporal «Mareo» desde que uno de los penejotas le arreó en la tocha durante una escena anterior, así que decide usar un punto de puteo para marcársela y poder darle la vuelta a la tortilla a su tirada. Al cambiar el orden de los dados, el resultado pasa a un desastroso 28. El dejota describe que, en pleno mareo, la camiseta de Fidelkastro se ha enganchado en una antena, que le devuelve hacia el epicentro de la explosión. Es hora de mirar el daño producido por el explosivo y, si sobrevive, determinar una nueva tara temporal para el líder del comando, como corresponde a un resultado de desastre.*

PUTEAR

Los puntos de puteo permiten marcar las taras (permanentes o temporales) de otros personajes para complicarles la vida, tal como hemos comentado en la sección anterior. A la hora de usar estos puntos, es importante tener en cuenta que:

- **Si la intención es putear a un penejota,** hay que usar el punto de puteo antes de realizar el chequeo, ya que marcarle una tara aumentará su Precariedad (la PF o la PM, según el contexto) en dos puntos

de base más uno más por cada tara adicional marcada.

- **Si la intención es putear a un pejota**, hay que esperar hasta después del chequeo, cuando el resultado de su tirada esté a la vista, ya que así podremos decidir si vale la pena darle la vuelta a la tortilla, lanzar un tercer dado y cambiarlo por uno de los de su tirada actual u obligarle a repetir la tirada.
- **El punto de puteo usado debe pasar al pejota puteado o al dejota si se ha marcado la tara de un penejota.** Si se han marcado varias taras, se obtienen todos los puntos de puteo correspondientes.

RECUPERACIÓN Y CADUCIDAD DEL PUTEO

Cualquier punto de puteo gastado pasa a la reserva temporal del personaje afectado por su uso, sea pejota o penejota. Eso permite a los jugadores acumular puntos de puteo temporales en su reserva para usarlos a su antojo durante la sesión.

Cuando la sesión acaba, los jugadores comprueban las reservas de sus pejotas y las suman. Si la suma de todos supera en número la cantidad de participantes en la sesión de juego (dejota incluido), el dejota se queda la diferencia para usarla durante la próxima sesión (es importante que se lo apunte en sus notas para no olvidarlo). Esta regla pretende animar a los jugadores a usar sus puntos de puteo durante la sesión en curso.

Los jugadores tendrán los puntos de puteo iniciales de sus pejotas al comenzar cada sesión.

Ejemplo: *Tras una sesión especialmente intensa en la que participaban tres pejotas, los puntos de puteo han volado de aquí para allá indiscriminadamente. Cuando el dejota les pregunta con cuántos puntos de puteo han acabado, le responden que con 5. En la partida han participado 4 jugadores (3 pejotas más el dejota). Ese punto de diferencia pasará a formar parte de la reserva de puntos de puteo del dejota durante la siguiente sesión.*

MAMPORROS

La Causa Mutante y la violencia van de la mano desde que Ramón Yarritu y los suyos tomaron las armas, así que los pejotas van a liarse a palos con alguien tarde o temprano. Casi seguro. Vamos a ver cómo se gestionan en el juego los mamporros y las situaciones violentas en general.

TURNOS

En las escenas de acción todo el mundo quiere estar muy atento a los detalles, no vaya a ser que le saquen un ojo y le corten un miembro al primer despiste. Para gestionar esto dividimos la escena en *turnos*. Un turno dura lo que tarda una mano en soltar un guantazo o un dedo en pulsar un gatillo y escupir una lluvia de balas: apenas un suspiro.

Cada personaje implicado en una escena de acción puede...

¡ARRIBA ESAS TARAS!

Este no es un juego sutil, es un juego feo y sucio, y esa suciedad debe verse en pantalla. Eso quiere decir que tanto el dejota como los jugadores deben describir las taras de sus personajes para que los demás las conozcan y puedan marcarlas. La manera elegante de hacerlo, si haces de dejota, es añadir esos detalles a la descripción general de la amenaza cuando aparezca en escena.

Sí, esto supone una especie de metajuego de las taras en el que el dejota ofrece información privilegiada a sus jugadores para que puedan usarla en favor de sus pejotas, pero ¿acaso no conoce él las taras de los pejotas? Claro que sí, porque seguramente ha guiado a los jugadores durante el proceso de creación de sus personajes. Revelar las taras permite a todos los jugadores (sean dejotas o lleven pejotas) participar de manera activa en la narración.

En casos muy finolis, el dejota podría querer mantener en secreto, de forma temporal, alguna tara de sus amenazas. Si es por el bien de la historia y la diversión general, adelante, pero incluso en esos casos la tara debería hacerse visible tarde o temprano, cuando la amenaza acabe revelando esa debilidad escondida.



- Hacer una sola acción en su turno (moverse, golpear, disparar...).
- Hacer varias acciones en su turno.

Los personajes que se concentren en una sola acción no sufren penalizaciones durante el chequeo, pero los que quieran hacer varias acciones se lo están poniendo más difícil a cambio de conseguir varios objetivos a la vez (¿quién dijo miedo?). Veamos cómo funciona eso:

- Un jugador que quiera que su pejeta haga varias acciones a la vez debe anunciarlo al principio de su turno (antes de actuar).
- Por cada acción que un pejeta quiera hacer más allá de la primera, el nivel de Precariedad de las amenazas que le afecten disminuirá 2 puntos (mal). Esta penalización afectará a todas sus acciones del turno.
- Al final del turno, las modificaciones de la Precariedad de las amenazas debidas a las acciones múltiples desaparecen para el pejeta.
- El pejeta también puede decidir que los penejetas hagan varias acciones, pero en este caso funciona a la inversa: por cada acción adicional que haga el penejeta, suma 2 puntos a su PF o PM (favoreciendo a los pejetas).

Un apunte: gritar, insultar, gesticular a lo loco y cualquier otra licencia dramática no cuentan como acciones adicionales. Son gratis. Los personajes pueden disparar y gritar tanto como quieran al mismo tiempo sin que eso afecte a los chequeos. Tampoco cuenta como acción moverse unos pasos antes o durante otra acción. De nada.

Otro apunte: si creéis que esto de las acciones múltiples complica mucho el asunto, pasad del tema y limitaos a realizar una acción por turno, sin más.

Ejemplo: *Juliana quiere recoger el bisturí gigante que se le había caído y atacar a un matón en el mismo turno. Eso son dos acciones, así que la PF del matón, que inicialmente era de 7, pasa a 5 (más difícil para Juliana).*

Fidelkastro, que anda unos pasillos más allá y ha escuchado los insultos del matón, decide hacer varias acciones en su turno: pensar como loco para

El dejota puede dibujar la ubicación aproximada de los elementos fijos del escenario (columnas, escaleras, la tarta de bodas...) y usar algún tipo de marcador móvil para situar a los pejotas, penejotas y cualquier otra amenaza que pueda moverse. Hay quien usa figuritas, piezas de cartón, garbanzos o los dados que no se están utilizando para los chequeos, pero a nosotros nos molan especialmente las chapas de cerveza; ya sabes, suelen estar un poco dobladas y maltrechas, como los propios personajes de **Acción Mutante**. Además, puedes escribir sobre ellas el nombre de los personajes con un rotulador permanente y son un buen recuerdo de la partida.

llegar cerca de ellos, recargar su escopeta por el camino, gritar una salva de improperios contra el matón y dispararle en cuanto lo tenga en su línea de visión. Eso cuenta como tres acciones, porque gritar es gratis. Como hace dos acciones adicionales además de la acción básica de su turno, la P del matón (sea Física o Mental) bajará cuatro puntos para él, de 7 a 3 (mucho más difícil, pero algo le saldrá bien, ¿no?).

ZONA DE COMBATE

Una zona de combate es un espacio más o menos próximo donde los personajes y las amenazas pueden hacerse daño. Como un juego de rol transcurre principalmente en la imaginación de los participantes, es recomendable que el dejota se curre una descripción medio decente de cómo es esa zona de combate, qué cosas contiene y la disposición de cualquier amenaza visible (y sus taras, recuerda).

No obstante, dibujar algún tipo de plano en las servilletas que os han traído con las pizzas puede ser una buena idea, aunque sea un plano muy cutre, sobre todo en escenas donde haya muchos elementos en escena. Si todo el mundo está combatiendo cuerpo a cuerpo (a base de puñetazos, patadas, bates o disparándose a bocajarro), la zona de combate será más o menos reducida y debería caber en la servilleta abierta o en una hoja, pero si estáis usando armas de fuego u otras armas a distancia, la zona podría ser más grande. No es necesario complicarse la vida con esto, simplemente dibujad la zona central del combate y situad en los límites de la servilleta a los personajes que estén combatiendo a distancia. Si necesitáis ubicar a algún personaje o amenaza que esté combatiendo a más larga distancia, sitúalo directamente fuera del mapa y listos. Precisión suiza, ¿eh?

Os curréis un mapa o no, el dejota debe procurar que los jugadores estén situados e informados de lo que está pasando, sea actualizando la información cada vez que haya un cambio significativo o respondiendo a cualquier duda que les surja.

Más que obstáculos, recursos

Cualquier elemento que el dejota ponga en escena debería ser algo más que un obstáculo o un mero accidente del terreno. Hay que pensar en ello como oportunidades para hacer la escena más interesante. Una columna ofrece cobertura, pero una carretilla mecánica también servirá para cubrirse del fuego enemigo y, además, estará

añadiendo muchas posibilidades narrativas al asunto. Ese tipo de oportunidades estimula a los jugadores para que sean ingeniosos con el escenario. A nivel de reglas, cualquier argumento que use un jugador para justificar el uso creativo del escenario puede premiarse aumentando 1 punto la P de un penejota o amenaza. Esa modificación podría afectar exclusivamente a su pejota (si se cubre a solas tras una columna, por ejemplo) o a todos los presentes (si revienta unos sacos de yeso a tiros y levanta una polvareda que facilite la huida de todo el comando).

¡HAS EMPEZADO TÚ, SO MIERDA!

Si la situación deja claro quién dará el primer paso hacia la violencia, ese personaje *tendrá la iniciativa* durante la escena de acción. Será el primero en actuar. Los demás jugadores lanzarán un dado de diez caras y se pondrán en la cola según el resultado, de más bajo a más alto. En caso de empate, va primero el que tenga un menor % en Torpeza. Si hay un segundo empate, desempata con otra tirada o haced un concurso de escupitajos.

Los penejotas usan su valor de P más apropiado para determinar su orden en la cola (PF si es un conflicto físico y PM si se trata de un conflicto mental o social), pero siempre van antes si empatan con un pejota. Si dos penejotas comparten el mismo valor de P, el dejota describe en qué orden actúan bajo su propio criterio. Cualquier otro tipo de amenaza irá al final de la cola de iniciativa.

Este orden se mantiene durante el resto de la escena hasta el final del conflicto.

Ejemplo: *Golum y Juliana se enfrentan a un proxeneta muy cabreado y a una zarigüeya mutada que le sirve de mascota. Como el proxeneta ha iniciado el combate, actuará el primero. Golum y Juliana tiran un dado cada uno y obtienen un 9 y un 4 respectivamente. El dejota consulta la PF de la zarigüeya mutante y ve que tiene un 9, así que la cosa quedará así: proxeneta (por iniciar el conflicto), seguido de Juliana (4), la zarigüeya (9, igual que Golum, pero al ser penejota va primero) y Golum (9).*

Putear la cola

¿No te mola el orden que te ha tocado en la cola? Venga, aquí tienes un truco sucio para cambiar tu suerte: si gastas un punto de puteo, puedes cambiar tu puesto con el de cualquiera de la cola, sea pejota o penejota. Puedes reemplazar incluso al personaje o amenaza que haya

comenzado el conflicto y que actúe el primero. Puedes decidir esto en cualquier momento del combate y tendrá efecto inmediato, siempre y cuando el personaje o amenaza que sustituyas no haya actuado aún en ese turno. Si ya lo ha hecho, el cambio se hará efectivo durante el próximo turno. Nada puede impedir este cambio, de la misma manera que nadie puede impedir que el afectado use uno de sus puntos de puteo durante la siguiente ronda para recuperar su posición original. Esto puede hacerlo también un penejota si el dejota tiene puntos de puteo en su reserva.

ACCIONES DURANTE LOS MAMPORROS

Todo pejota, penejota y amenaza activa que participe en la escena de mamporros puede hacer su acción (o acciones) durante el turno, siguiendo el orden de la cola de iniciativa. Durante un combate, los personajes se van a dedicar básicamente a atacar, defenderse, cubrirse o moverse, que son las movidas específicas que te ofrecemos a continuación. Pero como en esto del rol puede pasar de todo, en la página 87 te ofrecemos algunos consejos para crear tus propias movidas específicas en caso de que las necesites. Para todo lo demás, recuerda que siempre podéis usar la tabla de movidas básicas de la página 48 y extrapolar el resultado a la situación.

En todas estas movidas se tendrá en cuenta el valor de P más apropiado del penejota según la acción que quiera realizar (PF para acciones físicas y PM para acciones mentales o sociales).

MOVIDA: ATACAR

Si el pejota quiere usar su agresividad para causar daño, hará un chequeo de una ineptitud, que será diferente en función del tipo de ataque:

- **Debilidad** para golpear, patear, rajar, apuñalar, morder y ese tipo de cosas cuerpo a cuerpo. Todos los ataques exitosos de este tipo suman +1 al daño.
- **Torpeza** para lo que tenga que ver con disparar armas o lanzar cosas a la crisma de los demás.
- **Estupidez** para engañar, despistar, rayar al enemigo a base de verborrea y ese tipo de cosas.
- **Asocialidad** para insultar, asustar, desanimar y rollos de ese estilo.

Las dos últimas opciones pueden no parecer un ataque, pero lo son. El sistema no distingue entre tipos de daño, así que cualquier agresión, sea física, verbal o no verbal, es igual de válida. Pero, ojo, recordad que siempre hay que narrar las consecuencias narrativas aparte del daño, y mucha gente suele preferir la sencillez de un «le parto la cara» a tener que pensar en maneras de desmoralizar al enemigo. Ya lo verás, ya.

Una vez decidido el tipo de ataque, se realiza el chequeo. Veamos los posibles resultados:



Éxito: El pejota hace el daño completo (el daño de cualquier arma usada, con un +1 si era un ataque cuerpo a cuerpo; también se suma cualquier bonus al daño que pueda provenir de los extras).



Casi éxito: El pejota puede hacer el daño completo si decide exponerse, a su vez, al daño parcial de la amenaza a la que intenta agredir. Vamos, que da y recibe al mismo tiempo. El pejota puede echarse atrás y no ejecutar su ataque previsto.



Ups: El ataque falla, pero el pejota descubre algo que podría favorecerle en próximos turnos (un nuevo elemento del escenario que pueda usar a su favor, una vía de escape..., cualquier cosa que suponga una oportunidad).



Desastre: El ataque no solo falla, sino que el agresor recibe el daño parcial de la amenaza. Además, el dejota puede elegir entre imponerle una nueva tara temporal al agresor o restarle un punto a la Calidad del arma u objeto que esté usando. Si pierde el último punto de Calidad, el objeto se rompe.

MOVIDA: DEFENDERSE

Como en **Acción Mutante** el dejota nunca lanza los dados por los penejotas y las amenazas, su manera de atacar pasa por forzar a los pejotas a que hagan estas movidas de defensa ante sus ataques.

Siempre que un pejota reciba un ataque de un penejota, puede defenderse realizando un chequeo de la ineptitud apropiada:

- **Torpeza** para defenderse de disparos de armas a distancia o cualquier cosa que le lancen.

- **Debilidad** para defenderse de golpes, patadas, puñaladas, mordiscos y ese tipo de cosas.
- **Estupidez** para defenderse de engaños, despistes, la verborrea rayante y tal.
- **Asocialidad** para defenderse de insultos, sustos, desánimos, etcétera.

Respecto a los resultados del chequeo:



Éxito: El pejeta se libra de cualquier consecuencia a causa del penejota o amenaza.



Casi éxito: El pejeta solo sufre las consecuencias parciales del pejeta o la amenaza.



Ups: El pejeta sufre las consecuencias totales, pero descubre algo que le podría favorecer en próximos turnos (un nuevo elemento del escenario que pueda usar a su favor, una vía de escape..., cualquier cosa que suponga una oportunidad).



Desastre: El pejeta recibe el daño total y, además, el dejota debe decidir entre imponerle una nueva tara temporal o restarle un punto a la Calidad del arma u objeto que esté usando durante el combate. Si pierde el último punto de Calidad, el objeto se rompe.

Defenderse de varios ataques a la vez

Hacer tiradas mola, pero hacer *muchas* tiradas puede ser cargante, así que si un pejeta es atacado a la vez por varios penejotas o amenazas, no le pidas que haga un chequeo para defenderse de cada uno. Simplemente elige al penejota o amenaza con la Precariedad más baja (la más peligrosa) y haz que el pejeta se defienda solo de esa.

- Si tiene **éxito**, esquivará todos los ataques, incluyendo los de penejotas y amenazas adicionales.
- En un **casi éxito**, añade 1 punto de daño al daño parcial recibido.
- En los resultados de **ups** y **desastre**, añade 1 punto de daño al total por cada penejota o amenaza adicional que le estuviera atacando.

¿Puede defenderse un penejota?

Si el dejota decide que uno de sus penejotas va a poner toda su atención en defenderse, puede disminuir su nivel de Precariedad en 2 puntos (hasta un valor mínimo de P1). Pero eso quiere decir que no podrá afectar a los pejotas de ningún otro modo mientras se concentre en su defensa. Se trata de una buena opción para que el dejota pueda sacar a sus penejotas más valiosos de escena cuando las cosas se compliquen demasiado.

MAMBOROS ENTRE PEJOTAS

No debería ser el pan de cada día, pero puede pasar. Solo hay que fijarse en la película que da nombre a este juego para ver que los propios miembros del comando pueden acabar hostiándose unos a otros. Si eso ocurre, la mejor manera de resolverlo es usando las reglas de oposición (página 56), teniendo en cuenta que los pejotas que obtengan éxito lograrán hacer daño completo a su rival (o rivales), y que cualquier consecuencia tendrá que ver con el daño que puedan producir los propios pejotas. Sí, es posible que los pejotas se dañen mutuamente de esta manera si varios de ellos obtienen éxito en sus tiradas.

En este caso, no importa quién tenga la iniciativa: los implicados en la refriega tiran y los que tengan éxito reparten mambo entre los colegas. Tampoco procede hacer movidas para defenderse, porque se supone que la movida de oposición ya incluye la capacidad del pejeta para salir lo mejor parado posible de la reyerta.

Este enfoque menos táctico permite que estas disputas entre pejotas se resuelvan de manera más rápida y generalista y trata de disuadir a los jugadores de entrar en minucias que puedan afectar al buen rollo.

OPORTUNIDADES EN PLAN SENCILLO

El resultado de ups es de los más divertidos de narrar, pero también puede ser agotador o pillar al dejota en frío. Cuando no lleguen esas ideas para crear oportunidades interesantes, podemos acudir al siguiente recurso: el pejota podrá aplicar un +2 a la P de cualquier amenaza durante su siguiente acción siempre y cuando busque un enfoque diferente para resolver el problema. De este modo, el dejota le pasa el marrón al pejota para que piense nuevas maneras de resolver el asunto. ¡Ayudad a vuestro dejota a plantear nuevas movidas!

MOVIDA: CUBRIRSE

Si un pejota se concentra en encontrar una manera de cubrirse, aunque solo sea lanzando el cuerpo a tierra, deberá afrontar un chequeo de Torpeza contra la P del penejota o amenaza atacante. Veamos los posibles resultados:

 **Éxito:** El pejota recibe Protección 3 frente a cualquier ataque que reciba a continuación. Si estaba tratando de protegerse de un explosivo, consigue evitar todo el daño.

 **Casi éxito:** El pejota puede decidir tener éxito a cambio de sufrir las consecuencias parciales de una amenaza cercana o puede echarse atrás (evitará las consecuencias parciales, pero pierde su acción).

 **Ups:** El pejota no encuentra un lugar que le ofrezca cobertura, pero por el camino descubre alguna otra oportunidad inesperada que le favorezca en futuras acciones.

 **Desastre:** El pejota no logra cubrirse. Si trataba de evitar una onda explosiva, se lleva el daño completo. Si trataba de buscar cobertura durante un combate, recibe daño parcial por parte de una amenaza cercana. Además, en cualquier caso, debe asumir la tara temporal «Desorientado», pues pierde el norte respecto a la ubicación de las amenazas y sus propios camaradas.

La protección, en caso de éxito, es válida mientras el pejota y la amenaza sigan aproximadamente en las mismas posiciones. Si alguno se mueve, el pejota deberá hacer un nuevo chequeo para volver a encontrar cobertura (en este caso no se aplica la restricción por repetir chequeos).

Si el que trata de cubrirse es un penejota y dedica su turno completo a ello, su valor de P desciende 2 puntos (hasta un valor mínimo de P1).

MOVIDA: MOVERSE

Moverse unos pocos pasos en un terreno sin obstáculos no requiere chequeo, el pejota lo hace durante su movida para atacar, defenderse o cualquier otra movida relevante. Pero si el pejota quiere recorrer una distancia considerable o tiene que superar algún obstáculo para llegar al lugar que quiere, cruzar fuego enemigo, buscar cobertura o escapar, sí se requiere un chequeo de Torpeza contra el valor de P del penejota o amenaza que le afecte más directamente (la más peligrosa, si le afectan varias).

Respecto a los resultados del chequeo:

 **Éxito:** El pejota realiza el movimiento deseado. Puede incluso escapar de un conflicto.

 **Casi éxito:** El pejota realiza el movimiento deseado si decide asumir las consecuencias parciales de la amenaza. Si se echa atrás, no se mueve y pierde su acción.

 **Ups:** El pejota no logra realizar el movimiento que quería, pero aparece una oportunidad que puede resultarle favorable en futuras acciones (un lugar para cubrirse, un arma inesperada, algo con lo que extorsionar al enemigo...).

 **Desastre:** El pejota no logra realizar su movimiento y sufre las consecuencias totales por parte de un atacante o amenaza cercana. Además, el dejota decide si le aplica una nueva tara temporal o le resta un punto de Calidad a uno de sus objetos más expuestos del inventario (que haya podido caerse o golpearse con el movimiento).

GRUPOS DE ENEMIGOS

Todos los penejotas relevantes de la historia deben tratarse de manera individualizada: cada uno de ellos plantea una amenaza independiente, con sus propios valores de PF y PM y sus rasgos personalizados. Pero hay otro tipo de enemigos que funcionan mejor en grupo. Son extras sin nombre, como podría ser un grupo de matones, de fans enloquecidos, de pijos borrachos o de manifestantes mosqueados. Para el dejota sería una locura controlar las estadísticas de toda esta peña por separado, así que trataremos a todo el grupo como un único penejota, con la diferencia de que el grupo tendrá tantos puntos de Salud como integrantes. Cada punto de daño recibido por parte del grupo implicará que uno de sus miembros ha caído. Por lo demás, se procede exactamente igual que si se gestionara un penejota normal.

Salvo que la historia requiera que el grupo se quede hasta el final o que se trate de androides sin ningún aprecio por su supervivencia, los grupos de matones suelen pirarse o disgregarse cuando han caído más de la mitad de sus miembros.

Ejemplo: El dejota hace aparecer un grupo de ninjas chinorris frente a los pejotas en un callejón apestado. Decide que el grupo sea duro de pelear a nivel físico (PF5) y que tenga seis matones

(6 puntos de Salud). Durante el combate, cada vez que los pejotas le hagan un punto de daño al grupo estarán eliminando a uno de los ninjas. Cuando solo queden dos ninjas, el dejota describirá que se escapan, chillando como ratas.

OTROS DAÑOS CHUNGOS

Caídas, venenos, asfixia... Hay tantas maneras de hacerse daño, ¿verdad? Por suerte, el dejota puede usar la tabla básica de amenazas (página 48) para determinar el grado de amenaza de cada una de ellas. ¿Que un pejota se cae por la ventana? Determina si era una caída insignificante (medio metro), ridícula (un metro), asumible (dos metros), peligrosa (cuatro metros) o mortal (seis metros o más). ¿Que un pejota se ve expuesto a un veneno? Decide si su toxicidad es insignificante, ridícula, asumible, peligrosa o mortal. Y, en base a esa decisión, aplica el daño sugerido en la tabla. Los ejemplos de antes son solo eso, ejemplos. Queda a criterio del dejota decidir cada cuántos metros aumenta el grado de amenaza en una caída o cómo de letal es un veneno, el fuego de un incendio o el ácido que escupe ese bicho alienígena, pero la tabla básica de amenaza y Precariedad siempre será útil como punto de partida.

Daño prolongado

Un caso especial es el de esos daños que se reciben de manera continuada, turno tras turno (o minuto tras minuto, u hora tras hora..., lo que decida el dejota), mientras se cumpla cierta condición. Hablamos de cosas como la asfixia, el envenenamiento, el contacto prolongado con el fuego, etcétera. En esos casos, el daño se vuelve a recibir en cada nueva fracción de tiempo que estime el dejota hasta que los pejotas tengan éxito en alguna movida que les saque del atolladero (tener éxito en un chequeo específico contra la amenaza que puede asfixiarles, encontrar un antídoto, escapar del edificio en llamas...).

DAÑO Y CURACIÓN

Cada vez que un personaje recibe daño debe tacharse una casilla de Salud. Fácil.

Las casillas de Salud de los pejotas se marcan siempre de izquierda a derecha y de arriba abajo. Los pejotas tienen sus casillas de Salud divididas en tres franjas: la superior indica daños leves,



la intermedia daños graves y la inferior daños críticos. Cuando ya no cabe más daño en una franja, se salta a la siguiente y se siguen marcando las casillas que hagan falta.

Siempre que un pejota recibe daño, el jugador puede decidir entre:

- Marcarse las casillas correspondientes, saltando de franja si es preciso.
- Adquirir una tara que convalide ese daño. Eso le ahorrará marcarse el daño que le toque recibir (sean los puntos que sean), pero le dejará una tara temporal. Solo es posible acumular tres taras temporales, pero el jugador puede convertir una de esas taras temporales en permanente para conseguir un nuevo hueco. Este doloroso gesto ya convalida el último daño recibido, lo que significa que el nuevo hueco seguirá estando disponible para convalidar daños futuros. Un pejota no puede tener más de cuatro taras permanentes.

Los pejotas con daños leves o graves no reciben penalizaciones. Los que tengan daños críticos aplican un -2 a cualquier P hasta que rebajen sus daños a la franja grave o leve.

Ejemplo: *HDemeí ha aterrizado mal con su Unidad de Locomoción Antigraedad (ULA). El leñazo supone 3 puntos de daño, y el pejota ya venía herido de otras movidas, así que esto le llevaría hasta la franja de daños graves. Para evitarlo, decide asumir una tara en lugar de tacharse las 3 casillas de Salud. El dejota anuncia que HDemeí tiene las «Costillas molidas». Desde ese momento, cualquiera puede marcarle esa tara a HDemeí, aunque al tratarse de una tara temporal se la podrá quitar en cuanto pueda descansar unas horas.*

RECUPERAR LA SALUD

Los pejotas de **Acción Mutante** están acostumbrados a sufrir, así que se curan por sí solos bastante rápido. La rapidez en concreto depende de los puntos de daño acumulados:

- El **daño leve** se elimina tras un breve descanso. Es suficiente con dedicar unos minutos a recuperar el aliento y lamerse las heridas. Si los pejotas disponen de esos minutos de calma (real, nada de historias raras de «mi pejota descansa mientras se cubre del tiroteo»), en la siguiente escena estarán frescos como una rosa y podrán destachar todos sus puntos de daño leve.

- El **daño grave** se recupera con horas de reposo. Cada hora de descanso permite tachar una casilla de daño grave. Si el pejota recibe atención médica o terapéutica, ese daño se recupera en la mitad de tiempo. En caso de tener que interrumpir el reposo, el pejota solo recuperará la cantidad proporcional de puntos de Salud (redondeando hacia arriba). Si el pejota reposa lo suficiente para eliminar su última casilla de daño grave marcada, también se recuperará al instante de todo el daño leve.
- El **daño crítico** siempre requiere atención médica o terapéutica y descanso (ver a continuación).

CURACIÓN DE LAS TARAS TEMPORALES

Las taras temporales se curan como el daño grave, lo que quiere decir que requieren también descanso o atenciones médicas. Cada tara temporal añade una hora al total de tiempo de reposo que necesita el personaje.

ATENCIÓN MÉDICA Y TERAPÉUTICA

Los pejotas pueden recurrir a atención médica para acelerar su curación (si habían recibido daño grave o taras temporales) o como única manera de curarse del daño crítico. Básicamente, necesitan que algún matasanos les eche un vistazo, les remiende un poco y les facilite algunas medicinas para aguantar mejor el tirón.

Ejemplo: *Tras el combate con los ninjas chinorris, Golum había sufrido 7 puntos de daño (dos de ellos graves) y una tara temporal («Hemorragia»). Eso requeriría de tres horas de reposo (dos por las casillas de daño grave y una más por la tara temporal), pero Golum decide acudir a la consulta de un simpatizante de la Causa para que le haga unos remiendos, lo que le permite curarse el doble de rápido (redondeando hacia arriba, queda en dos horillas de nada).*

El daño crítico solo se recupera mediante atención médica o psicológica. El pejota debe acudir a un hospital o ambulatorio clandestino o quedar al cuidado de un personaje que tenga un concepto o flipadas relacionadas con la medicina o la terapia psicológica y que disponga de material para su trabajo. En esas condiciones, el pejota se considera estabilizado tras tantas horas como casillas de daño crítico tuviera marcadas. Luego, se recuperará según las reglas de daño grave,

sumando al recuento de horas tanto las casillas graves como las críticas que tuviera marcadas.

Un personaje con daños críticos que no quiera o no pueda recibir atención médica aplicará un -2 a cualquier P de las amenazas que puedan afectarle. Además, cada seis horas que pase sin estabilizarse recibirá un nuevo punto de daño crítico.

Ejemplo: *Juliana había pillado tela de la abuela tras una reyerta con gente mala del polígono. Aunque ella misma es enfermera, se encuentra tan mal que decide dejarse caer (literalmente) por un ambulatorio. Juliana había acumulado 11 puntos de daño, 2 de ellos críticos, así que tardan dos horas en estabilizarla. Ya fuera de peligro, Juliana recuperará sus puntos de Salud en unas tres horas más (tenía 4 puntos graves y 2 puntos críticos, lo que sumaban 6, pero como está siendo atendida en un ambulatorio, el recuento de horas se reduce a la mitad y queda en tres horas de descanso, que, sumadas a las dos horas que han tardado en estabilizarla, quedan en cinco horas de hospitalización).*

KAPUT

Cuando un jugador tacha su última casilla de Salud, el pejota queda inconsciente, derribado, desmayado. Kaput. Morirá a los pocos minutos si nadie supera una movida de curar para estabilizarle (ver a continuación) o le llevan de inmediato a un servicio de urgencias. Una vez estabilizado, el pejota recobra la consciencia y se cura según las reglas de curación habituales.

Cualquier personaje que esté al lado de alguien kaput puede decidir cargárselo definitivamente, así que no abandonéis a vuestros amigos en el campo de batalla si no es estrictamente necesario.

MOVIDA: CURAR

Cualquier pejota con un concepto o flipadas relacionadas con movidas médicas puede hacer un chequeo para curar los puntos de daño de un compañero. Se trata de un chequeo de Estupidez. El valor de P dependerá del nivel de daños acumulados por el pejota herido: **7 si eran daños leves, 5 si eran daños graves y 3 si eran daños críticos.** Este chequeo no puede repetirse.

Curar es válido tanto para heridas físicas como psicológicas, pero el curandero debe justificar su intervención según sea el tipo de daño que vaya a curar mediante su concepto o flipadas.

Respecto a los resultados del chequeo:



Éxito: El pejota puede curar hasta 3 puntos de salud de un personaje herido o una tara temporal (no ambas cosas). Si el personaje estaba kaput, le estabiliza y le permite recuperar 1 casilla de Salud. Se aplican el resto de reglas de curación para sanar el daño restante.



Casi éxito: El pejota puede aplicar las mismas mejoras de un éxito, pero a cambio de recibir 1 punto de daño debido al estrés y el cansancio que le supone atender al herido. Se aplican el resto de reglas de curación para sanar el daño restante. El pejota puede echarse atrás y pasar de curar al herido.



Ups: El pejota no logra curar una mierda, pero aparece la oportunidad de atender al herido de otra manera (un vehículo o personaje «médico» inesperado, un botiquín con algún calmante caducado...).

¡PRIMEROS AUXILIOS NO, POR FAVOR!

Si algún pejota sin conocimientos de medicina o terapia psicológica decide arremangarse para curar las heridas de un compañero, puede intentarlo mediante un chequeo de Estupidez contra P3. Si tiene éxito, logrará curar 1 punto de daño al herido, lo que podría ser suficiente para estabilizar una herida crítica. Pero cualquier otro resultado supone causar 1 punto de daño adicional. Dicho esto, te animamos a que dejes que los pejotas descubran por sí mismos el efecto de los primeros auxilios improvisados. Es posible que no quieran usarlos ni una vez más.



Desastre: El pejota no solo no cura al herido, sino que le causa 1 punto de daño adicional. Sí, esto podría dejar kaput al herido, en cuyo caso será mejor que no lo toque más y busque a alguien que sepa lo que se hace. Si el personaje atendido ya estaba kaput, muere sin remedio y el pejota adquiere la tara temporal «¿Qué he hecho?».

DROGAS Y ESTIMULANTES

No cabe duda de que en el mundo retrofuturista de **Acción Mutante** ha habido algunos avances importantes en medicina. Son avances chuscos y tienen algunos incómodos efectos secundarios, pero cumplen con su función de poner a tono o remendar al personal. Puedes permitir que los pejotas tengan acceso a estos recursos, bien sea comprándoselos a proveedores más o menos fiables, encontrándolos de manera providencial o como recompensa de misiones en las que tenga sentido que aparezcan. En la tabla de abajo tienes unos cuantos ejemplos.

EQUIPO

Quienes se han visto en situaciones peliagudas saben que a veces lo más importante es disponer de la herramienta adecuada para solucionar las cosas. Sean esos alicates que te permiten hacer un agujero en la valla, la novela barata del oeste de la que sacas frases para los discursos o el pistolón con el que te abres camino entre el ejército de androides, tu equipo puede marcar la diferencia entre el presumible fracaso y la insólita victoria.

Hay dos factores principales a tener en cuenta a la hora de introducir objetos en el juego: la *Calidad* del material (que también se relaciona con la pasta que cuesta) y los *espacios de inventario*.

CALIDAD DEL EQUIPO

En **Acción Mutante** la calidad suele brillar por su ausencia. Empezando por los propios pejotas, todo es bastante precario. Pero es cierto que algunos objetos pueden ser de mayor factura que otros (como las navajas de Albacete), y existe un baremo en el juego para gestionarlo.

- Por defecto, un **objeto común**, recién comprado o bien conservado, tiene 2 casillas de Calidad. Si el texto no indica nada especial, se asume que hablamos de un objeto de estas características.
- Si los pejotas no pueden o no quieren costearse un objeto de Calidad común, pueden pillarse **objetos «Viejos», «Desgastados» o «Baratos»**, que solo tienen 1 casilla de Calidad pero cuestan la mitad del precio marcado en la tabla de equipo. El hecho de que el objeto sea «Viejo», «Desgastado» o «Barato» funciona como una tara permanente que puede activarse para putear al personaje.
- Los **objetos de gran calidad** pueden adquirirse al doble del precio que marcan las tablas de equipo. Tienen 3 casillas de Calidad y pueden conceder bonus especiales, a criterio del pejota. Hay dos opciones:
 - × Si se trata de herramientas, añaden entre un +1 y un +3 a la Precariedad de una amenaza cuando se usan de forma apropiada.
 - × Si se trata de armas, conceden entre un +1 y un +3 al daño final causado.

Cuando un pejota obtiene un resultado de desastre en un chequeo mientras está usando el objeto, podría verse obligado a tachar una casilla de Calidad.

Droga	Pasta	Efecto	Efectos secundarios
Estimulante «A tono»	50	+1 a cualquier P durante el resto de la escena (máximo 10).	Tara temporal «Drogado».
Estimulante «Subidote»	100	+3 a cualquier P durante el resto de la escena (máximo 10).	Tara temporal «Drogado» y daño +2 al acabar la escena.
Calmante «Suavex»	50	Elimina 1 punto de daño.	Tara temporal «Drogado».
Calmante «Relax»	100	Elimina 3 puntos de daño.	Tara temporal: «Drogado» y -2 a cualquier P durante el resto de la escena (mínimo 1).

El pejeta lo anunciará cuando sea preciso. Cualquier objeto que tenga o alcance una Calidad 1 adquiere la tara «Maltrecho», «Desgastado» o similar. Si no le quedan más casillas, el objeto se rompe y queda inutilizado hasta que se repare (ver página 75) o se sustituya por otro de las mismas características.

ESPACIOS DE INVENTARIO

Cuando un pejeta está en su casa o tiene la posibilidad de ir al chino de la esquina para pillar pilas de repuesto, no es plan de preocuparse demasiado de si dispone de tal o cual cosa, pero cuando está cumpliendo una misión o viajando por ahí, es importante saber qué lleva encima y qué no. A menos que un pejeta se haya puesto una flipada del estilo «Bolsillos de Doraemon» que le permita sacarse de la manga algún que otro cacharro útil de vez en cuando, los pejetas solo tendrán acceso a lo que lleven encima y lo que puedan arramblar de su entorno inmediato. Y para gestionar lo que llevan encima tenemos el *inventario* en la hoja de personaje.

El inventario está dividido en tres secciones:

La sección **encima** resume aquello que el pejeta puede llevar en los bolsillos, prendido del cinturón o colgando de los hombros (como un fusil o una sombrilla de playa, por ejemplo). Pueden ocuparse hasta ocho espacios de inventario de esta manera. Tu pejeta no sufre ninguna restricción por llevar cosas encima, aunque tenga todos los espacios llenos.

La sección **pasta y objetos minúsculos** está pensada para apuntar los ecus que el pejeta lleva encima y cualquier objeto insignificante, como una llave, un boli, la foto de su ídolo, etcétera. Como todo esto son cosas muy pequeñas, se representa como un único espacio de inventario que, en teoría, puede llenarse con lo que quieras. Pero un buen consejo es que no lleves más de lo que puedas apuntar en ese espacio,

pues no tendría mucha lógica que te cargaras de trescientos objetos minúsculos...

El **macuto** resume cualquier elemento que permita al pejeta llevar una carga ligera. Aunque se llame así, puede referirse a una mochila, un bolso, una gran riñonera o unos bolsillos extras en el cinturón. Cualquier cosa que permita llevar carga adicional y que se mantenga cerrada con cremalleras o botones vale como macuto. El macuto ofrece 15 espacios de inventario para que tu pejeta pueda llevar más cosas a cuestas, pero a cambio de dos putadillas:

- Siempre que quieras acceder a un objeto del macuto debes gastar una acción. En escenas relajadas no supone ningún problema, pero en mitad de una escena de mamporros deberás realizar una acción adicional si quieres sacar el objeto y usarlo en el mismo turno. Consulta la sección «Turnos», en la página 63, para refrescar las penalizaciones que se aplican al realizar acciones adicionales.
- Aplicas un -1 al valor de Precariedad de cualquier amenaza cuando hagas chequeos de Torpeza. Eso te pondrá las cosas algo más difíciles en algunas situaciones.

Si tu pejeta necesita llevar más cosas, puedes apuntarlas al pie o en la parte trasera de la hoja de personaje, pero ten en cuenta que por cada tres espacios adicionales de inventario que contabilices deberás aplicar un -1 adicional a la Precariedad de cualquier amenaza en los chequeos de Torpeza.

Usar los espacios de inventario

Cada objeto ocupa ciertos espacios de inventario. Si el pejeta lo lleva *encima* o en el *macuto*, debe indicarlo viñeteando tantos espacios como haga falta y escribiendo el nombre del objeto dentro, como mostramos en la siguiente imagen de ejemplo:

Encima		Pasta y objetos minúsculos
PELUCO BARATO	NAVAJA, +0/1 DAÑO CALIDAD 00	150 ECUS LLAVES DE LA ASOCIACIÓN DE VECINOS UNA TIRTA
REVOLVER TOCHO VIEJO DAÑO 2/3. RECARGAS, CALIDAD 0	PASTILLERO MUNICIÓN REVOLVER	
Macuto (-1 Torpeza)		
PORRA DELUXE CON LOGO DL AHE TL, +0/1 DAÑO, CALIDAD 000		
KIT DE MAQUILLAJE	MUNICIÓN REVOLVER	

En el caso de las armas o de los objetos que ofrezcan algún tipo de bonus, puedes anotar la información básica ahí como recordatorio. También te vendrá bien dibujar unas casillas o círculos junto a las armas y herramientas para llevar un control de su Calidad, pues es bastante probable que se desgasten o se rompan durante las aventuras. Recuerda que cualquier arma u objeto común tiene 2 casillas de Calidad. Los objetos «Viejos», «Desgastados» o «Baratos» tienen 1 casilla de Calidad y los de gran calidad tienen 3.

MOVIDA: REGATEAR

El pejota intenta por todos los medios que el vendedor le rebaje el precio de un objeto. Se trata de un chequeo de Asocialidad contra la PM del vendedor (6 por defecto).

 **Éxito:** El vendedor accede a rebajar entre un 30 % y un 50 % del precio, a criterio del dejota.

 **Casi éxito:** El vendedor accede a la rebaja anterior, pero solo a cambio de un agotador regateo que provoca al pejota la tara temporal «Dolor de tarro». Si lo prefiere, el pejota puede echarse atrás y abandonar la negociación.

 **Ups:** El pejota no logra regatear lo suficiente, pero aparece la oportunidad de comprar un objeto diferente (del interés del pejota), un nuevo vendedor que está dispuesto a rebajar un 50 % a cambio de un favorcillo personal o alguna otra cosa.

 **Desastre:** El proveedor se indigna por el regateo y no solo se niega a vender, sino que le dice al pejota que no quiere volver a verle en su puta vida. El pejota recibe 3 puntos de daño (social) y la tara temporal «No es de fiar» (se correrá la voz y otros proveedores de la zona tampoco querrán hacer negocios con él). La tara desaparecerá cuando el pejota abandone la zona o pasen unas semanas y la cosa se calme.

MOVIDA: ENDEUDARSE

El pejota trata de convencer al vendedor de que le deje pagar a plazos, con avales, promesas o lo que haga falta. Se trata de un chequeo de Estupidez contra la PM del vendedor (6 por defecto).

 **Éxito:** El pejota convence al vendedor a cambio de una pequeña comisión del 10 %

sobre el precio total. Tras pactar los plazos, podrá llevarse su compra. Por defecto, el pejota debe descontarse la pasta cada vez que cumpla un plazo. Si no puede asumir algún pago, el dejota debe encargarse de aplicar consecuencias narrativas, más o menos graves según la pasta pendiente o la mala leche del vendedor.

 **Casi éxito:** El pejota puede tener éxito a cambio de ganar una tara temporal que tenga que ver con las condiciones del acuerdo. Podría ser algo como «Angustia financiera», «Patrimonio amenazado», «Paranoia»..., cualquier cosa que sirva para recordarle la deuda pendiente. La tara solo desaparecerá cuando se haya satisfecho la deuda. El pejota puede echarse atrás y abandonar la idea de endeudarse.

 **Ups:** El pejota no logra cerrar un acuerdo, pero aparece una oportunidad de «tomar prestada» una mercancía similar o de acceder a otra mercancía o servicio distinto pero también útil (por ejemplo, si el pejota no consigue comprar la nave espacial de segunda mano que quería, puede aparecer un misterioso capitán de un carguero ilegal dispuesto a ponerse a su servicio a cambio de repartir ganancias).

 **Desastre:** El proveedor engaña al pejota a base de bien. No solo le convence de que debe aceptar unas comisiones del 30 %, sino que le exige como paga y señal toda la pasta que lleve encima. Cuando el pejota quiere darse cuenta, ya ha firmado el acuerdo (o alguien ha falseado su firma) y no hay vuelta atrás. Negarse tendrá consecuencias narrativas importantes, como que el pejota sea acosado cada dos por tres por matones que le recuerdan su deuda o que alguien se encargue de ir robándole cosas en concepto de la deuda pendiente.

MOVIDA: ROBAR

Robar algo puede ser tan simple como meter la mano en un bolsillo para birlar una cartera o tan complejo como asaltar un banco. Para lo segundo, el dejota debería plantear varias movidas distintas frente a amenazas diversas que los pejotas deben resolver paso a paso, pero para robos más simples es suficiente con plantear un chequeo de Torpeza contra la PM del pejota (o la P de la amenaza, si se trata de un sistema de seguridad). Para robar a otro pejota (qué ruín)

se resolvería con una movida de oposición (ver página 56).



Éxito: El pejota roba el objeto sin que nadie se dé cuenta.



Casi éxito: El pejota puede robar el objeto a cambio de que su dueño se dé cuenta en el último momento. En función de la escena, esto podría derivar en una persecución, en mamporros o en una buena denuncia. El pejota puede echarse atrás y no robar el objeto.



Ups: Mientras el pejota intenta robar el objeto, se produce un giro de guion que cambia del todo las circunstancias. Tal vez el pejota descubra que el objeto no estaba donde o con quien pensaba o aparezca en escena algo todavía más suculento que birlar.



Desastre: Le pillan con las manos en la masa. El pejota no consigue robar el objeto y deberá vérselas con el dueño del objeto, las fuerzas de seguridad o un escenario muy adverso (como quedar encerrado debido a una alerta en los sistemas de seguridad). Además, adquiere la tara temporal «Buscado» o similar hasta que abandone la zona o pasen unas semanas y la cosa se calme.

MOVIDA: REPARAR OBJETOS

Los pejotas pueden reparar sus objetos si acuden a alguien que sea manitas para esas cosas. Los costes, si deben contratar el servicio, equivalen aproximadamente a un 25 % del valor de ese objeto en el mercado, lo que quiere decir que el pejota debe soltar la mosca para pagar la reparación.

El objeto reparado recuperará hasta 2 puntos de Calidad a menos que ya tuviera la tara permanente de «Viejo», «Barato», «Desgastado» o similar, en cuyo caso solo recuperará 1 punto.

El tiempo de reparación queda a criterio del dejota: llevarlo a un taller especializado de una gran ciudad podría suponer tres horas por cada punto de Calidad reparado (otra cosa es que te hagan esperar más debido a la carga de trabajo que tenga el taller), mientras que un manitas de una granja perdida de Axturias podría tardar uno o más días por cada punto de Calidad a reparar.

Cualquier pejota que disponga de un concepto o flipada que dé a entender que sabe de reparaciones

puede hacer un chequeo de Torpeza contra P8 para objetos de Calidad 1, P6 para objetos de Calidad 2 y P4 para objetos de Calidad 3.

Los resultados del chequeo deciden el resultado de la reparación:



Éxito: Permite reparar el objeto en una hora, devolverle todas sus casillas de Calidad perdidas e incluso eliminar sus posibles taras.



Casi éxito: El pejota puede restaurar un punto de Calidad del objeto o una de sus taras, pero a cambio de adquirir él mismo la tara temporal «Agotado». Puede echarse atrás si lo prefiere.



Ups: No es posible reparar el objeto, pero durante el proceso aparece la oportunidad de adquirir, crear o robar un objeto alternativo (o conseguir a un proveedor que le venda al pejota algo a buen precio).



Desastre: El objeto queda destrozado del todo. Nadie podrá reparar ese amasijo de piezas nunca más. Además, el pejota adquiere la tara temporal «Frustrado» u otra similar.

MOVIDA: ESCOÑAR OBJETOS o JAQUEAR SISTEMAS

Este es el reverso oscuro de la movida anterior. Sirve para putear un objeto complejo, sea para causarle alguna disfunción o dejarlo inoperativo del todo. También sirve para jaquear sistemas, acceder a datos ocultos, etcétera.

Cualquier pejota que disponga de un concepto o flipada que dé a entender que sabe de tecnología o sistemas informáticos puede hacer un chequeo de Estupidez contra P8 para objetos o sistemas de baja calidad, P6 para objetos o sistemas de calidad estándar y P4 para objetos de buena calidad.

Los resultados del chequeo deciden el resultado:



Éxito: Permite escoñar el objeto o la función deseada o jaquear el sistema.



Casi éxito: El pejota puede tener éxito, pero a cambio de adquirir él mismo la tara temporal «Agotado». Puede echarse atrás si lo prefiere.



Ups: No es posible escoñar el objeto o la función deseada ni jaquear el sistema, pero durante el proceso aparece la oportunidad de usar el objeto de otro modo, transportarlo a otro lugar donde otro técnico pueda conseguir el resultado deseado o cualquier otra cosa que permita seguir la historia por otros derroteros.



Desastre: El objeto queda destrozado del todo o el sistema se queda bloqueado e inaccesible. Nadie podrá reparar ese amasijo de piezas o acceder al sistema nunca más. Además, el pejota adquiere la tara temporal «Frustrado» u otra similar.

ÚTILES Y HERRAMIENTAS

A veces, para poder realizar ciertos chequeos es necesario usar un objeto, así que es un requisito imprescindible poseerlo. Ahí no hay más que hablar ni modificadores que valgan, simplemente lo decide el dejota: «Necesitas una destornillador para abrir eso».

Pero en otros casos las herramientas suponen una ayuda en cosas que, de otro modo, resultarían más difíciles. En estas ocasiones el dejota puede disminuir en un punto (o incluso en dos o tres si son herramientas de mayor calidad) la P de una amenaza que intente superarse usando el objeto en cuestión.

Útiles y herramientas	Pasta	Inventario
Alicates y otras herramientas similares	10	1
Billetera, tarjetero	25	1
Caja herramientas básica	100	8
Calculadora	25	1
Ciberpatinete plegable	300	6
Gafas de sol	100	1
Juego de cartas	25	1
Kit de maquillaje	100	2
Libreta de notas, agenda	10	1
Linterna de petaca	25	1
Muda de repuesto	50	2
Navaja suiza	100	1
Novelilla barata	10	1
Ordenador «portátil»	1500	10
Paquete de clínex, tabaco o chicles	10	1
Pastillero	10	1
Peluco	50	1
Petaca	50	1
Radio AM/FM portátil	50	2
Tupper y cubiertos	25	2
Vaso con pajita	10	1
Vidroncámara con consola de monitorización	1500	15
Zapatos de repuesto	50	2

En la página anterior te ofrecemos una tabla con algunas herramientas. No pretende ser exhaustiva, solo ilustrativa de algunos objetos comunes en el universo de **Acción Mutante**. Echar un vistazo a estos ejemplos debería bastar para que el dejota invente sus propios cacharros.

Por defecto, los objetos de esta tabla y las siguientes tienen 2 casillas de Calidad. Los objetos con 1 única casilla de Calidad cuestan la mitad de la pasta que indica la tabla, y los que tienen 3 casillas cuestan el doble. El dejota también puede duplicar o dividir el precio en base a la oferta y la demanda de ciertos cacharros en la zona en la que se encuentren los pejotas (como en los mercados de planetas exteriores).

ARSENAL

Las armas tienen los mismos rasgos que el equipo convencional, incluyendo la posibilidad de perder un punto de Calidad cuando se obtiene un desastre en un mal chequeo, pero añaden dos rasgos adicionales: el *bonus al daño* y la *recarga*.

El **bonus al daño** es la cantidad de daño (parcial o total) que puede realizar el pejota al usar el arma. Se aplica el daño total o parcial en función del resultado de las movidas para defenderse o atacar del pejota, entre otras. Los ataques con armas cuerpo a cuerpo (contundentes, blancas, etcétera) siempre añaden 1 punto de daño al ataque, de ahí que los daños de esas armas se expresen con un signo de «+» delante, para recordar que deben sumarse al punto de daño base.

La **recarga** refleja la cantidad de turnos que el arma puede usarse antes de quedarse sin munición. Se supone que el pejota intenta disparar tantas balas como su arma le deje durante su turno (esto es **Acción Mutante**, olvidaos de sutilezas y de contar balas en el cargador). Cuando el pejota ha disparado tantos turnos como indica su capacidad de recarga, deberá recargar, lo cual cuenta como una acción. Por supuesto, el pejota debe tener acceso a munición adicional para recargar el arma, sea en su inventario o en su entorno inmediato.



El dejota no debería obsesionarse con esto de la recarga cuando use a los penejotas armados; puede gestionarlo un poco a ojo mientras no se olvide de darles un respiro a los pejotas, haciendo que los penejotas recarguen sus armas cada cierto tiempo o que se queden sin munición.

Munición

Todas las cajas de munición ocupan un espacio de inventario, y cada caja permite cargar por completo el arma. La excepción son las cajas de munición de la pistola, el rifle y la escopeta, que permiten recargar tres veces el arma antes de agotarse.

A nivel de costes, todas las cajas de munición cuestan unos 50 ecus, salvo las baterías láser,

que se recargan mediante cargadores especiales (valen unos 1000 ecus). Comprar una nueva batería precargada vale unos 250 ecus.

Explosivos

Explotar cosas sería una de las actividades preferidas de los comandos de Acción Mutante si no fuera por el peligro que supone manipular según qué cosas. Estos cacharros explosivos son una amenaza en sí misma, pero los valientes que se atreven con ellos pueden causar verdaderos estragos.

El juego propone tres tipos de explosivos: menor, medio y mayor, que a su vez pueden ser estables (y caros) o inestables (y caseros). Cualquier explosivo que no se fabrique en condiciones muy controladas, como factorías o laboratorios militares,

Arma	Pasta	Inventario	Recarga	Daño*
Navaja	25	1	No	+0/+1
Porra, bate, extintor	25	3	No	+0/+1
Machete, cuchillo carnicero	50	1	No	+1/+2
Pistola automática	500	1	2	1/3
Revólver tocho	750	2	3	2/3
Super pistola de rayos láser	6000	2	8	2/3
Subfusil	1500	3	4	2/4
Fusil	2500	4	6	3/4
Rifle**	1500	4	1	2/4
Escopeta	600	4	1	2/5
Escopeta de doble cañón	900	4	1	3/5
Ametralladora	6000	6	4	3/6
Super fusil láser	15 000	6	8	4/6
Enorme arma futurista	25 000	10	8	5/10

* Los ataques de armas cuerpo a cuerpo hacen siempre 1 punto de daño de base.

** Puede disparar la hostia de lejos.

se considera casero, por muy manitas que sea el artificiero.

El valor de **Estabilidad** de los explosivos equivale a su Precariedad; es solo una manera diferente de llamarlo para acojonar más a los pejotas.

Un explosivo bien colocado produce su daño total en todos los personajes que están en la zona de combate a menos que realicen una movida desesperada para cubrirse (para ello tienen que ser conscientes de la presencia del explosivo, claro). Si realizan esa movida, aplica los resultados correspondiente del chequeo (ver página 68).

Los explosivos no tienen casillas de Calidad. O petan o no petan, sin más.

MOVIDA: MANIPULAR EXPLOSIVOS

Cada vez que un pejota manipula un explosivo para detonarlo debe realizar un chequeo de Estupidéz que tenga en cuenta el grado de Estabilidad sugerido (reemplazando a la habitual P) en la tabla de explosivos. Estos son los posibles resultados:



Éxito: El pejota puede colocar el explosivo donde quería y pirarse a un lugar protegido antes de detonarlo.



Casi éxito: El pejota logra colocar el explosivo, pero debe realizar una movida para cubrirse durante el próximo turno para determinar en qué grado consigue protegerse de la explosión.



Ups: El artefacto no explota cuando o como debe, pero el pejota puede aprovechar una oportunidad de algo favorable a sus intereses (puede que el enemigo se haya despistado o que todavía tenga tiempo de lanzarlo a otro lugar distinto, por ejemplo).



Desastre: El explosivo peta en las narices del pejota, que se come el daño enterito (total) sin poder realizar una movida para cubrirse. Además, adquiere la tara temporal «Tullido», «Chamuscado» u otra similar.

Explosivo	Pasta	Inventario	Estabilidad	Daño
Explosivo menor	100	1	7	2/3
Explosivo menor (casero)	20	2	4	1/2
Explosivo medio	300	2	8	3/5
Explosivo medio (casero)	50	3	5	2/4
Explosivo mayor	500	3	9	4/7
Explosivo mayor (casero)	125	4	6	3/6
Detonador y cables	50	1	N/A	-
Detonador y cables (casero)	15	1	N/A	-

ARMADURA Y PROTECCIÓN

En esta guerra de guerrillas por la Causa Mutante suele primar más la agilidad, la versatilidad y la pereza que la logística militar, por lo que no es habitual que los guerrilleros usen protecciones realmente efectivas. Pero, oye, hay quien es muy previsor o tiene el tiempo y la pasta suficiente para agenciarse ese tipo de cosas. Si eres de esos afortunados, tal vez te interese la tabla de abajo.

Las protecciones absorben cierta cantidad de daño sufrido por el personaje. No obstante, cada vez que el pejota obtiene un desastre al intentar defenderse de un ataque (o cuando directamente no se defiende), la Protección se reduce en un punto de manera permanente; a partir de entonces, solo protegerá en base a su nuevo valor. Cuando el valor de Protección llega a 0, la «armadura» queda hecha jirones y deja de ser efectiva, aunque aún puede repararse.

Las protecciones no ocupan espacios de inventario, colega, porque no se llevan guardadas, sino encima. Pero todo lo que vaya más allá de una ropa reforzada debería tener al menos una tara para reflejar qué precio debe pagar el pejota por librarse de algunos puntos de daño.

EL EQUIPO Y LOS PENEJOTAS

Los detallitos sobre el equipo está bien para los pejotas, pero el dejota se volvería loco si tuviera que estar pensando en espacios de inventario, pasta y otras movidas cada vez que los penejotas usan su equipo. Para simplificar, los penejotas añaden cualquier equipo relevante a sus flipadas, con un resumen escueto de las ventajas que le otorgan si es el caso. En las armas será el bonus al daño y tal vez la descripción de alguna tara que pueda provocar en caso de que tenga efectos especiales.

VEHÍCULOS

La logística es importante en la lucha por la Causa Mutante, y los vehículos son una parte fundamental. Los opresores controlan el cotarro del transporte y la colonización, ya no solo en la Tierra, sino en el Espacio. Eso quiere decir que las clases bajas deben contentarse con cacharros baratos o viejos, mientras que los pijos acceden a vehículos cada vez más molones y ostentosos. En esta realidad ranciapocalíptica, lo mismo puedes cruzarte con una vieja en Mobylette que con un carguero espacial repleto de rabas de calamar congeladas o una lanzadera recreativa pintada de dorado. ¿Cómo gestionar eso en el juego? Pues igual que lo demás: a brocha gorda y con mucha Precariedad.

A continuación te describimos, punto por punto, los rasgos que usan los vehículos y te damos algunos consejos para completarlos si quieres crear los tuyos propios.

Modelo: Piensa en una versión ranciapocalíptica de un vehículo que conozcas o que hayas visto en tus pelis preferidas. Recuerda que estamos en un contexto retrofuturista, lo que permite añadir algún vehículo que hoy consideraríamos antiguo.

Precariedad: Funciona como el resto de Precariedades del juego. Un vehículo viejo y usado debería tener entre P7 y P9, uno nuevo o de calidad decente podría tener entre P5 y P6, y las Precariedades más bajas deberían reservarse para vehículos de buena calidad. Los pejotas usarán este valor como P cuando realicen movidas de riesgo conduciendo el vehículo.

Leñazo: Es el daño que provoca el vehículo (tanto a transeúntes como a los propios ocupantes) cuando choca contra algo o tiene un accidente. Aunque en el mundo real nadie lo contaría si un camión le atropella, en el juego hacemos un poco la vista gorda

Tipo	Protección	Tara	Pasta
Ropa reforzada	1	-	100
Protecciones deportivas varias	2	Incómodas	200
Indumentaria antidisturbios	3	Pesada	500
Exoesqueleto metálico y otras molonidades futuristas	4	Complicado	-

y establecemos un máximo de 6 como daño total para vehículos planetarios. El daño parcial debería ser la mitad del daño total (redondeando hacia arriba). En vehículos espaciales la cosa ya cambia: nos moveremos entre 10 puntos para daño total (naves pequeñas, no mucho más grandes que un camión) y 60 (un megacarguero). También calculamos el daño parcial dividiendo entre dos el daño total (redondeando hacia arriba).

Estructura: Equivale a la Salud del vehículo. Una motillo tiene 6 puntos de Estructura, una excavadora puede tener unos 30, mientras que un megacarguero espacial puede llegar a los 250. Los vehículos restan puntos de Estructura cuando reciben leñazos por parte de otros vehículos o daños de los ataques de los personajes (disparos, golpes, explosivos...).

Flipadas: Haz que tu vehículo tenga, como mínimo, una flipada que le otorgue personalidad y le permita hacer alguna maniobra molona o contribuir

en algo al flipe de sus ocupantes. Si es un vehículo realmente molón, puedes ponerle dos o tres flipadas.

Taras: Añade la salsilla precaria de **Acción Mutante** a tu vehículo encasquetándole una, dos o incluso tres taras en función de lo destartado o barato que sea.

Motillo

Pasta	500 ecus
Precariedad	6
Leñazo	2/3
Estructura	6
Flipadas	Muy manejable.
Taras	Se ahoga en las cuestas.

Moto de policía

Pasta	20 000 ecus
Precariedad	4
Leñazo	2/5
Estructura	8
Flipadas	Minimetrallera (daño 2/4).
Taras	Pesa demasiado.





Coche viejo (Supermirafiori Turbo)

Pasta	1500 ecus
Precariedad	6
Leñazo	2/4
Estructura	12
Flipadas	Ambientador de pino tóxico (arma arrojadiza: +1 a P de cualquier rival si se le lanza con éxito).
Taras	Solo sintoniza Radiolé (y no se puede apagar). Mierda incrustada perpetua.

Coche pijo

Pasta	50 000 ecus
Precariedad	3
Leñazo	2/4
Estructura	10
Flipadas	Impresionante (+1 a P en chequeos de Asocialidad).
Taras	El navegador habla como una versión gangosa del coche fantástico.

Coche de policía (Seat Toledo)

Pasta	30 000 ecus
Precariedad	4
Leñazo	2/4
Estructura	15
Flipadas	Láser aturdidor (provoca la tara temporal «Aturdido»). Foco cegador (provoca la tara temporal «Cegado»).
Taras	A veces se cala.

Camión Pegasus

Pasta	60 000 ecus
Precariedad	5
Leñazo	3/6
Estructura	30
Flipadas	Super suspensión. Cabe de todo.
Taras	Pastillas de freno reguleras.

Excavadora

Pasta	45 000 ecus
Precariedad	5
Leñazo	3/5
Estructura	30
Flipadas	Palazo neumático (daño 2/4)
Taras	Pastillas de freno reguleras.

Bugui (todoterreno descapotable del desierto)

Pasta	6000 ecus
Precariedad	7
Leñazo	2/4
Estructura	9
Flipadas	Ultrasuspensión
Taras	Inestable. Cobertura mínima.



A diferencia de los vehículos planetarios, las naves espaciales no se fabrican en serie y cada una tiene su propia combinación de rasgos. En el capítulo «Un mundo ranciapocalíptico» se dedica una sección al Espacio (página 117) y se ofrecen varios ejemplos de naves espaciales.

MOVIDA: VIAJAR

En condiciones normales no hace falta usar reglas para viajar. Los pejotas se hacen con un vehículo, exponen su decisión de dirigirse a algún lugar en concreto y el dejota decide lo que tardan y resume el viaje en un par de frases. Los pijos lo llamarían elipsis.

¿Y cómo decide el dejota lo que se tarda en llegar de un lugar a otro? Pues se lo inventa en base a sus conocimientos de geografía o su nariz para las distancias. Para las aventuras que sucedan en la España ranciapocalíptica se puede tirar de una aplicación de mapas e itinerarios, pero teniendo en cuenta que la cosa está (todavía) más jodida en el mundo de **Acción Mutante**. Atravesar los Monegros en coche podía suponer una hora a principios de los noventa del siglo pasado, pero ahora las carreteras están más chungas (como para sumarle el triple de horas) y existe la posibilidad de encontrarse problemas por el camino. Problemas de verdad digo, no un simple pinchazo: bandidos, militares encabronados, bichos mutantes y eso.

¿Y si hablamos de viajes espaciales? Bueno, eso ya es la monda, pero en el recuadro de texto «¿Cálculos? ¿Distancias?» de la página 119 te damos algunas referencias sobre lo que tarda un carguero en llegar a los principales planetas. A partir de ahí, el dejota se inventa lo que haga falta, en plan Puto Amo.

Si es necesario para la historia determinar cuánto se tarda y cómo va el viaje, lo consideraremos una movida de viajar. El dejota anuncia el tiempo aproximado de viaje que tienen por delante y luego el pejota que hace de conductor realiza un chequeo de Torpeza contra el nivel de amenaza de la ruta o la Precariedad del vehículo, lo que sea más bajo. En la tabla de abajo te facilitamos una equivalencia entre varios tipos de ruta y el nivel de amenaza.

Veamos qué ocurre en función del resultado del chequeo:

 **Éxito:** Los pejotas llegan en el tiempo previsto y sin percances.

 **Casi éxito:** Los pejotas llegan en poco más del tiempo previsto, pero a cambio de que todos los ocupantes del vehículo reciban la tara temporal «Cuerpo molido» y que este pierda 2 puntos de Estructura (10 si es un viaje espacial).

 **Ups:** El viaje se ve interrumpido por algún percance, pero surge la oportunidad de continuarlo de un modo sorprendente o inesperado. O puede que ocurra un evento que desvíe por completo a los pejotas de sus objetivos iniciales si el dejota cuenta con recursos para meter una nueva aventura ahí en medio.

 **Desastre:** Los pejotas se encuentran con un problema gordo por el camino (se pierden en un sitio chungo, sufren un ataque, el vehículo se rompe en el lugar menos apropiado...). A criterio del dejota, esto puede convertirse en una escena jugable o puede resumirse diciéndoles a todos los viajeros

Tipo de ruta	Amenaza
Sencilla y muy frecuentada	Insignificante (P9-10)
Sencilla y poco frecuentada	Ridícula (P7-8)
Moderada y frecuentada	Asumible (P5-6)
Moderada y poco frecuentada	Peligrosa (P3-4)
Difícil	Mortal (P1-2)

que han recibido el daño total de la amenaza correspondiente, imponiéndoles una tara temporal apropiada al suceso y resumiendo qué ha podido suceder. En función del suceso, el dejota decide si les permite llegar a su destino o si prosigue la historia desde algún punto del viaje.

MOVIDA: CONDUCCIÓN DE RIESGO CON VEHÍCULOS TERRESTRES

Salvo excepciones que tengan que ver con sus biografías personales (como el caso de Yisus 2.0 o que te hayas criado en Las Hurdes), los pejotas deberían tener nociones básicas para conducir una moto o un coche utilitario. Para vehículos menos comunes, como un barco o un avión, se requiere que el pejota disponga de un concepto o flipada que justifique sus conocimientos de pilotaje (para conducción de naves espaciales, mira la próxima movida). En esos casos, y si no hay amenaza aparente a la vista, no hay necesidad de afrontar chequeos.

Pero si aparece algún tipo de amenaza o el pejota quiere realizar alguna maniobra especialmente arriesgada, es momento de un chequeo de Torpeza contra el valor de Precariedad del vehículo. El resultado del chequeo nos dirá lo que ocurre:



Éxito: El pejota controla el vehículo a las mil maravillas y realiza la maniobra deseada.



Casi éxito: El resultado puede convertirse en un éxito a cambio de algún percance que hace perder a los ocupantes y a la misma Estructura del vehículo tantos puntos como el valor parcial de la puntuación de leñazo. El pejota puede echarse atrás y no realizar la maniobra prevista.



Ups: La maniobra falla, pero ocurre algo inesperado que hace que el vehículo y sus ocupantes esquiven milagrosamente cualquier tipo de daño y puedan proseguir la acción de otra manera.



Desastre: El vehículo tiene un accidente gordo. Tanto los ocupantes como la Estructura del vehículo sufren tantos puntos de daño como indique el valor total de leñazo. Además, tanto el vehículo como los ocupantes reciben una tara temporal apropiada.

Un vehículo que pierda todos los puntos de Estructura queda directamente para el desguace.

MOVIDA: CONDUCCIÓN DE RIESGO CON NAVES ESPACIALES

Usa esta amovida cuando los pejotas estén a los mandos de una nave espacial. Requiere un chequeo de Torpeza contra el valor de P del vehículo. El resultado del chequeo nos dirá lo que ocurre:



Éxito: El pejota controla bien la nave.



Casi éxito: El chequeo puede convertirse en un éxito a cambio de algún percance que hace perder a la Estructura de la nave tantos puntos como el valor parcial de la puntuación de leñazo. Los ocupantes reciben la tara temporal «Aturdido» o similar. El piloto puede echarse atrás y no realizar la maniobra prevista.



Ups: La maniobra falla, pero sucede algo inesperado que supone una oportunidad de seguir la historia de un modo sorprendente (un mini agujero negro absorbe y escupe la nave en otro lugar, la inteligencia artificial que gobierna la nave busca una solución alternativa a la movida, aparece una lluvia de meteoros que desperdiga a la flota...).



Desastre: La nave tiene un accidente gordo. La Estructura de la nave recibe tantos puntos de daño como indique su valor total de leñazo. Si le quedan puntos de Estructura, el vehículo recibe una tara temporal hasta que se pueda reparar. Todos los ocupantes reciben 5 puntos de daño.

Una nave que pierda todos los puntos de Estructura se convierte en chatarra espacial. Si eso ocurre en el Espacio (bastante habitual), los ocupantes tendrán un problema mortal con el vacío espacial a menos que se inventen algo que les permita sobrevivir hasta que vengan a rescatarlos o algo.

MOVIDA: PERSECUCIONES ENTRE VEHÍCULOS

En una buena aventura de **Acción Mutante** debería aparecer una persecución entre vehículos de vez en cuando, el pan de cada día para ciertos comandos. Para empezar, el dejota establece qué vehículo es el perseguido y cuál (o cuáles) son los perseguidores, algo que dictará la lógica de la escena. Por lo demás, se usan las mismas

reglas que en la movida de oposición y competición (página 56), pero teniendo en cuenta que:

- Los chequeos, que serán de Torpeza, quedan en manos de los pejetas conductores.
- El nivel de amenaza viene determinado por el grado de Precariedad del vehículo. Si participa en la persecución algún pejeta con un valor menor de Precariedad, se usa ese como P de la amenaza.

Mientras ocurra la persecución, el resto de ocupantes pueden aprovechar para hacer sus movidas dentro de los vehículos. Si se trata de mamporros, sigue leyendo.

MOVIDA: MAMPORROS ENTRE VEHÍCULOS

Si tiene lugar una escena de acción entre dos o más vehículos, lo primero que el pejeta debería determinar es si están manteniendo una persecución (o sea, uno trata de escapar de los demás) o si se trata de un combate en el que se usan los vehículos como un recurso más a la hora de darse mamporros.

Si se trata de una persecución, debe procederse como si de una escena de mamporros se tratara, pero teniendo en cuenta que los conductores de cada vehículo deben dedicar al menos una acción de su turno a la movida de persecución (ver movida anterior). Los demás pejetas harán sus



CREAR TUS PROPIAS MOVIDAS

movidas (atacar, defender, cubrirse...) durante ese mismo turno, hasta que uno de los vehículos gane la competición y escape de la persecución. Esto se resolverá casi siempre en un solo turno (lo suficiente para que haya un breve intercambio de mamporros y balas entre los ocupantes), pero, en caso de empate en la movida de persecución, la cosa podría prolongarse dos o más turnos.

Si de lo que se trata es de una escena de mamporros en la que se involucran vehículos (o sea, nada intenta escapar de nadie, sino dañarse unos a otros), se procede como una escena de mamporros convencional, pero teniendo en cuenta que la movida principal del turno de los pilotos se destinará a maniobras de riesgo con el vehículo: atropellar, forzar para sacar de la carretera, chocar contra otro vehículo...). En el caso de que sea un pejeta el que «ataque» usando su vehículo, también será el pejeta piloto quien realice una movida para defenderse, teniendo en cuenta que el daño pasa a ser el valor de leñazo del vehículo agresor.

MOVIDA ESPECIAL: MAMPORROS GALÁCTICOS

Los combates entre naves especiales funcionan igual que lo que acabamos de comentar, pero en el Espacio. Se entiende que los personajes no van a abrir las ventanillas, por lo del vacío exterior y eso, y que los mamporros entre naves deben realizarse mediante las armas que tenga la propia nave espacial o usando la estructura de la nave para golpear al enemigo.

El piloto espacial suele tener bastante con manejar la nave, así que lo suyo es que sean los otros pejetas los que se dediquen a usar las flipadas ofensivas de la propia nave (sentarse en las torretas láser para dar canela a las naves adversarias y ese tipo de cosas). Esto se resuelve mediante movidas de ataque convencionales, pero teniendo en cuenta los daños de las armas de la nave.

Solo pueden atacar con armas aquellos vehículos que las tengan indicadas en sus flipadas, aunque siempre está la posibilidad de golpear directamente con tu nave a la otra para joderle sus puntos de Estructura o hacer que se estrelle contra ese meteoro verde que se acerca. En ese caso, el piloto sí deberá concentrarse en una movida de conducción de riesgo con naves espaciales.

El manual que tienes entre las manos incluye un buen puñado de movidas para cubrir las acciones más comunes de los pejetas, y siempre es posible acudir a la movida básica (página 48) para resolver cualquier otra cosa. Pero también podéis crear vuestras propias movidas específicas si os apetece. Aquí van las pautas para crearlas.

Decidid la ineptitud adecuada: Pensad qué ineptitud encaja mejor a la hora de resolver la movida.

Decidid la amenaza: La amenaza de una movida puede ser variable (si queda abierta a que los pejetas hagan esa movida para enfrentarse a cualquier tipo de amenaza) o fija (si estáis diseñando una movida específica para afrontar una amenaza concreta). En ambos casos, la tabla básica de amenazas (página 48) sirve de baremo para decidir la P de cualquier tipo de amenaza.

Decidid los posibles resultados del chequeo: Ya habéis visto que los chequeos siempre tienen cuatro resultados posibles. Veamos cómo decidimos qué pasa en cada uno.



Un **éxito** permite que el pejeta consiga aquello que se proponía. Si es una movida ofensiva, puede aplicar el daño total. Si es defensiva, logrará evitar el daño.



Un **casi éxito** permite que el pejeta haga lo que se propone a cambio de sufrir las consecuencias parciales derivadas de la amenaza. Este resultado debe ofrecer al pejeta la opción de echarse atrás para librarse de las consecuencias si no quiere asumirlas.



Un **ups** supone fallar en lo que se pretendía, pero también que aparezca alguna oportunidad que le facilite las cosas al pejeta en su siguiente acción (o en movidas futuras cercanas). Si estamos creando una movida muy específica, pueden detallarse algunas oportunidades concretas y sus posibles efectos.

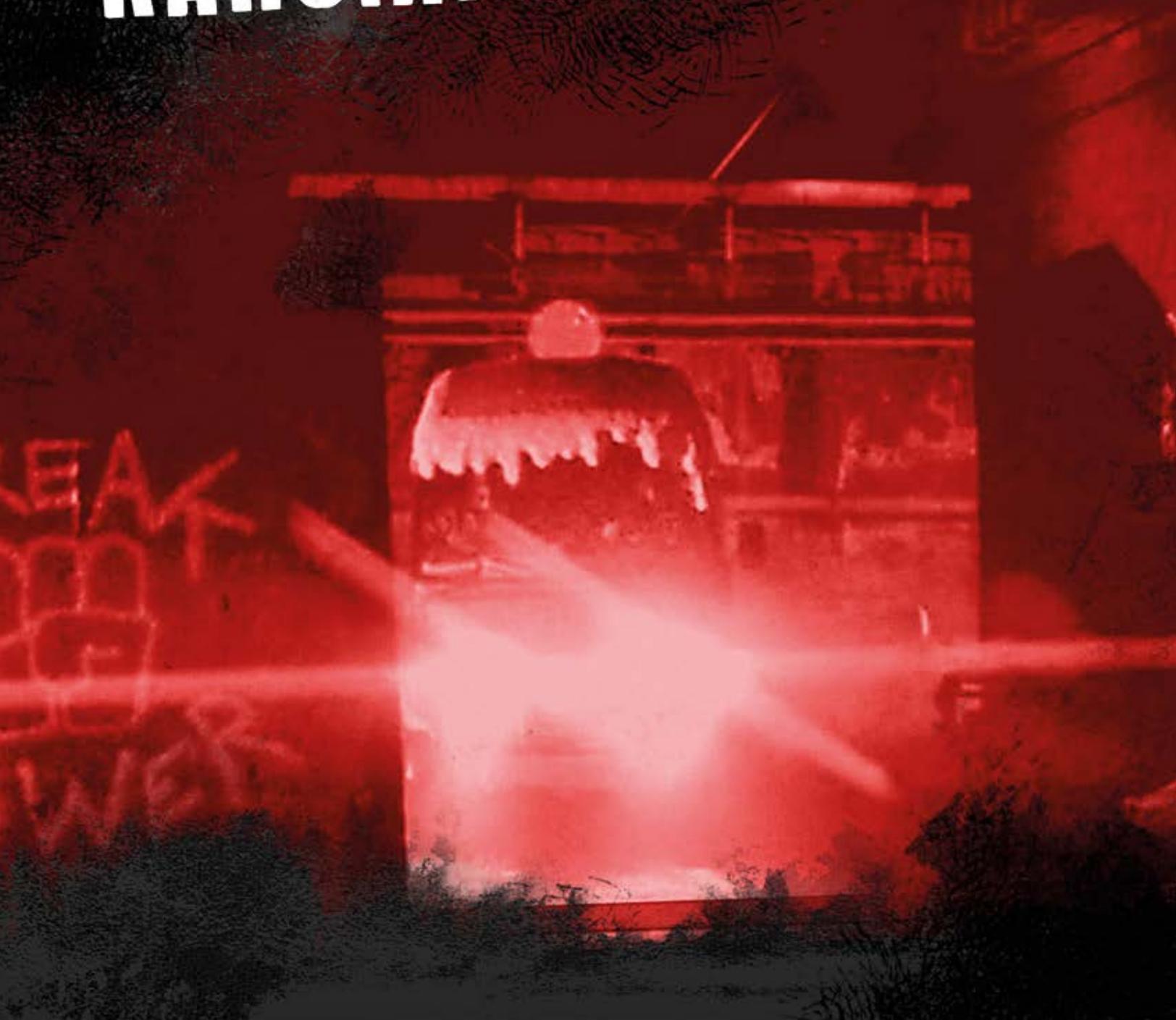


Un **desastre** supone fallar en lo que se pretendía y sufrir las consecuencias totales de la amenaza. Además, el pejeta debería poder elegir entre asignar una tara temporal al afectado o restarle un punto de Calidad a un objeto que esté usando para esa movida. Si es una movida muy específica, pueden detallarse las taras temporales.



CAPÍTULO 4

UN MUNDO RANCIAPOCALÍPTICO



ALLETAS
EL

EL MUÑO ES BELLO

FACCION ANTI-FURY
22-11-01

CULT CRISTAS
de MIERDA!

BOICOT
PRODUCTOS
LIGHT



NO ERES EL PUTO AMO, PERO A MÍ ME VALE

3 de junio de 2025, 12:33

Laboratorio subterráneo abandonado, El Ejido (Almería)

¿Hacían falta tres bombas para entrar, Golum? Esto es un laboratorio, no un putito búnker antinuclear. Mira cómo has dejado a este pobre hombre, a cachos. ¡Vamos a estar tres horas masticando polvo, hostia! Anda, haz el favor de asegurar la salida, que solo nos falta quedarnos encerrados bajo este erial. Mantécora, Güiliver, asegurad la zona, que ya sabemos las sorpresas que podían dejar los científicos y los matasanos en sus laboratorios. Juliana, recoge a ese pobre hombre y a su pierna y vamos a otra sala donde al menos podamos respirar.

De verdad que lo siento, hombre. No veníamos aquí a hacer daño. Nos habían dado un soplo sobre este sitio, pero no podíamos imaginar que quedara alguien aquí. No, tío, deja esa pierna quieta, que no hay nada que hacer. Tendrás suerte si Juliana logra parar la hemorragia. De verdad que no hay nada que hacer, hombre... Pero ¿qué haces, bendito? ¿Te piensas que eres un putito puzzle? Coño. ¡Joder, Juliana!, ¿has visto eso? ¡Que se ha vuelto a enganchar la pierna, el tío! ¡Que está cicatrizando la puta hostia de rápido! ¡Anda, corre, ves a buscar la otra pata, que debe andar bajo los escombros!

Te miro y no me lo creo. ¿Cómo dices que te llamas? ¿E-cero-cero-diecisiete? Colega, suena como el culo. ¿Cuánto tiempo llevas aquí? ¿Naciste aquí? ¿Qué? ¿Ya puedes caminar? Flipo.

Vale, te sigo. ¿En esa nevera? A ver, eso de ahí... son probetas, ¿no? Y estas etiquetas... «De-cero-cero-cero-seis», «e-cero-cero-doce»... Ay, ¿me estás diciendo que eres un niño probeta? ¿Que saliste de un frasco de estos y te criaste solo, en este complejo subterráneo? Me cago en mi puta vida, ¿tú crees que soy imbécil o qué? HDemeí, dale un vistazo a los ordenatas de por aquí, a ver si damos con algo que tenga más sentido que las mierdas que dice este pavo. ¿Y por qué llevas esas flores secas en la cabeza? ¿Y ese taparrabos apretado? ¿Te lo puso aquella señora

antes de morirse? Bueno, por lo que queda de ella diría que era una de esas piradas religiosas. ¿Qué clase de laboratorio era este, con monjas, joder? Mira, le queda más crucifijo que huesos. ¿Y ese cáliz del que bebes también te lo dio ella? Es que me ha hecho recordar al cáliz del que bebió el Puto Amo durante el rapto de la hija de los Orujo. ¿Que quién es el Puto Amo? Joder, chaval, no tienes ni jodida idea de lo que ha ocurrido ahí fuera, ¿verdad?

Entonces, ¿aprendiste a hablar gracias a esos programas informáticos? Y eso que sabes hacer de regenerarte, ¿cómo es? Déjate de pamplinas, que eso la ciencia no puede hacerlo ni a día de hoy, y según este registro que ha encontrado HDemeí tú tienes... ¿treinta y tres putos años? No, esto debe ser un jodido milagro. Güiliver, ¿cómo se dice Jesús en inglés? Sí, Jesús, coño, el hijo de Dios. Esto es importante, no sé si entendéis lo que tenemos delante, palurdos. ¿Yisus? Sí, te llamaremos Yisus 2.0. ¿Te mola? Eh, mirad cómo sonrío, le ha molado. Todo encaja. Ya os dije que encontraríamos algo grande aquí. Me escuece mi tercer ojo, y no me refiero al que se esconde entre mis nalgas, sino a este que tengo en la nuca, ¿ves? No eres el único raro aquí, Yisus, todos los que ves aquí son mutantes, solo que a ti parecen haberte creado en una probeta, y a los demás..., bueno, cada cual tiene su historia. En fin, que cuando me escuece el ojo de atrás es que algo gordo va a pasar, ¿sabes? Pensaba que encontraríamos un arma o la receta para alguna movida explosiva, pero esto es mejor. ¡Tenemos un mesías, gente! Serás nuestra inspiración, Yisus: tú nos guiarás hacia la victoria mutante. Pero te queda mucho por aprender. Parece que toda esa mierda del programa informático te ha enseñado a hablar, pero me temo que esos datos que te ha dado están más caducados que aquel petisuís que encontró Golum en Madrí. Si crees que ahora da grima, tendrías que verle cagándose pata abajo en aquel ascensor. El putito peor momento de nuestra vida como comando, joder.

Nada, que te habrán lavado el cerebro con esas patrañas de datos obsoletos. Además, se ve que la corporación que financiaba esto eran unos fascistas con solera. Cerraron hace treinta años, pero sus peces gordos se desperdigaron hacia otros emporios y siguen tocando los huevos. Más, si cabe. No, Yisus, yo te explicaré la verdad. Yo te diré lo que está pasando en el mundo real. Prepárate para conocer el sentido de nuestra lucha.

ACCIÓN, VENGEANZA, VIOLENCIA Y PROGRESO

El mundo es un lugar de mierda y el Espacio no está mucho mejor. Empezaron con el tema de la escasez de los recursos: que si el planeta estaba mal, que si debíamos confiar en el progreso para garantizarnos un futuro... Nuestros viejos y tataraviejos se la tragaron doblada. La realidad era que los de arriba querían más y ya no les quedaban excusas elegantes para mantenernos engañados y pedirnos que nos apretáramos el cinturón. Las grandes corporaciones dieron el único paso que podían dar, hacia arriba y adelante, triturando a todo aquel que amenazara con frenar sus ansias capitalistas. Aquella visión se convirtió pronto en represión, y la investigación dio paso a la destrucción y la sucia colonización. Fue como ese chiste malo que solo hace gracia a los dos cuñaos de siempre. Y esos cuñaos, que son cuatro en comparación con el resto del mundo, consiguieron lo que querían. Tenían el dinero y, con ello, todo lo demás. En menos de lo que tardas en ventilarte esa latita de neochocos, le dieron la vuelta a la tortilla, Yísus. Hay quien dice que todo estaba muy bien orquestado, pero yo pienso que la humanidad, en general, es idiota, y en este país más todavía. Les dejamos hacer porque parece que no somos nadie sin que nos manden y ninguneen. Preferimos ser esclavos y rebañar las sobras que asumir los riesgos de la libertad.

Y hay más. Mientras los pijos progresaban (es un decir, da lástima verlos), de entre nuestra gentuza empezaron a brotar los primeros engendros. Ya nadie se preocupaba demasiado por la gestión de residuos, la alimentación y el control de natalidad. Los primeros mutantes nacieron entre la escoria, y para la mayoría resultaron todavía más repugnantes que el resto de las cosas que yaapestaban en el mundo. Lo que no esperaban era que las mutaciones se convirtieran en un símbolo para unirnos en la desdicha. Y es que, escúchame, cuando la gente te escupe, cuando hasta tu madre te mea encima, ya no te queda nada que perder. Y ojito con los que no tenemos nada que perder, porque para nosotros solo queda mirar parrriba. Y desear. Y odiar a los que tienen. Y estar dispuestos a todo, A TODO, por darle la vuelta a la tortilla, ¿me entiendes? Donde otros ven muñones, nosotros vemos ingeniosos apéndices. Donde unos ven deformidad, nosotros vemos el verdadero jeto de la realidad, un mapa de este estercolero que nadie conoce tan bien como los mutantes. Donde unos huelen

la peste, nosotros sentimos el aroma de la victoria. Y así es como vamos a salir de los sobacos y los granos del mundo para infectar con nuestra verdad a la gente limpia. Porque solo los que entendemos la inmundicia podemos gobernar este mundo con verdadero conocimiento de causa. Nosotros sí que vamos a traer el progreso. Se va a desparramar el progreso a hostias, a base de cojones y ovarios hipertrofiados.

Ramón Yarritu, nuestro primer líder, el Puto Amo, ya lo dijo muy clarito: «Somos soldados del ejército mutante y vamos a ganar la guerra. La sociedad nos trató como mierda y ahora ¡les vamos a dar por el culo! El mundo está dominado por niños bonitos, por hijos de papá... ¡Dios! Basta ya de mierdas *light*. Basta ya de colonias, de anuncios de coches, de aguas minerales. No queremos oler bien, no queremos adelgazar. Solo queremos nosotros, amigos míos. ¡Todo el mundo es tonto o moderno! Somos mutantes, no pijos de playa ni maricones-diseño. Y ahora vamos a enseñar a esos mierdas lo que es terrorismo».

Fueron premisas como estas las que vieron nacer a Acción Mutante. Somos un grano en el culo de la sociedad. A los de arriba solo les queda rezar. Pero luego te hablaré de eso. Ahora necesitas saber más cosas de lo que ocurre ahí fuera.

RANCIATOCALIPSIS

Mira, Yísus, yo soy de Bilbao, pero lo que voy a contarte te lo puedes imaginar en cualquier parte del país, del puto planeta y del Espacio conocido. Allí donde ha llegado la raza humana se está viviendo la misma mierda. Bueno, en España lo tenemos algo peor, por lo de la desertización del 90 %, que ha concentrado a los idiotas en las pocas ciudades que son capaces de mantener sus suministros. Un poco como pasa en cualquier luna o planeta colonizado. ¿No sabes que ya andamos jodiendo por otros planetas? Vaya que sí, chato, luego te cuento.

GEOGRAFÍA

Euskadi, Navarra, Castilla y León, Madrid, Cataluña... Sigue habiendo comunidades autónomas, pero creo que es más por pereza administrativa que por auténtica necesidad. En realidad siguen existiendo las dos Españas, solo que ahora se dividen entre el puto desierto y los lugares habitables. Solo la cornisa kantábrica y el Levante disfrutan de algo parecido a un clima habitable, con algo de vegetación y eso; el resto son

Lo
OCURRIDO
HASTA
AHORA

Si no has visto todavía la película de *Acción Mutante* o no recuerdas los detalles, ya estás tardando en revisionala. Visita una plataforma digital con suficiente criterio para albergar este clásico en su catálogo o píllate una copia cuanto antes. No hay mejor manera de conectar con las ideas que explora este juego. Por supuesto, también puedes leer el resumen ilustrado que te ofrecemos al principio del libro (página 7), que es una manera estupenda de refrescar el tema cuando haga falta y queda monísimo a la hora de mostrárselo a los jugadores y meterlos en harina.

pequeños oasis en mitad del secano. De hecho, en la Comunidad de Madrí se fundó hace veinte años la ciudad de Eurovegas, que trata de emular el estilo de la ciudad norteamericana con un éxito, digamos, relativo. Marca Spain, ya sabes. ¿No? ¿Qué vas a saber tú, bendito, con esa cara?

Mira, te lo explico. La movida grande está en **Bilbao**. Tenía que pasar, las cosas caen por su propio peso, y si alguien tenía que acabar mandando eran los empresarios vascos. El Imperio Orujo es solo una de tantas megacorporaciones que usaron su poder para trasladar el poder desde Madrí hasta Neobilbao. Todo lo gordo se mueve allí, y tuvo mucho que ver que los astilleros navales supieran reciclarse y convertirse en astilleros espacionavales. Qué remedio, no quedaba una mísera anchoa por pescar. Los principales espaciopuertos se ubican en los alrededores, algunos sobre viejas plataformas marinas. Como había poco espacio para crecer a lo ancho, la ciudad ha crecido hacia arriba. Los rascacielos de las megacorporaciones sobresalen sobre una maraña de edificios colocados a varios niveles. Los pijos arriba, la escoria abajo. Dalo por hecho en cualquier parte, no solo en la neocapital.

Asturias era grande hasta que se le secaron las minas. Ahora es más un anexo residencial de la neocapital donde mueve el cotarro la Sidrería Imperial, un emporio creado por los herederos más reaccionarios del primer dictador moderno de las Españas, el Generalísimo Efe Efe. Todo el que quiere tener un chalé en la sierra debe hacerse accionista de Sidrería Imperial y acudir a sus cenas trimestrales. Te digo yo que en una de ellas vamos a liarla gorda, pero hay que prepararse bien, porque se gastan una pasta en seguridad.

Galicia es el único rincón de España donde siguen criando a los animales como antes, aunque solo los pijos pueden costearse el precio de un chuletón gallego. El resto tiramos de carne cultivada y otras mierdas sintéticas. Por lo demás, en el Finisterre siguen viviendo un poco de su historia. Aún hay peregrinos, Yisus. De hecho, ya estamos tardando en recuperar la catedral y sentar allí tu sagrado culo para devolver la fe a los que de verdad la necesitan y repartir hostias de las auténticas. Ahora, los curas son empresarios turísticos que se hacen de oro absolviendo culpas y cobrando entradas para acceder a basílicas iluminadas con focos led erregebé y hologramas del Nuevo Testamento Revisado e ilustrado por Ágape Ruiz de los Prados, que es muy *in*.



Navarra, que en los últimos años se conoce como Nafarra, se ha convertido en una enorme rave transpirenaica, un lugar donde se mezclan contrabandistas que trapichean con los gabachos y emprendedores de ocio que ofrecen experiencias exclusivas. Dicen que antes los festivales duraban un fin de semana, pero ahora son eternos. Tanta actividad está jodiendo lo poco que nos quedaba de verde en esa zona, pero los mandamases hacen la vista gorda e incluso incentivan las actividades lúdicas en la región, algunas de ellas muy salvajes. Es nuestro circo. Y por la noches refresca, que eso también hay que pagarlo.

Se suele decir que la pasta se hace en el norte y se disfruta en **Levante**. **Barna** y **Valencia** son los grandes puntos de actividad allí, donde las cosas funcionan... pues de otra manera. Siguen hablando finolis y tienen chanchullos turísticos y culturales montados alrededor de cosas que solo ellos parecen entender, pero siempre están de moda entre el pija, incluso a nivel internacional. Lo que tienen liado en sus islas no tiene nombre. Se necesita mucha pasta y permisos especiales para marcarse unas vacaciones en el **Paraíso Balear**.

Madrid sigue marcando paquete, pero con el paso del tiempo está perdiendo terreno respecto a **Eurovegas**, la ciudad lúdica que parasitó Alcorcón y lo convirtió en un inmenso casino. Los ricachones madrileños suelen pasar allí la mayor parte del tiempo, así que Madrid ha quedado en manos de los funcionarios y currelas que hacen el trabajo aburrido del gobierno. Se respira cierta despreocupación y la poli hace la vista gorda siempre que puede, así que se está convirtiendo en un buen lugar para montar células de Acción Mutante.

El resto del país, puro desierto con algunas poblaciones que resisten rapiñando o gracias a los suministros que les llegan desde las megalópolis cercanas. En esta tierra de nadie todo es bastante postapocalíptico, la verdad, un sálvese quien pueda donde solo los más astutos o agresivos son capaces de mantenerse a flote a costa de los demás. Pasar un tiempo en un pueblucho de esos puede ser una experiencia muy traumática, repleta de escasez y peligros, a menos que cuentes con algunos contactos que se conozcan la zona.

DESTROZOS GENÉTICOS

Aquí va algo que no te explican en el cole: estamos hechos polvo. Hablo de nuestra salud y nuestra calidad genética. De nuestra evolución natural. La cosa está muy mal, de verdad. Ya estábamos chungos el siglo pasado, pero cuando se mezcló

el tema de la radiación, la guerra bacterioquímica y la manipulación genética, todo se nos fue de las manos de la noche a la mañana. Bastaron un par de chillados gritando más alto que los demás y pulsando botones rojos para que el resto del mundo usara toda esa basura tóxica y degenerativa sin pensar demasiado en las consecuencias, en legítima defensa, asegurando los recursos vitales a toda costa, bla, bla, bla... Es cierto que las grandes fortunas invirtieron en medidas correctoras, pero no vayas a pensar que iban a compartir sus avances con el populacho. No, los pijos parecen más sanos, y en realidad lo están, pero solo porque tienen medicinas y residencias profilácticas, y porque pagan millonadas para crear su descendencia en probetas, donde les extirpan cualquier mierda que la evolución haya dispuesto entre sus genes, reemplazándolas por el color de ojos más cool y piel bronceada de videoclip. Pero incluso los pijos enferman, como cualquier hijo de vecino, solo que pueden pagarse tratamientos para llevarlo mejor. Se extirpan los tumores, se tratan las alergias con microchips histamínicos y compensan la degeneración orgánica con trasplantes, algunos sintéticos y otros... pues de dudosa trazabilidad. Los más afortunados se piran a planetas más aptos para la vida humana. A los demás nos toca venir al mundo a la vieja usanza y ya nacemos deformes o con algún problemilla que arrastraremos, a veces literalmente, el resto de nuestras cortas vidas. Y los pocos que nacen medio sanos pronto desarrollan chungueces. El *Homo sapiens* ha dado paso al *Homo mutatur*, y no luce bien. Así que, aunque no sea una palabra muy popular todavía entre el pueblo llano, porque los de arriba siempre la han usado con desprecio, la verdad es que el ser humano se ha convertido en esto. Somos mutantes. Puedes verlo como una maldición o como un estadio más de evolución.

POLÍTICA

Este es un mundo basado en la tiranía de los opresores sobre los oprimidos. Ellos son cuatro, nosotros el resto. Pero esos cuatro, entre los que cuesta diferenciar a un magnate de un político, un obispo o un alto cargo militar, controlan el Gran Cotarro, así que toca joderse hasta que abramos brecha. Se sigue hablando de política y hay un gobierno, pero olvida esos datos caducados de tu ordenador, solo es puta apariencia. Los políticos son meros funcionarios de un gobierno financiado por magnates. Su verdadera función es mediar entre los diferentes intereses de las corporaciones y tratar de que sigan financiando mínimamente el sistema. En mi vida he conocido a un político dispuesto a favorecer al pueblo,

RISTO BARBERÁ, MINISTRO DE CULTURA

Al enemigo le falta talento para derribar a la Española del criterio.

Concepto: Político triunfador

PF: 6 (2/4)

PM: 3 (3/6)

Taras: Cuñadismo

Flipadas: Los pijos le adoran. Voz de triunfito.

Salud: ❤️ ❤️ ❤️ ❤️ ❤️ ❤️

Aunque de origen valenciano, este señor comenzó en su delegación provincial plantando sellos, pero tenía un don para envarar a la peña, ponerles la zancadilla, humillarles y propulsarse con ello hacia cargos mejores. Además, tenía un estilo inconfundible a la hora de derribar a sus rivales a base de pullitas irónicas que tenían su gracia (a menos que estuvieras en su punto de mira). Tal era su habilidad que acabó participando en Operación Ridículo y casi consiguió un pleno en un par de ocasiones, dejando a todos los concursantes en el contenedor de voces de mierda. Aquello le granjeó aún más simpatía entre el sector pijo más agresivo, y tardó poco en ser propuesto para alcalde, luego para presidente de su autonomía y finalmente para ministro. Actualmente, su culo calienta el asiento del Ministerio de Cultura, lo cual es una risión, porque él mismo inyecta pasta y promociona el conglomerado de cadenas públicas de radio y televisión que le dio la fama, en un sistema de puertas giratorias que resulta de vergüenza ajena. Barberá es implacable controlando, capando y borrando del mapa cualquier atisbo de lo que él considera desinformación y corrientes tóxicas que atentan contra los derechos fundamentales de los españoles y la integridad moral.

aunque se rumorea que algunos idealistas se están sumando a la Causa Mutante en diferentes puntos del país. ¡Cuánta nobleza! Les habrán dejado sin panera de Navidad o algo. Por lo que a nuestra causa se refiere, son simples peones de los magnates que tratan de vendernos las ventajas de un sistema que nos saca la sangre sin devolvernos nada. Es tentador repartir unas cuantas palizas entre estos chupatintas, en especial entre los ministros, y, de hecho, es habitual que sean el foco de nuestra ira, pero nunca debemos olvidar que son el escalón intermedio para llegar a los verdaderos hijos de puta.

ECONOMÍA

Aparte de las hostias y los tiros, lo único que se mueve rápido por aquí es la pasta. Los ecus, Yí-sus. Lo del euro acabó regular cuando los gobiernos europeos tuvieron que preocuparse de sus propios culos. Tenemos aduanas otra vez, y los empresarios andorranos se están forrando con el tema, pues tenían el *know-how* bien pillado. Y ya no te hablo de las aduanas espaciales, que ahí la cosa sí está dura de verdad. La palabra «aranceles» ha cobrado una dimensión cósmica.

Con un ecu puedes tomarte un café (a menos que estés en Neobilbao, en Kantabria o en Eurovegas, donde te pueden clavar el doble) o pillarte un billete de bus, poco más. Todo es caro, en especial la comida. Es más económico pagar por algo de ocio que te haga olvidar el hambre (sustancias, cine, servicios sexuales o pacharán) que por algo digno que echarse a la boca. Se sigue pagando con monedas y billetes, porque el dinero electrónico solo se mueve entre los pijos y sus espacios afines desde que algunos de nuestros jáquers trataron de sabotear un par de veces los Sistemas Nacionales de Banca Virtual y reforzaron la seguridad de forma implacable.

La mayoría de actos criminales en las ciudades tienen que ver con el robo de dinero. Prepárate a que intenten darte el palo una o dos veces por semana, colega. Se supone que los bancos están ahí para asegurar nuestro dinero, pero cobran demasiado caros sus servicios y solo los que tienen trabajos estables pueden permitirse ingresar la nómina en una de estas fortalezas de la usura. Los grandes magnates tienen sus propios bancos, que ponen al servicio de sus trabajadores; así ya sabes a quién estás devolviendo gran parte de tu nómina cuando te contratan.

Los mercados económicos internacionales chutan a su manera. Han tenido un resurgir en las últimas

décadas gracias a la colonización estelar. Antes de lo del Espacio, todo era un tira y afloja para repartirse los pocos recursos que quedaban en el planeta, mientras que ahora se dan de hostias para sacar el máximo partido de los que nos llegan de fuera. Eso sí, aunque en las noticias hablan un poco de todo eso, los chanchullos comerciales estelares son una realidad muy alejada del ciudadano de a pie. Solo los entornos pijos y limpios entienden los números grandes. Y bien que se encargan de que no nos cosquemos de cómo funcionan.

Por encima de todos estos sistemas manda un supersistema, el más efectivo de todos, que afecta tanto a la macro como a la microeconomía: la corrupción, más conocida estos últimos años como «el estilo Pepe». Sí, Yisus, los fajos de billetes pueden cambiar las cosas en cuestión de minutos. Si dispones de ellos y sabes usarlos, se te abrirán puertas, salvarás aduanas y podrás colarte en ese carguero exclusivo hacia Burgus Secundus. Recuerda, colega, si el plan se tuerce, siempre podemos hacerlo al estilo Pepe: untando al funcionario de turno. Por eso Acción Mutante invierte tantos esfuerzos en dar palos y conseguir ecus a cascoporro.

ENERGÍA

Tenemos poca energía, cara y muy contaminante. Para cuando nos dimos cuenta de que el discurso de las renovables iba en serio, nuestra tecnología ya estaba obsoleta. Parece que algunos reductos pijos usan molinos de viento y placas solares para autoabastecerse, pero en general tiramos de carbón y combustibles fósiles, como toda la vida, solo que ahora los traemos de fuera, de otros planetas. Durante décadas los traíamos del planeta Axturias, pero ahora se ha encontrado carbón en planetas de seis sectores diferentes, así que se compra al mejor postor. Desde Chin-1RIA lo están poniendo muy bien a nivel de precios. Sabe mal por los axturianos y eso.

Oye, si hace más de treinta años que estás aquí, te has perdido una revolución energética, Yisus: los rayos láser. ¿Te dejó la monja algunas pelis sobre batallas espaciales y sables láser? ¿No? Joder, si es que no me extraña que pongas esa cara de imbécil cada vez que te explico algo. Parece que te has pasado la vida mirando La 2, joder. Mira, ¿ves esta pipa? A mí me gusta usar una de las de toda la vida. Toma. ¿Pesa, eh? Son más tochas que las de antes. Superpipas, ¿sabes? Pero ahora,

COMERCIO Y BEBERCIO

Aquí va una breve lista de algunas cosas que puedes comprar en cualquier bar o súper EcuPlus de tu barrio:

- Bocatás de relleno indefinido.
- Cat-chow. Combina bien con macarrones.
- Birras. Algunas dignas.
- Morcillas, chorizos y otros fiambres sintéticos.
- Ponche y coñac. La marca Soberbio lo peta.
- Croquetas de bacalao.
- Fabada asturiana.
- Gambas y mejillones de subinvernadero.
- Nata de *spray* importada de Chin-1RIA.
- Neochocos, neobravas, neoensaladilla y otras latas.
- Pescado y crustáceo congelado: delicias de merluza, tronquitos de cangrejo...
- Pinchos morunos de carne sintética.
- Pollo que casi parece de verdad.
- Roslis y cigarrillos Condados.
- Reprotomates (o neotomates), repropanochas y reproaguacates.
- Bricks de vino Don Grimón. Ahora promocionan el tricolor.
- Gaseosa. La soda nacional.
- Neotocino, listo para untar.
- Trippis de Cuelo's, el mejor desayuno.

en lugar de disparar balas, algunas pueden disparar rayos que te dejan frito. Mantécora. ¡Mantécora! Enséñale a Yisus lo que sale de tu Cimbrel. ¿Guau, eh? Sabía que te molaría. ¿Por qué lloras, bendito? ¿Por el esqueleto de la monja? Joder, si debe llevar muerta desde antes de que nacieras, hombre. Y tú, Mantécora, ¿es que no podías apuntar hacia otro sitio que no fuera eso que parece su madre muerta? A ver si tenemos un poco de respeto y sensibilidad, joder, que estamos perdiendo las maneras.

ALIMENTACIÓN

En general, vivimos a base de pan integral transgénico, carne sintética y latas de conserva, pero la importación galáctica depara sus sorpresas para el que pueda pagarlas. Si alguien trata de venderte carne de aquí, ya puedes imaginar que ha crecido en un palo de cultivo, como en los kebabs. Hasta hace poco, al menos se esforzaban en que la carne recordara en forma y color a la de los animales de antes, pero luego los pijos empezaron a interesarse en hacerla de los mismos colores de mierda que suelen vestir. Como el poni rosa que Ostolaza le regaló a Patricia Orujo cuando se hicieron novios y que marcó un antes

y un después en las tendencias. ¿O aquello era un androide? Bueno, da igual. A lo que vamos: el pincho (conocido como «pincho de mierda» cuando es un sucedáneo cocinado en la calle) es el no va más de la gastronomía popular. Sobre yescas de pan Orujo colocan montones de mierdas sabrosas y vistosas que generan la ilusión de estar comiendo algo interesante, aunque será poco más que carne artificial o triturado de casquerío marino. Si ves fruta fresca, colorida y resplandeciente, no te aconsejo que la pruebes a no ser que te apetezca un empacho de dextromaltosa. Los pijos beben y comen siempre de esas mierdas sintéticas brillantes, pero luego tienen acceso a medicinas que les permiten soportar las cagaderas y los gases. Nosotros solemos comer mierda radiactiva, que sabe peor pero al menos nos mata despacio.

Sigue habiendo tabaco negro y vino cosechero. Entre los nuestros se tiene especial predilección por el rosado. Don Grimón es marca de referencia absoluta: es bueno, barato y el único que se sigue elaborando desde una cooperativa (me consta que los nuestros están infiltrados en ella, tratando de aliar a sus miembros a nuestra causa).



En la cocina, nada de vitrocerámica o inducción. Los pijos usan esas cosas, pero la gente de verdad cocina con fogones. Reza para que la vieja del piso de al lado no esté demasiado senil como para olvidarse de apagar el gas a tiempo.

TIEMPO LIBRE

En este mundo marchito hay mucho tiempo para andar ocioso. Aunque a veces uno haga algo para ganarse la vida o hacer alguna chapucilla, la mayor parte del tiempo toca comerse los mocos. Incluso nosotros, que siempre andamos con nuestras movidas revolucionarias, tenemos nuestros ratos para tocarnos los huevos. Si no fuera por esos momentos, la cosa sería insoporrible, ¿sabes? Vemos fútbol, vegetamos delante de la tele, jugamos a las cartas y leemos revistas y novelillas baratas. Lo que hace cualquier persona civilizada, vaya. Cuando se tercia y los ecus lo permiten, salimos de copas al bar, vamos a una discoteca o montamos nuestras *parties*. Cuando no hay dinero pero sí ganas de liarla, salimos a hacer el gamberro por ahí. A molestar. Molestar es bueno. La opción ideal cuando todo lo que te rodea te parece una mierda. Pero, ya sabes: que no te cojan.

Los pijos tienen sus entretenimientos pijos, pero ya te hablaré de ellos más adelante.

CIUDADES

Imagina a Dios plantando un pino en un mal día. Así son nuestras ciudades, mojones churretosos a diferentes alturas y en diferentes estados de solidez. Los edificios más altos se corresponden con las torres de las corporaciones y los apartamentos pijos, a media altura quedan los edificios oficiales y los pisos dormitorio más mastodónicos, y en la base están los barrios bajos y las naves industriales.

No podría describirte muy bien los edificios altos, tío, son todos muy diferentes. Los grandes magnates y la peña con más pasta andan como locos contratando a los arquitectos más zumbados para que hagan esas cosas lo más altas y ostentosas posible. Lucen muy bien los dos primeros meses, pero luego se llenan de mierda igual que los demás. Casi siempre hay iñakis y otros desgraciados dejándose la vida en las fachadas, tratando de limpiarlas a cambio de cuatro ecus.

Los edificios oficiales son grandes, grises y feos a partes iguales. Casi siempre a la misma altura

LA GACETA DE

SEGUNDA ÉPOCA

MARTES 18 DE FEBRERO DE 2025



El Pipols sigue en pie

Tras unos meses de incertidumbre, los responsables de la mítica discoteca de Basauri han confirmado a esta redacción que no cerrará sus puertas. «Aquí ha actuado Legionela Carrá, hostia, esto no se cierra», rezaba el comunicado de puño y letra de su gerente, Zuzen Bertziberrea. Y es cierto que por aquí ha pasado lo más granado del mundo musical internacional, desde el Tigre de Gales a aquellos que cantaban lo de Mami Blú, por no hablar de los más grandes de los nuestros. Aún está grabado en la memoria popular aquel concierto de Camela Sixta, cuya grabación sigue muy cotizada en vinilo y que ha sido reeditada recientemente en disco compacto y láser disc. El problema comenzó cuando la gerencia quiso abrirse a nuevas tendencias. «Nos pasamos de modernos, puede ser, pero había que probar cosas nuevas, atraer a la sangre joven». Todo pasó de castaño oscuro cuando se anunció el concierto de un grupo llamado Def Con Dos, al que se había vinculado con el movimiento terrorista de Acción Mutante. El propio Ministro de Cultura, el excelentísimo señor Barberá, salió en defensa de los valores de esta institución. «Precisamente por todo lo que ha sido la sala Pipols, no podemos tolerar que este atajo de descastados ponga un pie en esta sala. Antes la mando dinamitar». Parece que las conversaciones posteriores entre Bertziberrea y el Ministerio de Cultura dieron sus frutos y que las aguas vuelven a su cauce. «Aunque seguiremos apostando por la modernidad, con artistas como Rozaría y su mezcla de electrónica y seguriyas, nos comprometemos a que este siga siendo un lugar para los artistas de más renombre. De hecho, ya tenemos aseguradas fechas con Tórtola San Basilio y estrellas internacionales como Rick Astley».

Consigue todos los cromos de la
LIGA INTERSITÉMICA



¡Cada día, tres cromos nuevos
con todos los cracks de esta temporada!
Hoy, cromo especial con la última de Lopetegui Jr.:
«La ausencia de gravedad no es una excusa para este
bajo rendimiento. Voy a patear culos en el vestuario».

(unos veinte pisos), en las principales ciudades hay bloques monótonos repletos de ventanas monótonas, tragaluces monótonos y cuerdas de tender retorcidas, de la época en la que el Gobierno trató de vendernos una imagen de igualdad de oportunidades y eso, aunque lo que hicieron fue hacinarnos en ratoneras que pudieran controlar. Hay muchos que siguen viviendo allí porque se respira mejor y hay mejores vistas, pero otros muchos prefirieron volver abajo, a los barrios, donde al menos no tienes polis en cada plataforma conectora y vidroncámaras chismorreando en cada balcón. Si eres funcionario, supongo que puedes tragar esas mierdas, pero si necesitas algo de libertad, nada como irse pabajo. Muchos de estos edificios están conectados por sus propios puentes, pasarelas y vías de circulación. La mayoría de grandes superficies y tiendas están por aquí, aunque las de marca están en la zona superior, claro.

En la base del pino de Dios está la mugre de los barrios bajos, nuestro hogar, Yísus, donde vive la gente auténtica, los que molan. A primera vista, aquí te va a costar encontrar algo más que un amasijo industrial entre los cimientos de los edificios oficiales y las zonas residenciales de los pijos. Las viviendas comunes se encuentran entre los resquicios de las fábricas, los cinturones viales y los espaciopuertos. Por suerte, el vapor hediondo que surge de algunos conductos crea una atmósfera humiunificadora que nos intoxica a todos por igual, donde cuesta señalar dónde acaba una mierda y empieza la otra. Es la zona de las putas, los chaperos y los ñakis. Como *Blade Runner* pero cambiando a Vangelis por Chimo Bayo. Además del humo, siempre hay una maraña de grúas trapicheando sobre nuestras cabezas. El mundo se cae a cachos y eso nos obliga a estar de reformas toda la puta vida.

Los conductos de ventilación están por todas partes. Si el aire ya es irrespirable en las zonas despejadas, imagina lo que se acumula dentro de los almacenes, los sótanos clandestinos, los chinos, las naves industriales adosadas o las comunidades de vecinos mastodónticas. Hay que ventilar eso de alguna manera, así que los conductos apuntan al cielo, tan alto como permiten las estructuras, y escupen columnas de vapor sucio hasta la humosfera, esa especie de capa marronosa que cubre el planeta desde antes de que te concibieran, colega. Algunos conductos antiguos o averiados no lanzan sus efluvios lo suficientemente arriba, así que siempre hay problemas con los gases en las calles, en especial en los suburbios. A la par de los conductos de ventilación están las regletas de cableado, los tramos de servicio,

los elevadores (desde los más pequeños, que sirven para subir las bandejas de comida entre las plantas de los triplex de lujo, hasta enormes montacargas para que los vehículos puedan acceder a niveles superiores de la ciudad), las tuberías, los desagües... Ese laberinto de recovecos está volviendo locas a la policía y a las empresas de seguridad, como Securitas Vivaldi, que los sufren como principal foco de infiltración de terroristas mutantes, bichos y mirones guarros.

Pero que no te engañen, hay vida en los barrios bajos. La verás en cuanto dejes de lagrimear por el humo. Sigue los letreros de neón hasta los mejores baretos, los prostíbulos, los locales de apuestas y las sociedades. Allí encontrarás diversión de la buena y seguramente a los mejores amigos que puedas tener en un mundo como este.

TRANSPORTES

En esto de la movilidad hemos mejorado respecto a esos vídeos retro que ves, Yísus, pero no es para tirar cohetes. Bueno, alguno sí, y alguna nave espacial también, pero en lo demás nos hemos quedado un poco con lo que ya usábamos a finales del siglo xx. La peña ha aprendido a trapichear con la tecnología arcaica, así que seguimos tirando de Mobyettes, furgonas y ese tipo de cosas. Los trenes y metros siguen siendo más o menos iguales, algo más sucios si cabe. Todo funciona con energía cara y contaminante. La del transporte público la pagamos todos; la del vehículo particular de cada uno, si eso, ya la pagamos más barata comprando diésel en el mercado negro.

Como bien indican los rótulos luminosos que hay por todas partes, la marca Pegaso es la que domina el cotarro en la industria del transporte. Tener un Pegaso es tener un amigo y que el resto del mundo lo sepa. Basta con mirar cómo los italianos, los alemanes y los gabachos pierden el culo por pillar uno de estos camiones o coches deportivos. Otro tema son las barbaridades que hacen los pijos con ellos. El *tunning* pijeril es el colmo del absurdismo. ¿Recuerdas aquella serie de monigotes de la tele, la de los autos locos? Pues existen carreras parecidas, como el Beauty Grand Prix de Navarra, uno de los eventos imperdibles del año para todos los niños de papá. Patrocinado por Lorzelín.

¿Naves espaciales, dices? Sí, claro que tenemos de eso, colega. ¿Cómo crees que llegamos al Espacio, en patines? Pero ya te explico luego cómo va el tema. Primero debes entender algunas cosas más sobre nuestra revolución tecnológica. Ha sido como un mal polvo, ya verás.

SANXENXO SPYDER

Pasta	100 000 ecus
Precariedad	3
Leñazo	2/4
Estructura	13
Flipadas	Turbinas y reactores. Impresionante (+1 a P en chequeos de Asocialidad).
Taras	Hace un ruido de la hostia.

Este popular y cotizado coche de carreras fue diseñado por Antoñina, la hija pequeña de los Muñiz, un personaje rebelde y habitual en las portadas del papel cuché, que trae de cabeza a esta familia de industriales de la astillería espacial. Utilizando la base de un Pegaso Z-102 Spider del 53, Antoñina y su equipo de ingenieros fueron añadiendo algunas mejoras a base de turbinas y reactores que habían sido

diseñadas para las maniobras subatmosféricas de los cargueros espaciales, lo cual le aporta una potencia nunca vista en un carro de estas características. Hace un ruido insoportable y pisar el acelerador más de la cuenta puede costarte la vida, pero Antoñina es un personaje de nervios templados y, tal vez, la única capaz de montar esta monería, mezcla entre la estética punk y *Pink Flamingos*.

LAS TORCUATAS (MOTO CON SIDECAR)

Pasta	3000 ecus
Precariedad	5
Leñazo	2/5
Estructura	9
Flipadas	Modo kamikaze (sidecar explosivo). Minimetralleta (daño 2/4).
Taras	Más parches que un galeón pirata.

Solo una cosa puede superar a una clásica Vespa, y es una Vespa con sidecar. Y los forajidos de los Monegros lo saben. Por eso llevan décadas robando motos a los pijos y reconvirtiéndolas en estas máquinas de asalto, modificadas para recorrer las polvorientas carreteras aragonesas a toda velocidad. No hay dos iguales, pero todas llevan sidecar, pues los forajidos siempre viajan en parejas. Mientras que uno de ellos vela por aproximarse al enemigo, el otro actúa

como fuerza de ataque o intimidación. Las hay que se concentran en el blindaje y que suelen usarse para detener a las caravanas y viajeros, mientras que otras son más ligeras e incluyen potentes armas para derribar al enemigo antes de que se lo vea venir. El presente modelo equilibra bastante bien los aspectos defensivos y la potencia de fuego e incluye el modo kamikaze, en el que el sidecar puede desprenderse y rodar hacia el enemigo repleto de explosivos.

MONDONGO (CAMIONACO)

Pasta	100 000 ecus
Precariedad	4
Leñazo	3/6
Estructura	30
Flipadas	Sala de control y espionaje (configuración 2). Modo pesadilla (configuración 3): daño +5 de cualquier leñazo.
Taras	Modo Transformer chungo (a veces se descuajaringa y se desconfigura).

Construido sobre un Pegaso 3046, este camión es único en su especie. Pertenece al feriante cordobés Ruperto Belmonte, que parece usarlo exclusivamente para transportar algunas de sus atracciones de pueblo en pueblo, aprovechando las fiestas mayores, pero en realidad es una base rodante secreta de Acción Mutante. Mondongo tiene tres configuraciones posibles, que solo pueden ajustarse desde los talleres de Belmonte en Fernán Nuñez, que aparentan ser almacenes para cacharros de feria. Su configuración de base es la de

un camión de transporte robusto, sin más. La segunda configuración permite montar una sala de control y observación, muy útil para transportar efectivos de manera encubierta y realizar espionaje. La tercera, aún en proceso de ajuste, es el modo pesadilla, que integra varios brazos de cacharros de feria que pueden emerger desde el remolque y girar. Las cabinas de los brazos pueden contener armas militares o efectivos del comando, que desde allí pueden convertirse en una pesadilla masiva de destrucción.

NASTY-SCIFI

¡Que esa es la tubería del líquido de frenos, coño!

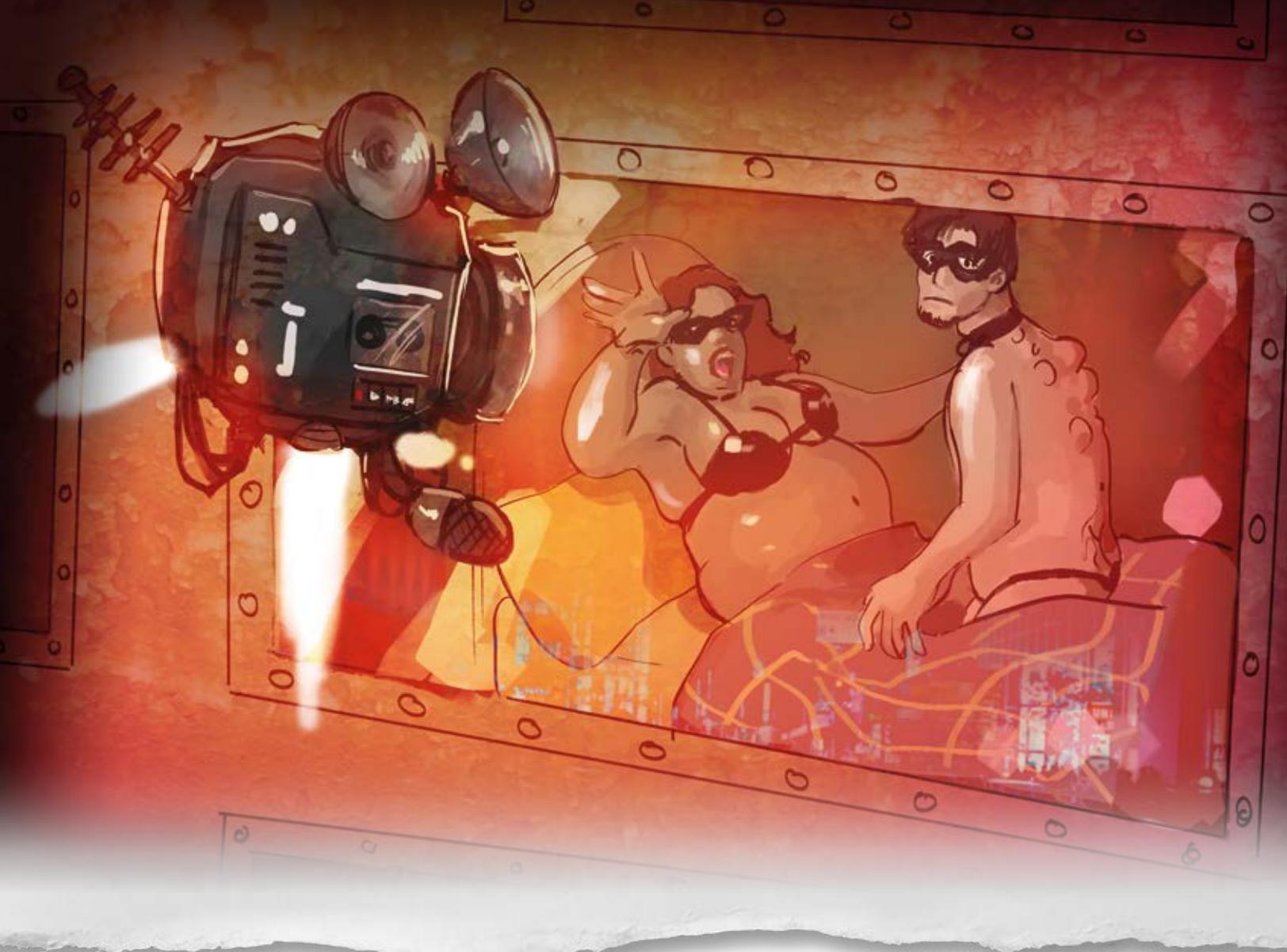
José Óscar Tellería, alias Manitas

Hablando de tecnología... Aparte de las naves espaciales, no es que no hayamos evolucionado mucho más, es que hay cosas que han ido incluso patrás. Hay científicos que crearon cosas que molan mucho pero que ahora son caras de mantener, así que la peña ha vuelto a usar las cosas de antes, esos cacharros que se fabricaban a mediados del siglo xx y que, en una extraña premonición, parecían diseñados y fabricados para aguantar una hecatombe nuclear: televisores monocromos, radios AM de bolsillo, complejos sistemas de pesos y poleas (en lugar de los caros mecanismos hidráulicos), energías no renovables, juegos de rol, MS-DOS... La tecnología inalámbrica duró tres telediaros, devolviendo su soberanía al cable largo, gomoso, mugriento y retorcido que ahora lo invade todo. Aunque hay cierto sector mutante que sigue explotando el potencial aberrante de

las ondas inalámbricas, la mayoría preferimos el estilo analógico.

Así que, Yisus, olvídate de pantallitas táctiles y teléfonos inteligentes. Eso presupone un uso inteligente por parte de la humanidad, y no procede. Nada como las libretas, los mapas impresos y las servilletas para esbozar los mejores planes. Sin duda, hay mogollón de información en soporte informático, pero la gran mentira de ultranet creó tal inofoxicación que ya no hay quien se la crea. A no ser que estés accediendo a fuentes que no estuvieron conectadas o que se mantuvieron relativamente a salvo del gran cacao wikipédico o a los servidores piratas del NO, puedes estar seguro de que no son de fiar. Intenta encontrar instrucciones o datos originales; si los perdiste, contrata a especialistas en infiltración (o a cualquier colgao que se atreva) para que te consiga un mapa decente.

Se han revalorizado los autómatas (que los pijos llaman «androides vintage») y las *jukebox*, y tenemos cosas tan guapas como las prendas antifusión.



AUTÓMATA CONFESOR

Me va a rezar usted dos avemarías.

Concepto: Androide religioso y vendedor de suvenires

PF: 8 (1/2)

PM: 8 (1/2)

Taras: No puede desplazarse. Monotemático.

Flipadas: La música gregoriana que emite provoca la tara temporal «Afligido» a cualquiera que esté cerca. Descarga santa (daño +1) cuando se le zarandea o no se cumple con las órdenes.

Salud: 

Ofrécele a un beato una estampita de la Virgen y te dará medio ecu; ponle delante uno de estos autómatas y se dejará más monedas que un preadolescente en el *Street Fighter*. Estas máquinas están beatificadas por el papa y supuestamente pueden escuchar tus pecados, imponerte un acto de contrición (desde echar más monedas a rezarte algo ante la cámara del cacharro) y absolvarte, dejando caer en la bandeja una cruz de plástico que se ilumina con leds y que se han convertido en signo de higiene religiosa entre el vulgo de la España profunda. Encontrarás estos cacharros cerca de lugares de pecado o peregrinación.

DRONES

Estos cacharros son capaces de albergar dispositivos de audio y vídeo de varios tipos y calidades, y desplazarse volando. Los más caros pueden programarse para un funcionamiento relativamente autónomo, pero lo habitual es que un usuario los maneje desde la distancia vía ondas de radio u otras tecnologías inalámbricas. Muy útiles para espiar o pillar canales satélite en caso de necesidad. Y si eres manitas y les añades algunas funciones más, pueden ser ideales para manipular objetos a distancia, transportar movidas pequeñas o actuar como pequeños drones de combate. Lástima que fallen más que una escopeta de cañas.

VIDRONCÁMARA

[Sonido de fotos, flashes o aplausos.]

PF: 7 (1/2)

PM: 6 (2/4)

Taras: Maniobras torpes.

Flipadas: Rastrear. Silenciosa.

Salud: 

DRON DE COMBATE

Muere, escoria [con voz enlatada].

PF: 6 (2/4)

PM: 8 (1/2)

Taras: Sensor de frenada disfuncional.

Flipadas: Lluvia de rayitos láser (daño +1; cuando el enemigo está muy cerca). Disparos automáticos. Autodestrucción (cuando pierde el último punto de Salud, explota y causa 3/5 a los que estén alrededor).

Salud: 

GRUPO DE PIJOS ESTÁNDAR

Menudos pinchos de mierda hay en esta fiesta, ¿no?

PF: 7 (1/2)

PM: 8 (1/2)

Taras: No lo pilló.

Flipadas: Ropa y cacharros caros (-2 a P en chequeos de Asocialidad). Arañazos y tirones (daño +1).

Salud: 

UNIFORME ANTIFUSIÓN

Inventario 4 (cuando no se lleva puesto).

Protección 1 ante golpes y disparos, y 5 contra temperaturas extremas, fuego y radiación.

El tejido antifusión es de lo mejor que se ha inventado, pero es caro de producir porque usa materiales escasos en la Tierra (aunque cada vez más asumibles gracias a la prospección espacial). El tejido es basto, una especie de cuero al que puede darse varios acabados, pero actúa como un aislante estupendo ante las altas temperaturas, la radiación y el olor a ajo. Conseguir un traje completo de este material solo está al alcance de las grandes fortunas o del Estado, pero es habitual conseguir objetos de este material (como maletas) o piezas de indumentaria parcial, como esos gayumbos que podrían asegurar tu descendencia en caso de radiación o guantes capaces de manipular objetos a temperaturas extremas, chalecos y cascos protectores.

MUNDO PIJO

Solo quedamos nosotros, amigos míos. ¡Todo el mundo es tonto o moderno!

Ramón Yarritu, el Puto Amo

Los pijos auténticos son menos de los que parecen, pero, siendo pocos, están de más, mira lo que te digo. Son las arpías y las locas que revolotean alrededor de las grandes fortunas y no han dado un palo al agua en su puta vida. Viven en una burbuja, de fiesta en fiesta, derrochando más dinero del que pueden gastar. Creo que algunos ni siquiera han bajado nunca a los barrios bajos. Pero lo peor es que la mayoría de la gente pretende ser como ellos y adoptar sus modas. Eso da lugar a una franja de seres humanos patéticos que visten imitaciones de prendas pijas, beben cosas de sus mismos colores y tratan de hablar como ellos.

Recuerdo cuando la gente vestía elegantes chándales de táctel y tejanos con rodilleras. Pero esa época ya pasó. Ahora todo parece hecho con materiales incómodos, plásticos gomosos y asquerosamente coloridos. Cuanto más pijo, más colorido, para diferenciarse de la mugre en la que nadamos ahí afuera. La alta costura parece sacada de un mal viaje lisérgico de Carlos Pacheco. Se han puesto muy de moda las reproducciones de piel animal. La joyería es bastante discreta, más que nada porque ya queda poca

materia noble o elaborada que enseñar y, para qué engañarnos, porque no hay manera digna de conjuntar algo con todo ese tejido plástico de mierda.

En un intento por diferenciarse y dejar de lado la roña que se enquistaba en el mundo, los pijos se esmeran en crearse espacios diáfanos, limpios y luminosos para vivir. Cada hogar, oficina o lugar de reunión social de los pijos es una pequeña burbuja de placeres y mal gusto. Un dormitorio pijo tiene las paredes pintadas de un blanco inmaculado, una enorme cama de agua con forma de corazón o del logotipo familiar, algún aparato de gimnasia, uno o dos cuadros o fotos dedicados a la belleza física y algún mueble auxiliar, todo ello en un entorno minimalista y con un montón de espacio sobrante, techos altísimos y luminarias futuristas (aunque algunos pijos disfrutan ubicando alguna antigualla). Las puertas de acceso y las de los armarios siempre están reforzadas y protegidas. Los pijos adoran las puertas. Las hacen enormes, ostentosas, ornamentadas y repletas de mecanismos de seguridad. Cada puerta pija representa para ellos el orgullo y la garantía de mantener su muralla frente a nuestro asqueroso mundo. Por lo mismo, para nosotros es orgásmico cada vez que derribamos una.

Aunque los pijos siguen confiando en otros seres humanos para los servicios más delicados, cada vez es más común que usen androides para las chorradas más variopintas; ya no solo porque a los pijos no les gusta hacer nada que no sea el imbécil y necesiten ayuda en las tareas más elementales, sino porque estos seres artificiales son un signo de poder adquisitivo. Hay androides pilotos, androides confesores, androides orquesta, androides guardias jurados y androides cocteleros. La mayoría no tienen nombres muy originales (337, VZ-70...), pero el Imperio Orujo ha patentado un modelo de androide especialmente eficaz y con un nombre guapo, al menos en su segunda versión comercializada: S-TIR-A2. Los «estiraos» les llama la peña, por esa rigidez con la que se mueven. Parecen putas marionetas. Armadas, eso sí.

¿Que a qué se dedican los pijos? Es una buena pregunta, Yisus, pero es un enigma tan grande como el de tu propia concepción. Suelen salir por la tele inaugurando cosas, participan en *joint ventures* y venden exclusivas de sus eternas vacaciones y disputas domésticas a los medios. Para todo lo demás, tiran de la MasterCard de mamá y papá.

Pero, amigo, los pijos no son lo peor. Bueno, son lo peor, pero no lo más peligroso. Ahora voy a hablarte de los chungos de verdad, los que han convertido este mundo en lo que es. Los que nos han convertido en lo que somos. Nuestros opresores.

OPRESORES

MEDIOS

Yo creo que lo hacen a mala leche. Como todo ha salido muy bien, quieren que se entere todo dios.

Álex Abadía

Bueno, bueno, empiezo por el opresor sutil, el poder fáctico hipócrita, el que te entra en vena casi sin querer. Verás, aquí en España tenemos un único canal de televisión que emite las veinticuatro horas y que ocupa casi todas las frecuencias de radio y televisión del sistema: JQK Televisión. Durante un tiempo tuvimos más canales, muchos. Los opresores intentaron hacernos creer que había canales suyos y canales nuestros. Pero llegó el día en que no hizo falta, porque todo el mundo veía la misma mierda en todas partes, así que supongo que decidieron gastarse la pasta en otra cosa y dejarnos un único canal multibanda donde nos explican lo que quieren y como quieren. Quedan algunos residuos en forma de canales supletorios (como La 2), pero no son más que los desechos de lo que casi nadie soporta del canal principal, así que solo sirven para mantener a los amiguetes de turno de los ministros. Pasa un poco lo mismo con los periódicos. Hay algún iluso que trata de difundir noticias a través de una red que hay entre los ordenadores, el ultranet, pero va como el culo y no hay quien se entienda. Eso sí, es un territorio virgen, y como nadie lo acaba de entender del todo, todavía está fuera del alcance del Estado, que lleva años perdiendo el culo e invirtiendo pasta del contribuyente para controlar la red, sin éxito.

Los que se mueven por el ultranet son gente extraña y extremista, muy radicales. Hay alguno entre los nuestros, pero suelen ser muy raritos, la verdad. Hay que agradecerles, en cierto modo, que sean una de las pocas brechas donde el poder no controla la información. También hay algunos canales pirata de televisión y radio independiente, aunque son pocos, porque se juegan el pellejo. Es un milagro que todavía queden algunos periodistas con cierta voz y criterio personal. Supongo que los tienen ahí como la excepción que confirma la regla para dar ejemplo cuando alguno se pasa de listo.

PERIODISTA TOCAELEVOS

Le prometo que saldré de su retrete en cuanto me ofrezca la exclusiva.

PF: 6 (2/4)

PM: 6 (2/4)

Taras: Sobredosis de cafeína (tembleques).

Flipadas: Trepas como un mono. Escondarse. Zancadilla gitana.

Salud: 

Ya te puedes imaginar lo imbécil que te vuelves cuando ves demasiada tele, ¿verdad? Mírate a ti, sin ir más lejos. Aunque la gente de fuera crea estar viendo cosas nuevas y modernas, no deja de ser la misma mierda enlatada de siempre. Aun así, a veces hay pocas opciones más para pasar el rato, y esas reposiciones de *Cine de barrio* siempre tienen su tirón.

Entre la programación de JQK Televisión destacan el *Telediario*, donde J. Prats se muestra como digno sucesor del popular J. Blanch, tratando los sucesos más luctuosos con una pose de normalidad y neutralidad pasmosa y soltando chistes que no quieres oír. Luego tenemos ese magazín de chismorreos, *Ecos sociales*, donde la infame E. García y su séquito de histéricas nos ponen al día sobre la actualidad pija.

POLICÍA

Nuestros protectores. Nuestros héroes. Nuestros campeones. Ese ejército en la calle, al servicio de todos, garantes de nuestra seguridad. Qué afortunados somos, ¿verdad? Si te miran con asco, es culpa tuya por no encajar con lo que a la sociedad le parece bien. Si recibes una somanta de palos, será porque te has movido del sitio que te corresponde o por no llevar la documentación que te identifica como el despojo que eres. Incluso cuando no sepas por qué te están pegando, no lo dudes: lo hacen por ti. Por todos nosotros. Por una sociedad mejor. ¿Sobornos, corrupción y tráfico de influencias? Esas cosas son un mal menor, amigo. Los polis y sus porras son íntegros y firmes. Conocen leyes que tú ni sabes que existen, pero ya se encargarán de explicártelas tras ponerte la multa o mientras te llevan al talego. Usan técnicas sencillas y efectivas, normalmente analógicas, para ayudarte a memorizar. Y no veas lo rápido que te acuerdas luego de cómo hay que correr cuando ves aparecer un camión blindado de la madera.

ES-203 (CAQUELLOS ROBOTS GRANDOTES DE ROBOP)

[Sonidos mecánicos que ponen los huevos de corbata.]

PF: 2 (4/8)

PM: 7 (1/2)

Taras: Pesado. Pasó la última revisión de refilón. Confundir objetivos.

Flipadas: Ultrametralletas. Carga berserker. Derribar paredes. Golpe giratorio. Duro del copón (Protección 3).

Salud: 

LECHERA (FURGÓN POLICIAL)

Pasta	50 000 ecus
Precariedad	6
Leñazo	3/5
Estructura	20
Flipadas	Compartimentos secretos.
Taras	Pierde aceite.

Los maderos, o robocops, como los llamamos desde que llevan el nuevo uniforme, usan una armadura protectora, con su casco y todo, pintada de ese popular color excremento o de azul, según si son munipas o nacionales. Todos ellos desempeñan su trabajo con pasión. Su relación contigo se moverá en el estimulante margen entre el «haz lo que te digo» y el «¡haz lo que te digo, ahora!», a menos que hayas sido tan malo como para que descarten la fase de conversación inicial y procedan a la siempre educativa fase de corrección. Vas a recordar a menudo lo afortunado que eres por disfrutar de su protección, ya que los controles policiales son tan frecuentes como aleatorios en cualquier núcleo de población medianamente grande. Y los cuarteles han aflorado como neochampiñones en las zonas más despobladas, donde rivalizan con las bandas de moteros por el puesto de señores del asfalto.

Luego están los polis con gabardina, que no ganan para tiza de tanto marcar fiambres en el suelo. Son los sabuesos de los de arriba y algunos parecen hasta personas.

GRUPO DE MADEROS ESTÁNDAR

¡Que te estés quieto, joder! [Mientras apalea.]

PF: 5 (2/4)

PM: 7 (1/2)

Taras: Paciencia nula.

Flipadas: Apalea a discreción. Indumentaria antidisturbios (Protección 3).

Salud:  *

* Puedes usar la misma plantilla para un único madero que sea más potente. Tacha las casillas como puntos de daño, no como miembros del grupo caídos.

ANDROIDE POLICÍA

Levante las manos y vacíe sus bolsillos. Ups, órdenes en conflicto. Siga su camino.

PF: 5 (2/4)

PM: 8 (1/2)

Taras: Procesador justico.

Flipadas: Disparar por los dedos (daño +1). Carcasa protectora (Protección 2). Botas con ruedas.

Salud: 

PERRO POLICÍA

PF: 5 (2/4)

PM: 9 (0/1)

Taras: Demasiados meses olfateando estupefacientes.

Flipadas: Mordisco cabrón. Pisar los talones.

Salud: 





JUSTICIA

Justicia ciega, justicia en braille.

«Acción Mutante» (Def Con Dos)

Entre el momento en que la policía te lleva al talego y tu correspondiente condena se presupone que hay alguien que decide algo en base a unas leyes, aunque hace décadas que nadie ve a un juez de carne y hueso. La pena de muerte se abolió desde que los pijos hicieron bandera de su nueva sensibilidad, pero lo cierto es que disfrutaban más viendo cómo nos pudrimos en la cárcel y dándonos lecciones morales (ya no te hablo de cuando nos convencen para cambiar de bando). Las cárceles son enormes, frías e impersonales. Las costumbres dentro de sus paredes no han cambiado mucho; si acaso, han mutado con nosotros. Tu tercer ojo no quiere estar allí. Por otro lado, si no tienes más remedio que pudrirte un tiempo entre sus paredes, es un buen lugar para conocer gente y una cantera para futuras células de Acción Mutante.

LA IGLESIA

De la Iglesia ya te han hablado bastante, por lo que veo, ¿eh? Menuda colección VHS sobre santas y beatos te dejaron por aquí, colega. ¿Te reconfortan esos cuentos de viejas? Yo cuando pienso en la Iglesia solo veo esas liturgias de los pijos que se han vuelto a poner de moda y las sectas comecerebros que de vez en cuando se instalan en algún pueblo perdido para canturrear y suplicar al de arriba que se arreglen las cosas.

Tontos de nosotros, la dábamos por extinta y ahí está, la Santa Iglesia, de moda otra vez. La culpa fue de esa basura pija que se hace llamar Calixta Clin, que comenzó a presumir de beatitud y celibato ante la prensa rosa. Acudía a misa semanalmente y luego montaba una ver-mú-rave frente a la catedral de Barcelona que atraía a la fauna más relamida de la ciudad e incluso a algunos curas progres. Hubo un ligero cisma entre el sector reformista y los viejos cuervos, pero ganaron los del renovarse o morir, que vieron en aquello una oportunidad de reavivar el interés del pueblo. Y vaya si lo hicieron: las iglesias se pusieron a petar, con los pijos copando las primeras filas (frente a los fotógrafos) y con una marea de borregos en las filas de atrás intentando imitarles. Las arcas vaticanas se abrieron de nuevo para darles un nuevo look a los lugares de culto: leds, proyectores, altavoces enormes para poner lo último de Flos Mariae y Daviz Pispal en los momentos álgidos de la liturgia, y un *photocall*

en la entrada para hacerse la fotillo de rigor junto a la efigie religiosa de turno. Pero lo peor fueron las inversiones en androides confesores, con los que petaron el mapa de máquinas dispuestas a escuchar tus mierdas, ofrecerte un tratamiento rápido a base de padrenuestros y, por un ecu más, «un hermoso souvenir de la región». Ahora es raro el rincón turístico que no tiene uno de estos trastos conectado junto al bar o la estación.

¿Eso quiere decir que la vieja Iglesia ha muerto y se ha convertido en este espectáculo para todos los públicos? No te lo creas, amigo. Los cuervos gordos siguen engullendo gusanos bajo el alero del capital, y los más reaccionarios esperan en silencio, calentando sus pantuflas en neobraseros y comiendo cochinitillo mientras siguen moviendo los hilos, a la espera de que llegue el momento de aplicar medidas. Mientras nos reímos, toda esta movida les está aportando más y más pasta y poder a arzobispos como Trolo Borell o la cada vez más popular sor Teodosia, más conocida como «La Extremaunción» por su capacidad de untar de hostias a cualquier irreverente que ose acercársele. Cada vez es más habitual ver parches y tatuajes con la cara de Teodosia en las chupas de neonazis o modernos extremos. Yo creo que hemos llegado a ese punto en que la gente se está empezando a hartar del chiste y descubre que no hay marcha atrás. Los neosacerdotes, con sus togas satinadas y el brillo verde menta de sus levitas led, vuelven

a ser personajes públicos, a presidir las fiestas populares desde los balcones y a disponer de programas *prime time* de radio y televisión. Ojito con ello. ¿Ves por qué te decía que llegas en un buen momento, Yisus? Si alguien merece acaparar la atención de las masas y guiarlas por el buen camino, ese eres tú. Joder, cuando vean lo que eres capaz de hacer y esas pintas tuyas de redentor, ¡se volverán locos! Se acabó lo de pasear santos, amigo. La revolución está en ti, y todos se darán cuenta bien pronto. Cuando le pilles el truco a lo de hablar bien, que ahora parece que te muerdes la lengua.

MAENATES INDUSTRIALES

Quiero ser carnicero con nuestros carceleros.

«El día de la Bestia» (Extremoduro)

Los he dejado para el final porque ellos lo mueven todo. Todo. Ellos son la causa de que las cosas sean como son. Por si todavía no lo habías pillado, el dinero es la sangre del sistema, y ellos lo tienen. Casi puede decirse que ellos lo fabrican. Y si el dinero es la sangre del sistema, los caprichos de los magnates son el sistema nervioso que va retorciendo la realidad hacia donde más les conviene. Tú estás donde estás porque ellos te dejan. En cuanto seas una molestia para sus planes, serás poco más que basura en el mejor de los casos o te meterán en un paquete franqueado con destino a Burgus Secundus.

SOR TEODOSIA, «LA EXTREMAUNCIÓN»

Huelo a un hereje a la legua, hijo mío. Al último le aplasté la cabeza cuando intentó besarme los pies.

Concepto: Líder religiosa extremista

PF: 4 (3/6)

PM: 5 (2/4)

Taras: Iracunda. Tos chungu. Gula.

Flipadas: Granítica (resistencia natural 2). Humillar herejes (−2 a P en ataques de Asocialidad). Extremaunción (guantazo redentor, daño +2; solo si previamente ha causado daño con la flipada anterior).

Salud: 

El radicalismo de Teodosia proviene, sin duda, del rechazo que siempre sintió hacia su acaudalada familia, los Ponte-Alegre, empresarios de éxito en el sector de las bebidas alcohólicas y los androides sexuales. Lo primero que hizo al cumplir la mayoría de edad fue recluirse en un convento gaditano de carmelitas descalzas, donde acabó consiguiendo el puesto de madre superiora con la tierna edad de veintisiete años. Algunas de sus compañeras salieron corriendo e hicieron declaraciones sobre el infierno que se había desatado bajo el mandato de sor Teodosia, lo que dio pie al inicio de su leyenda como caudilla del Señor. Con el cambio de siglo, Teodosia decidió que la clausura era un acto egoísta y que la verdadera penitencia era salir a combatir herejes, y desde entonces realiza sus giras de limpieza de almas por la piel de toro, aunque sigue teniendo su sede en Sanlúcar de Barrameda, una ciudad que es casi una fortificación bajo sus órdenes.

MARIANO DE RIBAS Y CHINCHILLA

Estoy buscando un pibón para mi nueva serie. Podríamos hablarlo si me tratas con cariño...

Concepto: Magnate industrial con ínfulas creativas.

PF: 7 (1/2)

PM: 4 (3/6)

Taras: Impaciente. Úlcera gástrica.

Flipadas: Vender mierda a precio de oro. Chorros de aceite en las botas (para hacer resbalar a posibles agresores). Corbata láser (daño +2).

Salud: 

Aunque le ha vendido la moto a la opinión pública de que empezó desde abajo, en un taller mecánico, su apellido nunca ha dejado lugar a dudas sobre su alta cuna. Es cierto que siempre ha tenido mucho contacto con las bases de su negocio y se ha ensuciado las manos entre motores y caucho, pero si se ha hecho millonario es gracias a su obsesión por el *marketing* y las prácticas despiadadas (y bochornosas) que ha realizado desde que fundó su marca de neumáticos Lorzelín. No son pocos los niños que se quedan embobados ante las series de dibujos animados basadas en la mascota de la empresa, una especie de ser bulboso y blandito que es capaz tanto de resistir los peores ataques como de dejar ciegos a sus enemigos a base de chorrazos de gasolina. Tal vez por esto Mariano se ha venido arriba y se está abriendo paso a golpe de talonario (y mercenarios) en la industria del entretenimiento, donde intenta colar sus series de mierda para todos los públicos. Su última movida es la serie *Repelús*, donde él mismo sale antes de cada capítulo, cual trasunto de Chicho Ibáñez Serrador.

Los magnates están forrados por dos motivos: el más importante es que son unos hijos de puta sin escrúpulos que solo piensan en números. Su capacidad para pasar por encima de toda limitación moral (y legal, en la mayoría de casos) les capacita virtualmente para cualquier cosa que pueda reportar ecus. Si a eso le sumas una mente que sabe hacer bien las cuentas, unos cursillos de Excel y un carácter agrio e impermeable a la empatía, tienes un magnate en potencia. El otro motivo de estar en uno de estos tronos es haber heredado el imperio de un magnate anterior que ya la ha diñado o que está demasiado viejo para atender sus tareas.

Casi todos los magnates tienen un producto o servicio estrella que les ha dado renombre, una primera marca comercial que casi siempre lleva su apellido (o el nombre de la abuela o el tata-rabuelo). Pero no te dejes engañar, porque una vez que empiezan a ganar dinero se dedican a diversificar, colega. Todos los grandes magnates tienen las narices metidas en multitud de sectores y mercados, y ahora que tenemos montado el tinglado galáctico, imagínate. Ese entramado de marcas y empresas genera un lío de tres pares de cojones y provoca auténticas guerras clandestinas por el poder entre diferentes imperios empresariales. Cada vez que se descubre un nuevo planeta, los magnates ven un nuevo pedrusco en el Espacio repleto de materias primas y terrenos baratos para sus nuevas factorías de explotación. Cuando están concentrados en sus batallas por el poder es el mejor momento para nuestras intervenciones, pues son más vulnerables, ¿entiendes? Tienen sus ojos y recursos en otra parte.

Imperio Orujo

Hay unos cuantos imperios de magnates realmente poderosos, pero la mejor manera de comprenderlos es que te hable de uno de los más conocidos: el Imperio Orujo.

La serpiente uróboros, el símbolo del infinito, la primera y la última letra de su apellido... El logotipo de los Orujo puede remitirnos a conceptos sofisticados, pero no deja de ser la forma que tienen sus rosquillas integrales más populares. Lo ponen en enormes pancartas y rótulos en cuanto tienen ocasión y marcan con él sus infinitas flotas de vehículos. Suelen usar el símbolo en rojo sobre una elipse blanca, restregándonos por la jeta una iconografía que trata de recordar a los tiempos del nazismo pero que se parece más a la que usaban los invasores en la serie V.

Basan su economía en la famosa empresa Orujo, Panecillos Integrales, S. A., aunque todo el mundo sabe que tienen decenas, si no cientos, de empresas y marcas más con las que monopolizan otros sectores en el mercado español, internacional y de todo el Sistema Lácteo.

La prole de los Orujo está compuesta por anodinos barones de mal carácter, siempre vestidos de marrón o gris rancio, y una caterva de féminas despiadadas y sin empatía. La cúspide familiar voló en pedazos tras la masacre de Axturias, así que ahora hay una guerra familiar entre tíos, sobrinos y nietos que tratan de repartirse el pastel.

Los Orujo usan como protección una versión personalizada (con el jeto de uno de los sobrinos predilectos) de los famosos androides modelo S-TIR-A2, popularmente conocidos como «estiraos». Son máquinas muy sofisticadas para ser tecnología patria.

Las oficinas centrales del Imperio Orujo están en la fábrica original de Neobilbao, junto a los Altos Hornos de Pan, ya que José María gustaba de recordar sus orígenes. El patriarca no reparó en gastos hasta convertirlos en la más lujosa fortaleza de la península. No conozco a nadie que haya logrado entrar en los Altos Hornos y haya vuelto para contarlo.

Los androides están bien para ciertos eventos o como complemento a la seguridad tradicional, pero los Orujo, como tantas otras familias de magnates, disponen de capital suficiente para tener su propio ejército de mercenarios. De hecho, lo tienen y lo han convertido en otra fuente de riqueza, ya que alquilan sus servicios a quien necesite de un brazo armado eficaz. También trabajan para ellos los mejores «arregladores», gente con estudios y la cabeza bien amueblada que suele resolver los asuntos más turbios de la familia.

Los Orujo no tienen rival en la península, pero sí en el mercado internacional: Cuelo's y sus populares gamas de ácidos azucarados, sin ir más lejos (Trippis es su estandarte). Pero eso no significa que no haya más cabronazos como ellos disputándose el pastel por estos lares. Hay unos cuantos magnates patrios más que se hacen de oro franquiciando restaurantes vegetarianos, gimnasios, cosméticos o comida congelada.

CAJETANA DE BUTRÓN, VIUDA DE JOSÉ MARÍA ORUJO

Eso lo habla usted con mi abogado. Ahora, fuera de mi camino.

Concepto: Mucho más que «la viuda de tal».

PF: 5 (2/4)

PM: 4 (3/6)

Taras: Va de lista, pero se le escapan cosas. Alcohólica.

Flipadas: *Influencer*. Revólver dorado (daño +2). Faja antifusión (Protección 1 al daño de mamporros, Protección 5 contra fuego y radiación, y deja una silueta estupenda). Onda despectiva (ataque social que puede provocar la tara temporal «Escarnio» o «Humillación absoluta»).

Salud: 

Su matrimonio de conveniencia con el capo de los Orujo no le deparó muchas alegrías a Cayetana, y ya estaba hasta el coño de José María antes de que le volaran la tapa de los sesos en Axturias, pero sabía que esperar pacientemente en la sombra tendría su recompensa. Aunque quedan muchos cabos por atar respecto a esos buitres que la rondan en forma de cuñados, hermanas y sobrinos trepas, Cayetana tiene gran parte del control directo de los negocios y cuentas familiares y no piensa desprenderse de él. Bien al contrario, se está dejando asesorar por los mejores abogados internacionales para comenzar a implementar recortes en sus factorías que aumenten sus beneficios de forma exponencial, iniciar opas hostiles a mansalva y cambiar las fotos de su marido por otras con su carroñera silueta. Cayetana conoce el valor del miedo y del desprecio y lo usa sin ninguna compasión. Suele viajar acompañada de maromos latinoamericanos untados en aceite y un séquito de androides S-TIR-A2 de última generación.

GRUPO DE ANDROIDES S-TIR-A2 (MODELO ESTÁNDAR)

No puede pasar.

PF: 7 (1/2)

PM: 8 (1/2)

Taras: Articulaciones rígidas.

Flipadas: Sopapo táser (daño +1). Pistolilla integrada. Modo *jukebox* (-1 a P en chequeos de Asocialidad).

Salud: 

Uno de los androides más avanzados que ha conseguido fabricarse en serie. Aunque muchos otros androides usan sus componentes, los de los Orujo incorporan una tecnología que los hace únicos, capaces de actuar como guardaespaldas o animar una fiesta con una ranchera.

ANDROIDE S-TIR-A2 (FULL SERIES, ÚLTIMA GENERACIÓN)

Repita conmigo: ¡Dios salve a Cayetana!

PF: 5 (2/4)

PM: 8 (1/2)

Taras: Sobrecargas esporádicas. Fallos de memoria.

Flipadas: Ojitos láser (daño +1). Cuerpo imantado (puede caminar por superficies metálicas o atraer objetos metálicos; si los pejotas tratan de resistirse deben tener éxito en un chequeo contra la PM8 del androide). BrazoCañón (daño +2; necesita recargar un turno para volverlo a usar). Exoarmadura (Protección 2).

Salud: 

Bonus de puteo: 2

Una versión más tocha del modelo estándar, la hostia de caros y solo a disposición de la cúpula familiar de los Orujo. Cayetana de Butrón se ha encargado de que los ingenieros incluyan en estos androides especiales un dispositivo de control secreto que asegura completa obediencia y fidelidad hacia su persona a base de órdenes verbales en caso necesario, aunque el resto de trepas de la familia todavía no lo sabe.

MERCENARIO CORPORATIVO

No sé tú, capullo, pero yo pienso acabar rápido con esto, que tengo faena.

PF: 5 (2/4)

PM: 7 (1/2)

Taras: Chulería desbordada. Nunca se quita las gafas de sol.

Flipadas: Crujir con la mirada. Chaleco antibalas (Protección 3). Lluvia de balas (daño +1; debe usar una acción para recargar tras usar esta flipada).

Salud: 

Bonus de puteo: 1

Milicianos que se venden al mejor postor. Despiadados y con formación militar, aunque justitos de mollera por lo general.

ARREGLADOR AL SERVICIO DE UN MAGNATE

No se preocupe, no tienen escapatoria. ¿Le sirvo un gin tonic?

PF: 7 (1/2)

PM: 3 (3/6)

Taras: Exceso de confianza. No le gusta ensuciarse.

Flipadas: Bulos creíbles. Ropa reforzada (Protección 2). Disparo preciso (daño +3 e ignora protecciones, pero solo puede usarlo una vez por escena). Escabullirse.

Salud: 

Estudiaron en ESADE u otra escuela de negocios y tienen el alma más negra que el ojal de Will Smith. A cambio de suculentos tratos económicos y una posición envidiable en los consejos directivos de algunas empresas, estos tipos asesoran a los jefazos en sus asuntos más turbios y actúan como sus hombres de confianza a la hora de llevarlos a cabo. Son los más listos y peligrosos, los hombres y mujeres en la sombra que hay que derribar antes de poder apalea directamente al jefe, ya me entiendes.

MARCHELO PONS

No podemos evitar que las calles estén repletas de escoria, pero con nosotros aprenderá a quitársela de encima.

PF: 5 (2/4)

PM: 7 (1/2)

Taras: Le pegaban de pequeño.

Flipadas: Cachas de gimnasio. Judo (daño +1 y puede provocar «Aturdido»). Saltos de gacela.

Salud: 

Federación Nacional de Culturismo

La Federación Nacional de Culturismo es otro ejemplo de magnates opresores. Matías Pons, su presidente, fue asesinado en verano de 2012 en un intento de rapto por parte de la célula original de Acción Mutante, pero, como ha llovido desde entonces, te puedes imaginar que ya se ha colocado alguien fuerte al frente del cotarro. Se trata de Marchelo Pons, hermano del fallecido Matías. No es tan guapo como el anterior, pero dicen que tiene el doble de masa muscular y alguna neurona más. Marchelo ha cambiado el color de los kimonos blancos que vestían antes en la Federación por otros de color rojo sangre. Ahora vende una actitud más agresiva, dentro de lo que los pijos consideran agresividad, que es dar cuatro gritos afónicos y pegar patadas a muñecos acolchados. Se han especializado en artes marciales y han ampliado y adecentado el antiguo gimnasio Muscles de Elche para que parezca un templo chino o algo así. Ojito, que, aunque la familia está compuesta por un atajo de ineptos, tienen contratados a un grupo de ninjas chinorris muy peligrosos. Estos mercenarios en la sombra se hacen llamar los Chi-Doi-Kaes y están capitaneados por Gusta-va Pons, una sobrina que sabe casi tanto de artes marciales como sus ninjas y que, además, siente una atracción sexual irrefrenable por personas deformes. Las historias que se cuentan sobre sus mazmorras del placer y los mutantes que tiene presos allí son muy chungas, colega.

Los trillizos Gordobil

Otro imperio que también merece mención es el que lideran los trillizos Gordobil, la tercera generación de unos desalmados capaces de cualquier cosa imaginable relacionada con el mundo energético, químico y sanitario. Empezaron con las sales de fruta Elbete, pero pronto diversificaron. La mayoría de productos que encontrarás en la farmacia o en las tiendas de cosmética salen de sus laboratorios (su marca Troleal es muy popular). Y puedes estar tranquilo, que siempre son testados en seres humanos. No veas la de desgraciados

GRUPO DE NINJAS DE LOS CHI-DOI-KAES

¡Uaaaa-flá! ¡Sip-fru-fru! ¡Uoooooooo! ¡Kíá!

PF: 5 (2/4)

PM: 8 (1/2)

Taras: Justico de lenguaje.

Flipadas: Armas ninja. Kung-fu. Ropa acolchada (Protección 1; hay que hacer 2 puntos de daño para matar a cada miembro).

Salud: 

que acaban como despojos tras hacerles de conejillos de indias. Vanesa Gordobil es la trilliza encargada de los Laboratorios Elbete.

Otro de los hermanos, Julián, se ocupa de Penosa Energy, la división Elbete dedicada a los temas energéticos: mueven carbón, petróleo, biodiésel y cualquier otro tipo de energía contaminante. Por supuesto, también mueven energía nuclear y son responsables de bastantes de los desastres que han convertido la península en un puto erial. Por no hablar de su responsabilidad en muchas de nuestras mutaciones actuales y futuras. Penosa Energy mantiene una lucha sin cuartel con nuestras divisiones ecoterroristas. Imaginarás los chanchullos que se traen con las empresas de transporte galáctico y automovilísticas, algunas de ellas también de su propiedad.

Pero el peor de la tríada es Bartolo Gordobil (o Bargo, como se le conoce popularmente), con sus interminables divisiones del DCD (Daughter Cell Development), un conjunto de laboratorios de ultimísima generación donde desarrolla soluciones de biotecnología para cualquier sector imaginable, desde el cosmético al quirúrgico, sin descuidar el militar, faltaría más. Son responsables por igual de esos semblantes cara-cartón immaculados de los pijos, de los ponis de colores y de otras «mascotas» menos amables que suelen usar los equipos de seguridad de los magnates. Los residuos de sus investigaciones suelen convertirse en bichos desagradables que puedes encontrar en el mercado negro o acechándote bajo una alcantarilla. Y no dudes que algunas de nuestras mutaciones también son responsabilidad suya. Bargo ha contratado hace poco a dos de los hermanos Sarriá, los famosos chefs ultrapijos, para que lleven la investigación celular a una nueva dimensión de posibilidades creativas. Me temo, Yisus, que este asco de laboratorio y esa probeta en la que naciste fueron propiedad de Bargo y de su DCD en algún momento, financiado por algún grupo secreto de la Santa Iglesia.



GUSTAVA PONS

Mmmh, lamentaré rebanarte esos muñones, querido.

PF: 4 (3/6)

PM: 5 (2/4)

Taras: Obsesión sexual por la deformidad. Cree que tiene superpoderes.

Flipadas: Armas ninja. Kung-fu. Ataque de la grulla (daño +2 solo si dedica el turno anterior completo a concentrarse). Kamehame (no lanza energía ni nada, pero la primera vez que lo usa asusta que te cagas y funciona como una agresión psicológica; causa el daño asociado a su PM). Ropa acolchada (Protección 1).

Salud: 

VANESA GORDOBIL

Mi cutis es el mejor ejemplo de la grandeza de estos laboratorios.

PF: 8 (1/2)

PM: 5 (2/4)

Taras: Fea. Gorda. Demasiada laca.

Flipadas: Tacones de titanio (daño +2). Minidrón protector (gravita alrededor de ella y absorbe 2 puntos de daño; lanza descargas que hacen daño +2). Humeador tóxico (propulsa un chorro de humo tóxico que hace daño +3; necesita recargar durante dos turnos antes de volver a usarse, pero Vanesa puede hacer otras cosas mientras).

Salud: 

JULIÁN GORDOBIL

Quémalo todo y pásame la factura.

PF: 7 (1/2)

PM: 5 (2/4)

Taras: Sudor incontrolable. Gordo.
¿Dónde está mi petaca?

Flipadas: Lanzallamas (daño +3). Nervios de
acero. Esmóquin blindado
(Protección 2, ignífugo).

Salud: 

BARTOLO «BARCO» GORDOBIL

Sois la rebaba que quedó al modelar el verdadero futuro.

PF: 6 (2/4)

PM: 4 (3/6)

Taras: Gordo. Tos chungu.

Flipadas: Crujir con la mirada (daño mental +1).
Mantenerse en pie cuando todos caen.
Chaleco antibalas (Protección 3). Implante
«Acelerón» (cada turno mejora en 2 su
posición en la cola de iniciativa hasta
alcanzar el primer puesto).

Salud: 



OPRIMIDOS

Es fácil hablar de los oprimidos: son el culo, la suela y el sarro; es el resto de la gente de la que todavía no te he hablado, los que sobrevivimos a la sombra de los magnates, los funcionarios y los pijos. Bueno, los funcionarios estarían en un espacio intermedio. Voy a empezar hablándote de ellos.

FUNCCIONARIOS

Como ya te he comentado al hablar de los que viven bien, los funcionarios suelen disfrutar de algunos privilegios a cambio de rebañar el esfínter del sistema. Viven vigilados, fichando hasta por respirar y en edificios que, aunque más altos y mejor ventilados, parecen tan clonados y grises como sus propios habitantes. ¿De qué sirve vestir ropa buena si es exactamente igual a la del amargado de al lado? Cobran bien, eso sí, y los hay con verdadera vocación. Esos son peligrosos, amigo. La poli te puede moler a palos, pero uno de estos te destroza la moral y puede inducirte

al suicidio por desesperación burocrática. El sistema está tan blindado a nivel administrativo y es tan ineficaz que la mayoría de nosotros preferimos recurrir a arregladores o traficantes para conseguir permisos, licencias o documentación. Tengo un colega que intentó renovarse el DNI por la vía legal y tardó unos doce años para que le dieran visita. Y como la foto ya no le valía, tuvo que volver a pedir cita.

EMPRENDEDORES

Sean extraficantes o excontrabandistas que hicieron algo de pasta o simplemente peña que se lo ha currado vendiendo productos y servicios entre los pocos huecos que dejan los grandes imperios, estos emprendedores son lo más parecido a un colega con pasta que te puedes encontrar. Andan más solicitados que los Donettes y se les invita a todas las fiestas (a algunas de los pijos, incluso), pero suelen ser gente muy liada. Y es que hacen pasta porque no paran de currar, claro. Si trabajas para uno de ellos, no esperes cobrar más que en una fábrica de mierda, pero es posible que te traten con algo más de dignidad



y que incluso te inviten a una cena de empresa. Varios de estos emprendedores participan activamente (o son amablemente coaccionados) para que financien nuestra Causa Mutante. Así que, ya sabes, Yisus, hay que tenerlos localizados y tratarles como corresponde, ¿entendido?

TRAFICANTES, CONTRABANDISTAS, TRAFICHEROS, CHAFEROS, PROSTITUTAS...

Muchos de nosotros nos hemos especializado en robar, arreglar, falsificar y revender cualquier cosa que otros estén dispuestos a pagar. Los más nobles de nosotros intentamos ofrecer una alternativa al monopolio de los imperios comerciales, pero la mayoría simplemente trata de buscarse la vida trapicheando, bien a base de bienes o de servicios. Estas personas suelen ser especialistas en lo suyo... y en que no les cojan haciéndolo. Si tienes habilidades destacadas, la moral floja o pocos escrúpulos, podrías ganarte la vida así. No, bendito, tú no creo que puedas. Aunque ¿cuánto podríamos cobrar por una confesión o imposición de manos?

TRAFICHERO ESTABILADO

No me ofendas, claro que tengo lo que necesitas. O algo parecido, seguro.

PF: 7 (1/2)

PM: 5 (2/4)

Taras: Irritable.

Flipadas: Brazo-calculadora. Pistola (daño +1). Ruedas en las botas (+2 a P en movidas para escapar).

Salud: 

PROXENETA YONGUI

¿Que desde cuándo se paga por mirar? Pues desde que he visto tu cara de gilipollas, ¿qué te parece?

PF: 5 (2/4)

PM: 7 (1/2)

Taras: Tartaja. Mono de jaco.

Flipadas: Putorrodillazo del dolor. Cuchillaco (daño +1).

Salud: 

FUNCIONARIO EXASTERANTE

Lo siento, vuelva mañana.

PF: 8 (1/2)

PM: 7 (1/2)

Taras: Cegarruto.

Flipadas: Escudo de burocracia (+3 a P en movidas sociales). Inalterable.

Salud: 

FERMÍN «DOBLEHOJA» SANCHOYARTO

¿Huelo a billetes de cien? Ahora empezamos a entendernos, amiga.

PF: 7 (1/2)

PM: 5 (2/4)

Taras: Paranoico. Cocainómano.

Flipadas: Cometarros. ¡No me la cueles!

Salud: 

A este emprendedor se le conoce por estar haciendo negocios a dos bandas con instituciones públicas y con organizaciones criminales. Se dedica a la ingeniería de climatización y, como tal, dispone de información privilegiada sobre las líneas de conductos de muchos edificios oficiales o importantes. Si sabes cómo tratar con su gente y pagas las morteradas de pasta que pide, es posible que te haga llegar una copia del plano arquitectónico de esa sede en la que te quieres colar, señalando un par de atajillos secretos hasta los lugares más importantes a través del sistema de ventilación. Por supuesto, tiene a un par de abogados y matones capaces de negarlo todo y hacerte callar si no eres discreto con la información solicitada.

CHAFERO RELUTEADO

Eso son 20 ecus más, y solo si te lavas primero.

PF: 7 (1/2)

PM: 8 (1/2)

Taras: Sangre de horchata.

Flipadas: Supervivencia urbana. Escabullirse.

Salud: 



PROSTITUTA DESABRIDA

¿Rebajas? Lo mismo tu puta madre te la chupa gratis, ¿le has preguntado, cariño?

PF: 6 (2/4)

PM: 8 (1/2)

Taras: Tacto en el culo.

Flipadas: Calibrar el peligro. Navajazos. Supervivencia urbana.

Salud: 

CURRELAS

Los imperios comerciales necesitan mano de obra y los androides no son capaces de hacerlo todo, así que hay mogollón de gente, mucha mucha, que trabaja en fábricas, factorías, laboratorios, cadenas de montaje, *call-centers*, almacenes, invernaderos y otros infiernos similares. Es una vida chungu, Yisus: la mayor parte de tu tiempo y energía se queda en la fábrica, y lo poco que te queda lo quemas en el bar o en drogas para hacerlo más soportable. Aquí es donde ha acabado el pueblo, amigo mío. Los magnates y los pijos desprecian a los currelas, los ven como cosas menos importantes incluso que los androides. Pero son la clave de la revolución, ¿sabes? Cuando consigamos armas y herramientas para que se alce el pueblo y reclame su sitio comenzarán a cambiar las cosas de verdad. Lo que pasa es que da una pereza tremenda y es difícil saber por dónde empezar. Pero está en nuestros planes, tío, está en nuestros planes.

PARADOS Y DE BAJA

Hay mucha gente sin curro porque casi todos los curros son una mierda y, o bien te despiden cada dos por tres, o tienes que pillarte una baja, o simplemente te apetece probar suerte con otro curro diferente donde al menos dejes de ver el jeto del puto encargado que lleva jodiéndote la vida dos años. Los hay que se mueven para seguir buscando curro y no tienen suerte, los hay que hacen su reglamentaria cola matinal en el INEM a ver qué se le ofrece y quedan los que esperan en el bar a que un curro les caiga del cielo. La peña parada que no consigue curro pronto suele acabar trapicheando o se convierte en un despojo.

DESTOJOS

Esta gente es la que no tiene suerte ni ganas de tenerla. Muchos de ellos son desgraciados deprimidos que no pueden con su alma y que viven de las limosnas o de los pequeños hurtos

DESPOJO CHAFARDERA

Ste no eh sitio pa gente entera, ¿ande vai?

PF: 9 (0/1)

PM: 9 (0/1)

Taras: Catálogo andante de enfermedades.

Flipadas: Los bichos la adoran.
Moveirse a ciegas. Accesos secretos.

Salud:  

mientras se marchitan. Son la pulpa que queda en el exprimidor que han montado los de arriba para nosotros. Suelen estar enfermos y vivir en los peores rincones de los barrios bajos, incluso en el subsuelo. Hay quien dice que algunos se transforman en bichos, y no me extraña: son carne de cañón para las divisiones de abastecimiento de los grandes laboratorios. De vez en cuando alguno sufre una revelación o encuentra una causa lo suficientemente fuerte para levantarse de nuevo y luchar por su dignidad. Créeme que estos pueden ser los mejores aliados para tu causa o tus peores enemigos. Nada puede parar a quien no tiene nada que perder. El principal ejemplo de ello lo encontramos en La Cosa, un despojo resurgido hermafrodita y especialmente deforme, esquivo y violento que se ha instalado en la red subterránea de Eurovegas. También conocido como Rompeojales, está comenzando a dar por culo a base de bien, literalmente, ya no solo entre los pijos y los opresores que visitan los tecnocasinos, sino a cualquiera que se cruce en su camino. Hay quien ve en él a un pútrido vengador, mientras que otros creen que es una simple alimaña sodomita.

EL ESTACIO

Los turbocompresores de refractancia lo cambiaron todo, Yisus. Haciendo cálculos, ¡naciste en 1992! Joder, ¿ves como todo encaja? En el 92 dieron lugar los dos últimos grandes hitos populares que vale la pena recordar: las olimpiadas y la expo universal. De ahí ya solo fuimos pabajo.

Bueno, atendiendo a esos cálculos y a esa mierda de vídeos caducados que te dejaron para que aprendieras sobre el mundo exterior, no te has tenido que enterar mucho sobre los avances de la industria aeroespacial. Te lo resumo rapidito, que lo último que quiero es calentarte la cabeza: antes de que nacieras habíamos llegado a la Luna, en los dosmiles iniciamos la colonización de Marte y unos años después los chinos inventaron los turbocompresores de refractancia.

Mientras los científicos del CERN se quedaban bizcos mirando partículas invisibles en su acelerador, los chinos se sacaron de la manga una tecnología que no solo era capaz de superar la velocidad luz cuando pillan impulso, sino que consumía menos que un diésel. Aquello casi provoca la Tercera Guerra Mundial, o lo mismo la provocó de manera soterrada entre los principales oligopolios del planeta, pero no nos enteramos mucho porque ya andábamos entretenidos con la mayor crisis económica que había vivido el capitalismo.

Bueno, que con los turbocompresores de refractancia todo pegó un peo tremendo y avanzamos la hostia en cuestión de un par de décadas. Cuando los magnates olieron el negocio, pusieron pasta a mansalva para desarrollar verdaderos pepinos espaciales. Aunque ya se estaban haciendo prospecciones y había pequeñas colonias en otros planetas, fueron los chinos los que colonizaron de verdad el primer planeta exterior (Chin-1RIA, al que todos llamamos Chinuria) y, cuando vieron que lo de la exploración espacial daba para mucho, se montaron un buen tinglado con las patentes y permitieron a otros países incorporar sus tecnologías o incluso convertirse en socios capitalistas. Penosa Energy es la empresa española que más pan ha mojado en este aceite.

Vamos, que en menos de cinco años se había montado una que ni en *La guerra de las galaxias*: montones de viajes de exploración, nuevos planetas y lunas colonizadas, guerras entre magnates... Un follón. Fue como abrir las ventanas de una habitación que llevaba siglos mal ventilada, ¿sabes? La Tierra pasó a ser solamente el planeta original; la peña empezó a emigrar hacia las factorías exteriores que se estaban convirtiendo en los nuevos motores económicos de la galaxia. Tuvieron que mejorarse algunas cosas para dar cabida a la locura de distancias y ubicaciones del nuevo mapa galáctico. Dividimos los años luz en fracciones de megón y los grados Zelcar resultaron indispensables para situar coordenadas en las realidades cuánticas. Las unidades energéticas dieron paso a las ondas momento-fuerza, que desde que superaron el grado G5 nos permiten viajar a Carlsagan antes de que tengas que volver a cortarte el pelo. Sigue habiendo algunos problemillas con los moduladores atómicos, pero cada vez menos gracias a la betacorrección de los circuitos litiógrados. Nada, no te aturullo demasiado, ya lo irás pillando en alguno de nuestros viajecitos, que aquí se arremanga todo dios cuando hay una avería.

No hay que olvidar que, por mucho que haya avanzado la ciencia, seguimos a expensas del humor de la madre naturaleza (madre cósmica, para la gente moderna). Para viajar como Dios manda hay que estudiar las ondas de fuerza y propulsarse con ellas, aprovechando rollos gravitatorios. Y no quieras encontrarte en mitad de un torbellino cósmico, amigo: estrellarte de morros con la furgo contra una farola es una cosa, pero ser acribillado por una lluvia de meteoritos es para cagarse y no contarlo.

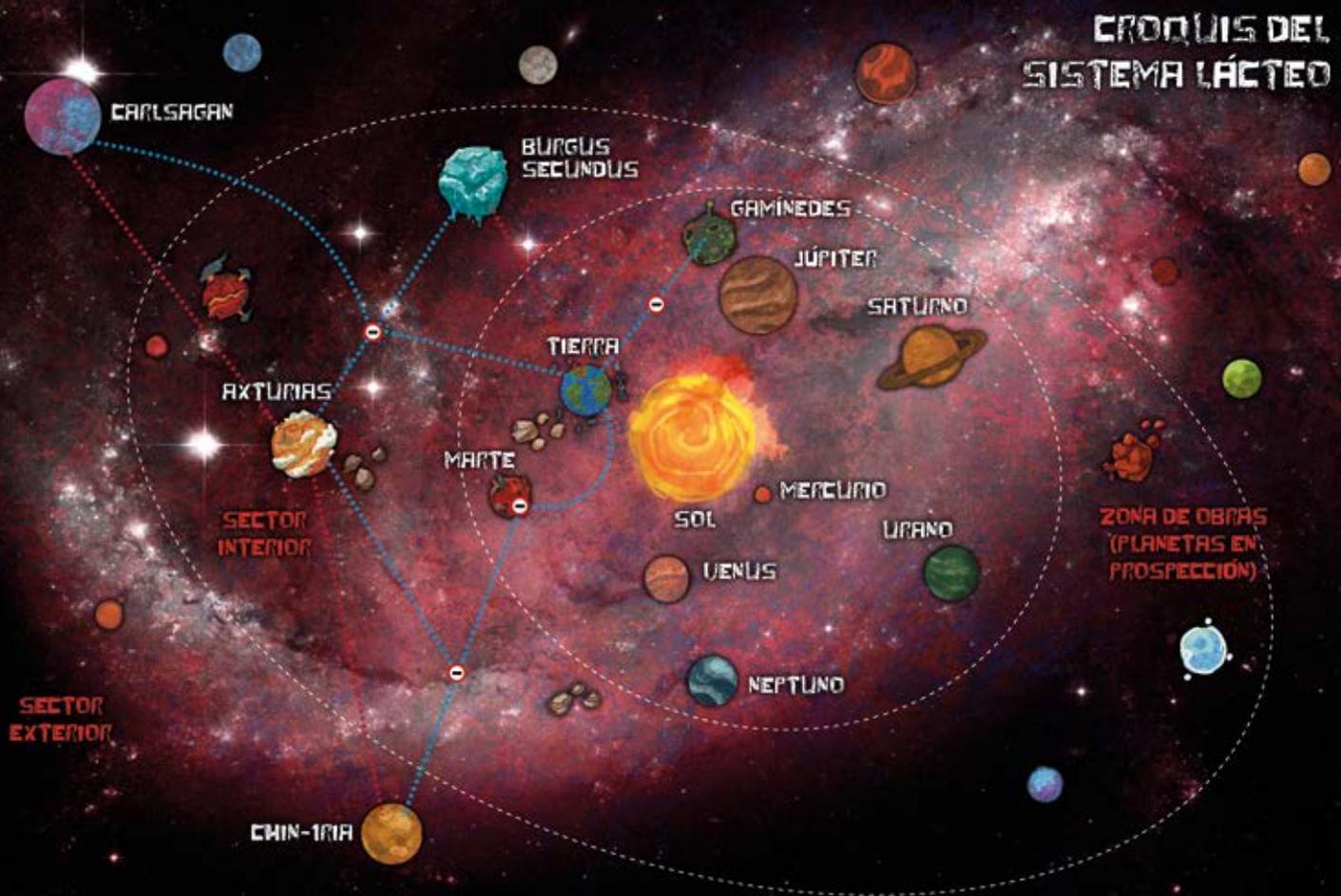
¿Vida extraterrestre, dices? Poca cosa, por desgracia. O por suerte, no estoy muy seguro. A día de hoy todavía no nos hemos encontrado con otras razas inteligentes ni nada de eso. Sí que se han hallado nuevas formas de vida, pero en estadios muy primitivos. Bicherío. Aunque hay alguna cosa bastante impresionante, de momento sirven para poco más que para tener entretenidos a los científicos que despidieron del CERN. Aunque, claro, circulan mil rumores sobre el uso que le podrían estar dando desde los laboratorios más o menos clandestinos de toda la galaxia. No me extrañaría que pronto tuviéramos mutaciones aún más extrañas.

NAVES ESTACIALES

¿He dicho que tenemos naves espaciales? Vaya si las tenemos. Los pijos se han gastado mogollón de pasta en estas cosas por motivos que no hace falta explicar, ¿no? Aquí en la Tierra todo se ha vuelto feo y no hay mucha más tela que cortar: la industria y el progreso necesitan más madera y mejores vistas. Y ahí estuvieron los pioneros de la carrera espacial. Todavía no sabemos cómo procesar los cuescos de las vacas para que no jodan el ozono, pero ya viajamos entre planetas que hace unas décadas ni sabíamos ni que existían.

Dicho esto, puedes imaginar que solo los pijos y los imperios comerciales disfrutaban de las mejores naves, pero eso ha acabado propiciando un segundo mercado (no del todo negro, pero tirando a moreno) de ambiciosas pymes comerciantes. Este circuito undercósmico usa los restos de las primeras flotas espaciales, remendadas un poco a la buena de Dios. No son bonitas de ver, chaval, olvida la Nostromo y cosas así. Te hablo de una especie de híbrido entre las calderas de Freddy Krueger, una cocina de cuartel y un rastro. Y sí, seguimos teniendo problemas con el líquido de frenos.

MUCHO MÁS LEJOS NO MEMOS LLEGADO...



CROQUIS DEL SISTEMA LÁCTEO

¿CÁLCULOS? ¿DISTANCIAS?

Venga, no me hagas reír. ¿Necesitas datos astronómicos más precisos? ¿Tú sabes en qué te estás metiendo, colega? Na, esto no va así; en **Acción Mutante** debería bastarte con saber que un carguero apañadete tarda...

- Entre diez y doce horas en llegar a Marte.
- Entre tres y cuatro días en llegar a Axturias o a Burgus Secundus.
- Entre doce y quince días en llegar a Chin-1RIA.
- Entre veinte y treinta días en llegar a Carlsagan.

¿De qué depende llegar antes o después? De los conocimientos y la habilidad del capitán para aprovechar las ondas de fuerza y realizar a mano las betacorrecciones necesarias. Así que puedes solicitar una movida para viajar (página 84) cada vez que haya que realizar un viaje espacial por una ruta poco frecuente o peligrosa. Usar el circuito undercósmico ilegal permite atajar, por supuesto, entre un tercio y la mitad del tiempo, aunque la dificultad de la ruta debería ser más alta para dar pie a mayor cantidad de problemas en caso de que los jugadores superen el chequeo: desde lluvias de meteoritos a tormentas solares, pasando por un encuentro con la Benemérita.

PLANETAS EXTERIORES

A ver, HDemeí, baja aquí y enséñale ese holograma del Sistema Lácteo a Yisus. ¿Ahora precisamente tienes que ponerte a actualizar, capullo? Bueno, mientras se va cargando, te cuento. Hay mogollón de galaxias y sistemas, y cada sistema tiene sus planetas. La mayoría se están explorando actualmente y son *top secret*, información privilegiada para los que pagan la cuenta, ¿sabes? Pero el Sistema Lácteo, el original, está bastante clarito. Hay muchos mapas disponibles en el ultranet y en los navegadores GPS de las naves espaciales.

¿Ya lo tienes, HD? Vale, mira, ahí está la Tierra. Sí, coño, es la Tierra, pero es que ya no es tan verde y azul como antes, tiene ese... colorcillo indefinido. Vete acostumbrando. Aquel planeta de allí es Gamínedes; el de allí, Axturias, y aquel azul pálido es Burgus Secundus. El de color mostaza es Chin-1RIA, y aquel que brilla más lejos es Carlsagan. Los demás puntitos de colorines son planetas también; algunos tienen nombre e incluso están habitados o en proceso de prospección, pero para no rayarte te hablaré solo de los principales, los que están dentro de la ruta de las espaciopistas. Estos planetas se distribuyen entre lo que conocemos como Sector Interior y Sector Exterior, que no deja de ser otra mierda que se han inventado los cuatro listos de siempre para cobrarte más peaje. Tampoco hagas

mucho caso a las distancias que se ven en el mapa, que es un poco como hacemos cuando ponemos las Islas Canarias junto a la península: las arrejuntamos para que quepan, pero en realidad están más lejos, ¿capichi?

Si te fijas, verás que hay varios puntos de aduana por esos caminos galácticos. Anda que se les va a pasar una a los chupópteros estos. Si quieres llegar hasta uno de estos planetas por las rutas oficiales, deberás parar y someterte a los controles. También puedes descansar un poco en las áreas de servicio, aunque prepárate a comer basura en el McDolar de siempre, por supuesto.

Si quieres evitar las aduanas, puedes recurrir al circuito undercósmico, que es el que usan los contrabandistas, pero deberás conocer a los que mueven el cotarro en negro o tener un trasto espacial capaz de sortear las movidas chungas que hay en las rutas menos despejadas. Y necesitarás depósitos grandes de gasofa, porque por en el undercosmos no hay espaciogasolineras. Si un día te decides a viajar por el circuito undercósmico, debes saber que te puedes cruzar con los mierdas esos de los piratas. Van de estrellas del rock y son unos cagados que en lugar de atacar las rutas principales prefieren dar el palo a los que viajamos de tapadillo. Así que lleva armas gordas, por si las moscas.

MEGACARGUERO ORZO-WEI

Pasta	150 000 000 ecus
Precariedad	4
Leñazo	30/60
Estructura	350
Flipadas	Parachoques espacial imparable. Aspecto impresionante.
Taras	Leeeeeento.

Flotado por: Ling-Lang-Long Export.

Capacidad de carga: Hasta 500 000 toneladas.

Tripulación: 150 oficiales de servicio.

NIF: 331762/5.

Autonomía: Debe detenerse en áreas de servicio intermedias para repostar y realizar controles de aduana a cascoporro.

Ruta habitual: Tierra - Chin-1RIA.

Proporciones: Titánicas.

Notas: Los gigantes de la navegación espacial y los responsables de que haya chicles de sabores que no sabes ni pronunciar en la tienda de tu barrio.

CARGUERO FRIGORÍFICO VIRGEN DEL PILAR II

Pasta	20 000 000 de ecus
Precariedad	6
Leñazo	23/45
Estructura	150
Flipadas	Turbocompresores trucados. Bazuca de vacío (daño 15/30).
Taras	Sobrecalentamiento. Bichos en la bodega.

Flotado por: Muñiz Astilleros S. A.

Capacidad de carga: Hasta 80 000 toneladas.

Tripulación: 5 oficiales de servicio y hasta 10 pasajeros.

NIF: 477337/3.

Autonomía: Los depósitos de serie obligaban a repostar en estaciones intermedias, pero este modelo está trucado y puede realizar el trayecto Tierra-Axturias del tirón si el piloto sabe lo que se hace.

Ruta habitual: Burgus Secundus - resto de planetas

Proporciones: Enorme.

Notas: Suelen llevar como carga delicias de merluza, croquetas de bacalao y tronquitos de cangrejo.

CARGUERO LIGERO FITIPALDI IV

Pasta	300 000 ecus
Precariedad	7
Leñazo	13/25
Estructura	100
Flipadas	Escudo andorrano antidetección. Cañones láser baratos (daño 8/15). Remolque diésel.
Taras	De tercera mano. Juntas de vacío defectuosas. Se te pegan los pies al suelo. Los condensadores petardean.

Flotado por: Forteana de Astillería S. A.

Capacidad de carga: Hasta 15 000 toneladas.

Tripulación: 2 oficiales de servicio y hasta 6 pasajeros.

NIF: 475233/7.

Autonomía: Necesita repostar en zonas intermedias (áreas de servicio) o arrastrar un remolque supletorio de diésel, lo cual reduce su velocidad (tarda un día más de lo previsto).

Ruta habitual: Tierra - Marte/Gamínedes.

Proporciones: Grandote.

Notas: El equivalente a nuestros camiones terrestres, llevan bastante carga para surtir una gran superficie o varios almacenes pequeños.

PATROLA ESPACIAL

Pasta	10 000 000 ecus
Precariedad	5
Leñazo	6/12
Estructura	50
Flipadas	Estructura reforzada (Protección 10). Metralleta espacial (daño 5/10).
Taras	Embrague espacial duro.

Flotado por: Muñiz Astilleros S. A. para Gobierno de España.

Capacidad de carga: Hasta 2000 toneladas.

Tripulación: 3 oficiales de servicio y hasta 10 funcionarios.

NIF: 126661/3

Autonomía: Debe detenerse en áreas de servicio intermedias para repostar.

Ruta habitual: Patrullan el circuito undercósmico en busca de criminales.

Proporciones: Ligero.

Notas: La versión espacial de una furgoneta lechera de los maderos o de la Benemérita.

LANZADERA RECREATIVA

Pasta	80 000 000 ecus
Precariedad	4
Leñazo	13/25
Estructura	100
Flipadas	Diseño flipante. Última tecnología. Sirven <i>whiskey</i> bueno.
Taras	No está hecha para maniobras de riesgo.

Flotado por: Forteana de Astillería S. A.

Flotado por: Luxury Total S. A. U.

Capacidad de carga: Hasta 1000 toneladas.

Tripulación: 20 oficiales de servicio y hasta 10 pasajeros.

NIF: 513346/1.

Autonomía: Debe detenerse en áreas de servicio intermedias para repostar, pero su motor

optimizado es capaz de llegar a su destino uno o incluso dos días antes de lo habitual.

Ruta habitual: Tierra - Gamínedes/Carlsagan.

Proporciones: Ligero.

Notas: El tipo de transporte espacial más usado por la gente con mucha pasta. Es caro de cojones, pero incluye barra libre de todos los servicios.

CAZA ESPACIAL SAVOIA

Pasta	7 000 000 ecus
Precariedad	3
Leñazo	5/10
Estructura	40
Flipadas	La hostia de rápido. Muy manejable.
Taras	Le petardean los condensadores.

Capacidad de carga: Hasta 3 toneladas.

Tripulación: 2 oficiales.

NIF: 126661/3

Autonomía: Con depósito lleno, puede llegar a Marte, pero suele intervenir en las proximidades de los planetas conocidos con presencia militar (española, en este caso).

Proporciones: Pequeño pero matón.

Notas: Los cazas espaciales del ejército. Una pequeña molestia si atacan por separado y viajas en un carguero decente, pero una pesadilla destructiva si atacan en formación.

CAPITÁN PIRATA

¿Que sois de qué? Acción Mu-tonta es lo que sois.
¡Vená, esas llaves!

PF: 5 (2/4)

PM: 6 (2/4)

Taras: Tullido (patapalo).

Flipadas: Ropa acolchada (Protección 1).
Sable láser de primera generación (daño +2). Da canguelo (-1 a P cuando intenta intimidar). Ataque giratorio (se apoya en la pata de palo como si fuera una peonza y gira; no tiene bonus de daño, pero le permite atacar a la vez a todos los que están alrededor; solo lo puede usar una vez por combate, si no, se marea).

Salud: ♥♥♥♥♥♥

PLANETA AXTURIAS

Su agencia de turismo todavía trata de venderlo como «Axturias, marco incomparable», pero se parece más a la parte árida de Murcia que a un lugar donde te apetecería estar. Como fue uno de los primeros planetas en colonizar, durante un tiempo gozó de mucha afluencia turística, pero a día de hoy hay decenas de opciones menos deprimentes para tus vacaciones.

Axturias es un planeta reseco y polvoriento donde extraños cactus de formas imposibles se pierden en el horizonte. Bolas de arbustos corren de un lado para otro empujadas por un viento ululante... Una tierra donde solo sobreviven lagartijas y culebras o algún ser humano que mantenga la sangre a la misma temperatura. Hubo un tiempo en que este desierto fue una zona minera llena de vida. De aquel pasado podemos ver aquí y allá hierros herrumbrosos sobre los que circularon vagonetas que hoy no van ya a ninguna parte. El cielo es medio púrpura, hay lagartos, unos arácnidos grandotes, buitres, algo parecido a ciervos alados feos, codornices, coyotes y perruchos.

Su tecnología autóctona (los materiales que usan, en general) parecen provenir de un basurero. De hecho, los expertos dicen que, ahora que Axturias apenas sirve como colonia minera, acabará siendo el primer basurero galáctico. Lo de lanzar la mierda directamente al espacio no funcionaba, era como escupir parriba.

GRUPO DE PIRATAS ESPACIALES

Je, je, je, ¡ay, omá!

PF: 5 (2/4)

PM: 8 (1/2)

Taras: Borrachos. Tuertos.

Flipadas: Espadas electrificadas (+1 daño).
Piruetas absurdas. Dentelladas.

Salud: ♥♥♥♥♥♥



La indumentaria de los axturianos corrobora los sucios pronósticos: se visten con despojos de otras sociedades. Si mi ropa te parece casual, espera a ver el estilazo de esta gente: camisetas de Harley Davidson o de los Ramones son prendas de primera categoría, aunque las más buscadas son las de las olimpiadas y la expo del 92, que despiertan la nostalgia de los colonos incluso más que en la Tierra.

En Axturias no hay mujeres. Las pocas que han llegado aquí por cualquier motivo no suelen durar mucho, porque los colonos suelen raptarlas y compartirlas en comunidad. Las mujeres son algo parecido a un misterio místico y excitante para los axturianos, que les rinden adoración extrema. Si eres mujer y visitas este planeta, te sentirás como la reina de los elfos, con la salvedad de que tendrás a varios tipos conejeando encima de ti en cuanto te despistes. Más vale que vengas acompañada o armada para mantener a raya al personal. Cualquier mujer lista puede usar en su favor la estupefacción que causa en los axturianos, que son muy fáciles de engañar en cuanto hay dos tetas de por medio. «Más tira pelo de coño que carro de bueyes» es uno de sus dichos populares.

En Axturias se hace un pan decente. La peña es experta en hacerse bocatas para aguantar el día malviviendo fuera, chatarreando en busca de algo con lo que ganarse la vida. Aunque, si puedes pagarlo, no faltan otras cosas de comer. Hay carne de bichos grandes y embutidos. Hay algunas

granjas, pero en general se abastecen con carne congelada exterior a cambio de carbón. Se bebe Don Grimón y se comercia con garimbas, la moneda oficial, además del ecu. Y con porno. Una garimba equivale aproximadamente a ciento setenta ecus. Un vídeo porno equivale a cien garimbas.

Por allí no hay carreteras, solo sendas más o menos transitables entre los cañones, los valles secos y las colonias mineras. Los vehículos suelen ser cacharros industriales muy tuneados.

Hay varias actividades profesionales en Axturias: chatarreros, panaderos, granjeros..., pero la mayoría de la gente se sigue dedicando a la minería, aunque las minas ya se encuentren en fase agonizante. Es fácil distinguir a los mineros. Incluso los que abandonaron la profesión siguen teniendo ese tizne negruzco por la piel que no se quitarán de encima en su puta vida. Para un minero medio, la vida suele reducirse a currar en la mina, beber, pelearse dos o tres veces por semana y ver películas porno con un coñac en la mano hasta caer rendido y despertar para el próximo turno. Los mineros despedidos se montan chabolas en cualquier valle o desfiladero donde dé un poco la sombra. Los que llevan más años viviendo por libre han conseguido establecer algo parecido a redes comerciales de chatarra y ganado famélico.

Axturias no es un planeta sin ley, pero los polis suelen hacer la vista gorda ante la ordinaria violencia de los mineros. Los grandes colonos y

GALEÓN PIRATA LARRA-ON-2

Pasta	500 000 ecus
Precariedad	7
Leñazo	15/30
Estructura	120
Flipadas	Turbo-boost (acorta distancias). Cañones de chatarra espacial (8/15 daño). Ganchos de tracción.
Taras	Comido por el óxido. Demasiadas reconstrucciones

Reconstruido hasta tres veces a partir de un carguero ligero de primera generación, es innegable que algún lobo de mar le puso mucho amor para que se asemejara (un poco) a un viejo galeón español a base de sinuosas molduras de forja y dos antenones

que recuerdan a mástiles. Sobre uno de ellos descansa una mega pantalla led que muestra un gif de la Jolly Roger y portadas de Iron Maiden. El nuevo capitán le puso su nombre actual en honor al temido pirata español Pedro de Larraondo.

los caciques de la mina y la chatarra gobiernan el planeta, al modo de nuestros magnates, pero en realidad están sometidos a los oligopolios energéticos galácticos. Los mineros despedidos más recientemente malviven a la sombra de estos pioneros. Algunos desesperan y se lanzan al bandidaje, formando grupos de cuatreritos de las montañas. Los más chungos son los mineros locos: se dice que el gas de una mina los volvió locos y que ahora matan a la gente solo por diversión. Usan *monster trucks* y escuchan *rap metal*. Trabajan una jornada que dura tanto como les aguanta la olla y luego salen drogados perdidos en busca de diversión. Les encanta reunirse alrededor del Árbol del Ahorcado, donde cuelgan a sus víctimas, que puede ser cualquiera que se cruce con ellos cuando están de farra. Son tan chungos que a veces salen en el *Telediario*.

Hay un lugar de peregrinación en Asturias que tarde o temprano tendrás que visitar, Yisus. En sus tiempos, cuando las primeras minas, se llamaba El Bar de García, en honor al fundador, un traficante de anís; pero luego se llamó La Mina Perdida. Se encuentra cinco kilómetros al noroeste del Árbol del Ahorcado, y aquí es donde Álex Abadía y Ramón Yarritu, el Puto Amo, se las vieron con José María, el capo del Imperio Orujo. Cuenta la leyenda que el Puto Amo, en paz descansa, se inmoló para cargarse al viejo. Por eso es un lugar que todos los afines a la Causa Mutante intentamos visitar. Nada como escuchar unos cantos del otxote y brindar por los que iniciaron nuestra sagrada lucha.

La Mina Perdida está construida (y reconstruida, tras el petardazo) en una mina abandonada que ha sido reacondicionada. Es un espacio anguloso y a diversas alturas, donde es difícil reconocer las formas entre la nube de humo que despiden las farías, los roslis y las sobaqueras de los del último turno. Casi siempre encontrarás a un grupo de borrachuzos cantando. No es algo que esté organizado, pero a la que hay algo de silencio suelen juntarse varios camaradas para montar un otxote y cantar viejos éxitos pop, habaneras o espirituales negros.

Sí, un lugar mítico, pero ya no es lo que era. Desde que comenzó a bajar el precio del carbón en la Tierra no han dejado de despedir mineros (sus principales clientes), y eso significa que hay más gente en el bar, pero que consume menos. García era un pirata de cuidado pero fiel a sus clientes habituales, y por suerte parece que su hijo intenta seguir la tradición. Tras el incidente de la bomba, el pequeño de García ha rebautizado el bar como La Taberna de Flint, pero lo cierto es que la gente lo sigue llamando como antes.

CUATRERO ASTURIANO

Nadie pasa por aquí sin dejar una prenda para el bueno de Orzo-Wei y sus chicos, je, je.

PF: 5 (2/4)

PM: 7 (1/2)

Taras: Asilvestrado

Flipadas: Seguir rastros. Resistir clima extremo. Pinta de malote.

Salud: 

ALACRÁN ASTURIANO

PF: 7 (1/2)

PM: 9 (0/1)

Taras: El biruji, el humo y los ruidos fuertes los aturden.

Flipadas: Picada venenosa (daño +2, cada seis horas, durante las próximas 48 horas). Engancharse como una mala cosa.

Salud: 

Miden como dos palmos, son peludos y rojizos y tienen algo parecido al velcro en la panza que se puede enganchar a la ropa. Aunque los llaman alacranes, se parecen más a una tarántula gorda que a un escorpión, pero pican con un apéndice que les brota de lo que parece el culo, con el que tratan de alcanzar las partes blandas de su víctima. Su veneno no es mortal, pero sí jode lo suficiente como para cagarse en sus muertos.

CIERVO ALADO FEO

PF: 5 (2/4)

PM: 9 (0/1)

Taras: Cerebro licuado. Asustadizo.

Flipadas: Volar. Coz *random* (daño +1). Embestida salvaje (daño +2; solo cuando llega o quiere pirarse).

Salud: 

Las leyendas dicen que eran los reyes bóvidos que gobernaban esta tierra cuando era fértil. Hay incluso una religión pagana de fumetas que les rinde tributo. Pero la verdad es que, durante la época de bonanza, alguien pagó un pastizal a los laboratorios DCD de Bargo Gordobil para repoblar el planeta con «fauna neoa autóctona y atractiva para el turismo». Salió mal. Ahora estas pobres criaturas malviven como pueden en los límites de la civilización humana.

GRUPO DE MINEROS LOCOS

¡Viva el vino! ¡Viva el dinero!

PF: 5 (2/4)

PM: 9 (0/1)

Taras: Locos de atar.

Flipadas: Lanzar explosivos (daño +2).
Disparar a lo loco (+1 daño).
Moverse como lagartijas.

Salud:  *

* Puedes usar la misma plantilla para un único minero que sea más potente. En ese caso, tacha las casillas como puntos de daño, no como miembros del grupo caídos.



MONSTER TRUCK

Pasta	20 000 ecus
Preariedad	6
Leñazo	3/5
Estructura	25
Flipadas	Suspensiones tochas. Ruedas enormes.
Taras	Equilibrio regularo. Sucio de cojones.

Los mineros locos son capaces de ponerle suspensiones tochas y ruedas enormes a cualquier vehículo con un mínimo de potencia, aunque lo más habitual es que modifiquen una de las viejas rancheras robadas de los capataces de la mina.

García padre dejó a su hijo en herencia tanto el Libro de Reclamaciones, el escopetón recortado del quince que se saca cuando las cosas se ponen feas (inventario 6, recarga 2, daño 3/6), como el libro de cuentas, un libretón amarillento repleto de información sobre los lugareños, sobre lo que le deben a la casa y sobre algunos secretos que a García padre le soplaban a cambio de una ronda gratis de chupitos o una última copa. Si estás dispuesto a ganarte unas garimbas, puedes decirle a García hijo que te encargue algún cobro pendiente o una misioncita especial, ya me entiendes.

BURGOS SECUNDUS

Aunque los científicos localizaron este planeta en una etapa temprana de la exploración espacial, no ha sido hasta hace poco menos de una década que nos atrevimos a poner los pies allí. Se auguraba un ecosistema frío, pero los pronósticos se quedaban cortos: allí hace un biruji que se pelan las piedras. Hace más calorillo en el vacío exterior, con eso lo te lo digo todo. Hasta que no inventaron un anticongelante realmente bueno (los chinos, de nuevo) no hubo manera de aterrizar. Incluso en las zonas aclimatadas para el trabajo de los operarios hace un frío tremendo y hay que ir con trajes especiales, y aun con esas la peña siempre anda castañeteando los dientes y hablando con una voz aflautada. Trabajar fuera es casi imposible salvo para androides y otras máquinas. Hablando de androides, se dice que hay más de estos cacharros allí que operarios humanos.

Aunque los expertos señalan que el planeta tiene un núcleo mineral, a mí Burgus Secundus siempre me ha parecido un enorme cubito azul flotante. Algunas regiones se parecen más a ese hielo triturado de los mojitos, y otras son puros desiertos blancos interminables. Y la propia atmósfera está siempre cubierta de una bruma escarchada donde, curiosamente, suele haber una especie de gusanos gordos dando volteretas que por la noche brillan con colores raros. Se ve que los permatomúlidos, así se llaman, son comestibles y muy energéticos, pero saben a rayos.

Estos gusiluz no son los únicos bichos que habitan Burgus Secundus. Sin ir más lejos, hay una especie de erizos de mar asesinos que se han aficionado a cazar humanos mientras caminamos sobre el hielo. Estás paseando y, flas, sientes que una púa te atraviesa desde la bota hasta la coronilla. Y si hace falta, emergen del hielo y ruedan como una pesadilla punzante hasta darte alcance y rematarte. Agur, colega. Como hacían los esquimales con las focas, pero al revés.

Cuando las empresas prospectoras de turno llegaron aquí, se limitaron a buscar los terrenos más estables y a construir los colosales almacenes frigoríficos que se han convertido en la nevera del resto de planetas habitados. Aquí se puede conservar cualquier cosa durante décadas sin gastar apenas energía en mantenimiento. Ese ahorro justifica que se mire hacia otro lado cuando pasan ciertas desgracias y sucesos extraños, como esas mutaciones monstruosas entre los operarios y la desaparición de polígonos enteros bajo el hielo de la noche a la mañana.

Se exporta bastante marisco gallego desde la Tierra a Burgus Secundus, donde se aplica el ultracongelado que permite almacenarlo y luego distribuirlo al resto de planetas. Es uno de los productos estrella y una fuente de riqueza en alza entre los opresores patrios. Y como queda poco que pescar en nuestros mares terrícolas, los laboratorios de Bargo Gordobil y su repugnante DCD ya se están encargando de desarrollar alternativas sintéticas para los paladares menos exigentes.

No existe una población colonial propiamente dicha en Burgus Secundus, pues los núcleos habitados se corresponden con áreas logísticas vinculadas a tal o cual empresa. Los centros logísticos tienen sus propios espaciopuertos o los comparten con otras empresas cercanas, aunque la rivalidad entre los emporios del congelado es fuerte.

PERMATOMÚLIDO (GUSILUZ)

PF: 7 (1/2)

PM: 9 (0/1)

Taras: Parece vivir en un globazo permanente.

Flipadas: Latigazo cornada (daño +2). Escurridizo.

Salud: 

Anchos como tu brazo y de casi un metro de largo, estos gusanacos se enroscan sobre sí mismos y flotan en mitad de la bruma escarchada, emitiendo una luz pulsante. Tienen dos cuernecillos en el extremo donde se supone que tienen la cabeza y emiten un sonido agudo que recuerda a una fiesta de hadas borrachas. No suelen ser hostiles, pero sí pueden darte un latigazo en la cara si te acercas mucho. Son bastante esquivos.

ERIZO GIGANTE DEL HIELO

PF: 5 (2/4)

PM: 7 (1/2)

Taras: Se encalla en el hielo. Pánico al fuego.

Flipadas: Pincho moruno (daño +3, pero solo puede usarla en un primer ataque sorpresa). Embestida moruna (daño +1). Reflejos cegadores (-2 a la P si ataca a la luz del día).

Salud: 

Su núcleo vital no es más grande que un balón de Nivea, pero su estructura de pinchos les hace alcanzar los tres o cuatro metros de diámetro. Son de un color plateado oscuro, pero están recubiertos de una especie de cera satinada que devuelve los reflejos de la luz y hace más difícil esquivarlos.

Pese a ser uno de los planetas con más tráfico espacial, se sabe poco más de Burgus Secundus, la verdad. A mí me parece que el hecho de que sea un lugar tan poco habitado y controlado exclusivamente por magnates lo convierte en el sitio ideal para guardar ciertos secretos que nadie debería saber. También es el lugar perfecto para una revolución de las máquinas, no sé si me entiendes (guiño, guiño). Pero solo son hipótesis e ideas locas, no me hagas mucho caso. Bastante follón tenemos en otros planetas como para andarnos jugando la vida en este desierto helado.

CHIN-1RIA

Los chinos han hecho aquí todo lo que no les dejaban hacer en la Tierra. Han convertido Chin-1RIA en un planeta hipertecnificado, repleto de androides demasiado parecidos a las personas y donde no hay manera de entenderse si no hablas su idioma. Lo hacen adrede para que no te enteres de sus movidas y andes siempre perdiendo el culo tras tu androide traductor (que también han fabricado ellos). Pero es el sitio al que tienes que ir si quieres equiparte con tecnología fetén a buen precio. Y hay unos bufés libres del morirse.

Aunque desde la distancia el planeta tiene un color amarillento, no te creas que es un desierto. A ver, lo es en parte, pero un desierto suavito, de arenas brillantes, como de anuncio, ¿sabes? Desde algunas ciudades, como Nechoiba, se puede contemplar cómo se mueven las dunas, pero no es buena idea acercarse. Por lo que dicen, hay unos parásitos del tamaño de Las Ramblas de Barcelona retozando bajo la arena, pero los chineís los mantienen a raya gracias a unas ondas emitidas desde torretas luminosas que rodean los perímetros de las colonias.

Una cosa curiosa es que Chin-1RIA no gira muy bien, por lo visto, y a veces rota hacia un lado un rato y luego hacia otro, cosa que deja una franja vertical del planeta siempre medio a oscuras, una circunstancia que ha aprovechado su gente para situar allí los núcleos habitados. Eso les va genial, porque en las zonas más soleadas pica demasiado el Lorenzo y así ahorran en aire acondicionado. A esa zona en permanente penumbra se la conoce como La Franja (no te lo sé decir en chino), y ahí es donde se apiñan las colonias, muy juntitas unas con otras y unidas por autopistas subterráneas que les han ahorrado una pasta en material aislante pero que las expone a ataques esporádicos de esos parásitos gigantes, a los que ellos llaman *jai-chows*. Podrías pensar: «Jo, qué desperdicio eso de colonizar solo en La Franja, ¿no?». Pues no, chaval. Piensa que Chin-1RIA es cuatro veces más grande que la Tierra y hay mazo de sitio, así que las colonias dan para mucho. Ya son millones de chineís los que dan saltitos por allí, y quedan dos tercios de Franja esperando a ser ocupados todavía.

Las colonias son un flipe. Solo he estado una vez allí, pero recuerdo que pensé: «Esto es lo que podría haber sido la Tierra, coño». También te digo que a las dos horas me cansé de tanta fachada brillante, tanta lucecita y tanto holoanuncio tonto. Es entonces cuando pude ver que bajo esa fachada de metal, plástico fino y lucecitas hay un mundo que sigue anclado en las tradiciones chinas.

Ya sabes, artes marciales, dragones que culebrean, incienso y todo eso. ¿Te dejaron por aquí la peli esa, *Gran golpe en la Pequeña China*? Es la mejor manera de entender lo que se esconde debajo de la costra tecnológica de Chin-1RIA. Vamos, que si tienes algunos problemas allí, primero te las verás con un equipo de androides clínicos correctores, pero si tienes *grandes* problemas, vendrán a buscarte sus ninjas chinorris. No por nada fue aquí donde la sobrina de los Pons reclutó a algunos de sus mercenarios ninjas, los Chi-Doi-Kaes.

Al lío. Lo más importante de Chin-1RIA son los negocios. Aquí se hace todo al por mayor, ¿sabes? Constantemente están haciendo tratos con empresas de otros planetas para fabricar más barato, más rápido y mejor cualquier movida que la industria necesite. Menos en lo de «mejor», por lo general suelen cumplir con el trato. Los cacharros chinurios tienen muy buen aspecto y funcionan los primeros días, pero luego hacen agua por todos lados. Nuestro querido gobierno es el objetivo perfecto para los chineís. Ya sabes que no somos muy exigentes en la península y que permitimos que nos la metan doblada mientras sea barato y nos hagan palmas, así que las relaciones comerciales entre nuestro país y el planeta amarillo están en alza. No son pocas las empresas interesaciales que llevan años tratando de establecerse allí, pero los chineís son muy estrictos con esto y solo permiten colonias chinas por el momento. Esto genera crispaciones constantes a nivel tochoeconómico, claro, pero los chineís son grandes diplomáticos y pueden decirte que te vayas a la mierda mientras te hacen una reverencia y te envían de vuelta con la sensación de que te han hecho un favor.

Los espaciopuertos chinurios son la cosa más bestia que podrás encontrarte en cuanto a ingeniería aeroespacial. Si ver un megacarguero es para mear y no echar gota, imagina un lugar donde varios de estos titanes pueden atracar al mismo tiempo y el meollo que se forma alrededor. Parecen hormigas, todos esos chinos, parriba y pabajo moviendo grúas y contenedores. Podrás imaginarte que entre la sombra de estos megacargueros se mueven otras mercancías destinadas a circuitos menos legales, y el gobierno de Chin-1RIA no se molesta demasiado por ello. Hay materiales que solo pueden moverse por los circuitos undercósmicos, y varias familias chineís lo saben y lo promueven. Los principales cárteles chinurios tienen sus propias bases en el exterior de las colonias, perdidas en mitad de sus peligrosos desiertos, y acceden a ellas gracias a vehículos oruga o Llamajas voladoras, las conocidas aeromotocicletas que también hay en otros planetas, incluido el nuestro.

NEGOCIADOR CHINURIO

Seguro que llegamos a un acuerdo si se le lajan ustedes un poco...

PF: 8 (1/2)

PM: 4 (3/6)

Taras: Blandengue.

Flipadas: Vender mierda a precio de oro. Kung-fu (daño +2). Hacerse el longui.

Salud:    

Todos los habitantes de Chin-1RIA tienen dotes de venta, pero algunos han sido especialmente entrenados para ello. Son diplomáticos tenaces, pero también tienen algunos recursos por si las cosas se tuercen.

LLAMAJA VOLADORA RD100 (GLADIATOR EDITION)

Pasta	20 000 ecus
Precariedad	5
Leñazo	2/4
Estructura	7
Flipadas	Volar a ras. Giros precisos.
Taras	Remendada. Humo tóxico.

Un clásico entre los vehículos urbanos e interurbanos, y la moto más vendida en el Sistema Lácteo.

La Causa Mutante ha establecido algunas alianzas con esta gente, pero aún son precarias y estamos todos un poco a la expectativa. Sus armas, chismes y prótesis baratas nos salvan el culo, pero luego nos traen locos con el servicio técnico. Y no hay quien entienda las instrucciones.

GAMÍNEDES

Si se han descubierto planetas a patadas, imagina la cantidad de lunas que orbitan a su alrededor. Las leyes espaciales sobre lunas y satélites son relajadas como mínimo, y eso los convierte en lugares estupendos para la prospección, la especulación, las sedes del crimen organizado, los laboratorios de investigación y desarrollo corporativo, etcétera. Pero ¿a que no sabes a qué han dedicado los empresarios

patrios Gamínedes, la segunda de nuestras lunas colonizadas en el Sistema Lácteo? Pues a la farra y el ganduleo, por supuesto.

Gamínedes, luna de Júpiter, era uno de los pedruscos cercanos a la Tierra que requerían menos reformas, por así decirlo, así que varias corporaciones pusieron millones de ecus sobre la mesa para construir una de las primeras y más exitosas colonias vacacionales de nuestro sistema. El único problema es que la zona habitable más económica estaba bajo capas y capas de permafrost y fango, en enormes cavernas subterráneas que lindan con los océanos interiores de Gamínedes, así que hay que olvidarse de ver el sol de verdad cuando decides pasar unos días por allí. Nada que las luminarias, cabinas ultravioleta e interioristas del complejo no logren solucionar. Visitar una de las colonias residenciales de esta luna es como visitar un mastodóntico parque de atracciones salpicado de laberínticos hoteles y zonas de recreo que se conectan entre sí.

Gamínedes es muy popular entre el famoseo, un lugar para dejarse ver si vives del cuento de la cultura. Los conciertos de presentación de los mejores artistas y las convenciones lúdicas de los mandamases suelen tener lugar aquí.

Una de las colonias de Gamínedes es especialmente popular en todo el sistema galáctico, un destino ineludible para cualquiera que quiera sentir que se está dando las vacaciones de su vida: Salina Silver, la más compleja estructura recreativa jamás creada por la mente humana, una fantasía repleta de atracciones de última tecnología y la gastronomía más molona del momento, todo bajo el auspicio de las licencias de ficción más populares. Incluso a ti, Yisus, te sonará el adorable pato con flequillo que les sirve de mascota. ¡Hasta Mantécora lleva una pegatina del Pato Trump en su fusil, joder! Sí, Salina Silver mueve mucha pasta porque se invirtió una morturada de ecus entre capital nacional y extranjero.

Siendo un lugar tan frecuentado por nuestra más apestosa élite, podrás imaginarte que está todo bastante vigilado. En pocos lugares verás tantas vidroncámaras, androides seguratas y guardaculos como aquí (salvo en algunas zonas de Carlsagan, tal vez). No somos pocos los que soñamos con liarla parda por allí, pero hay que organizarse bien. Tratándose de instalaciones subterráneas y estando los accesos tan restringidos, solo queda la opción de currarse un plan de infiltración nivel canela fina, pero ningún comando ha tenido valor por el momento. Hay que admitirlo, los efectivos de la Causa Mutante no destacamos por nuestra precisión táctica.

CARLSAGAN (CALSAGAN, EN POPULAR)

Este planeta estaba la hostia de lejos cuando lo descubrieron por primera vez, ¿sabes? Era lo más, el límite del universo conocido, y por eso le pusieron el nombre de un tío que salía en la tele hablando del Espacio cuando el mundo todavía era en blanco y negro. Y supongo que el hecho de que una de las mayores megacorporaciones americanas inversoras pertenezca a los descendientes de este señor también tuvo algo que ver.

Ahora Calsagan es una escala en el camino hacia la inmensidad del Espacio, pero, como es un símbolo para todo quisqui, lo han convertido en el corazón político y diplomático de lo que comienzan a denominar «Imperio Galáctico». Muy grande le queda esta etiqueta a los calzoncillos cagados que son el Sistema Lácteo.

En apariencia, este pequeño planeta trata de reflejar todo lo justo y correcto que nos queda. Es un lugar limpio, tecnificado y repleto de funcionarios y cerebritos del protocolo, donde se cuida lo verde y a los animaluchos. Se dice que las mejores mentes del sistema trabajan allí, porque los requisitos para ser aceptado son muy estrictos, pero supongo que la mitad han entrado porque mami o papi han untado bien a quien correspondía, como siempre. Esta élite intelectual se hace llamar la Orden de Carlsagan y por sus atuendos plateados les distinguirás (y por esa mirada de capullos soberbios también).

En fin, que Calsagan queda ideal en la tele cada vez que hablan de los progresos de la humanidad, el futuro y todas esas mierdas sobre el Espacio que ni ellos se acaban de creer. Cuando alguien de la Orden hace un comunicado o visita otros planetas, se lía la de Dios.



Tendrías que verlo. Ni una final de Liga Intersistémica causa tanto revuelo. Los ancianos dicen que todo este rollo de Calsagan les recuerda a los últimos momentos de gloria de la humanidad en aquellas olimpiadas del 92, pero yo solo veo gente chiflada tratando a los miembros de la Orden como a putos dioses o estrellas del rock. Y puede que algo de eso haya, Yisus. Corren rumores de que dentro de la Orden hay un grupo experimentando con métodos de control social basados en los efectos de la religión. Uno de los grandes miembros de la Orden, Péibol IV (directamente enchufado ahí por los cuervos de la Iglesia), dice haber sufrido un éxtasis cósmico-místico en el que le han sido reveladas enormes verdades que pronto comunicará al resto de pobladores del sistema. Miedo me da.

Solo debes saber una cosa sobre este planeta, amigo: no te dejes engañar. Calsagan es una farsa donde algunos bienintencionados hacen escapatismo para los mismos de siempre. Una manera más innovadora y experimental de someternos en un giro hacia una espiritualidad de mercadillo con la que suplantar a este capitalismo que ya no se sostiene ni tumbado.

MUNDO MUTANTE

DE LAS CENIZAS

Ahora que sabes un poco más del mundo, al menos algo más que lo que te explicaban esas pelis de mierda con las que intentaban lavarte el cerebro, es hora de que conozcas la historia de los únicos que luchamos por lo que de verdad importa: la historia de Acción Mutante.

Estamos en guerra, Yisus, una guerra camuflada donde las pasamos muy putas para destruir a los que han hecho del mundo lo que es: una chatarrería. Somos militantes. Somos guerrilleros. Somos la última esperanza del mundo, colega.

Si ahora salieras a la calle y cruzaras este cacho del desierto de Almería hasta llegar hasta un lugar habitado (que no habitable, para eso mejor que sigas hacia el Levante) y preguntas qué es Acción Mutante, casi seguro que te dirán una palabra: terroristas. ¿Terroristas? ¡Terroristas! Coño, qué diferente suena según cómo lo pronuncias, ¿eh? Sí, el terror es una de nuestras armas. La usamos, como mínimo, igual de bien que nuestros enemigos, pero con menos elegancia.

Usamos el terror para recordarles a ellos y al resto del mundo la importancia de nuestra Causa. La diferencia entre nuestro terror y el suyo es que ellos lo hacen sutil y lo racionan como un gotero. Le ponen otros nombres, como «represión», «chantaje» o «amenaza». Nosotros vamos de cara porque no nos queda otra, ¿sabes? Decidir, apuntar y destruir. Entrar, pillar y correr. Podría decirte que intentamos causar pocas bajas inocentes, pero eso sería usar el mismo vocabulario político de mierda que ellos. No, Yisus, hay pocos héroes entre los nuestros. Bastante tenemos con encontrar gente con cojones como para encima esperar que trabajen fino. La liamos parda y hacemos lo que sea necesario para conseguir nuestros objetivos, sea cargarnos al fascista de turno, extorsionar para conseguir ecus que puedan financiar la Causa o destruir pozos de infección corporativa como este puto laboratorio. ¿Que eso también te suena fascista? Mira, Yisus, si no fuera porque estás destinado a ser nuestro mesías, te crujía la cara con la culata. No me seas gilipollas y empieza a distinguir entre los que manipulan y los manipulados, entre opresores y oprimidos. ¿Es que no me has estado escuchando todo este rato?

Ellos se esfuerzan por dar a entender que la línea entre unos y otros es delgada, pero la realidad es clara para el que se quita la venda de los ojos. Su causa es enriquecerse a costa de los demás, la nuestra es luchar por un mundo más justo para todos. Que no se te olvide o vas a tener dos enemigos gordos, colega.

Por supuesto que entre los nuestros hay deslices. Nuestras filas están repletas de mujeres y hombres con carácter y con los genes vizcos, ¿qué esperabas? Pero el sistema se autorregula de alguna manera, como pronto comprenderás. Intenta aprovecharte de tus amigos y no durarás mucho. Colabora con la Causa y siempre tendrás un rincón en el que esconderte y algo que echarte a la boca. ¡Golum, súbete esa puta bragueta! Joder con la puta bromita de los cojones...

A lo que iba: cuando la cagamos, lloramos a los nuestros y a los inocentes que han pillado cacho de por medio, pero nos consuela pensar que sus hijos podrán vivir en un mundo más digno. Nunca nunca dudamos de nuestra causa. Si dudas, es que todavía no lo has entendido, y ya te digo yo que con nosotros lo vas a entender pronto, colega. ¡Mantécora, el manifiesto! Alto y claro, como si te escociera el chirri.

PANFLETO MUTANTE

EL MUNDO ESTÁ DOMINADO POR
NIÑAS BONITAS E HIJOS DE PAPÁ.

BASTA YA DE MIERDAS LIGHT.

BASTA YA DE COLONIAS, DE ANUNCIOS
DE COCHES, DE AGUAS MINERALES.

¡TODO EL MUNDO ES TONTO O MODERNO!

NO QUEREMOS OLER BIEN. NO QUEREMOS
ADELGAZAR.

SOLO QUEDAMOS NOSOTROS, CAMARADAS.

SOMOS MUTANTES. NI PIJOS DE PLAYA,
NI MARICONES-DISEÑO.

SOMOS SOLDADOS DEL EJÉRCITO MUTANTE
Y VAMOS A GANAR LA GUERRA.

LA SOCIEDAD NOS TRATÓ COMO MIERDA,
Y AHORA ¡LES VAMOS A DAR POR EL CULO!

¿QUÉ HA HECHO DE NOSOTROS EL MUNDO?
¡BASURA Y DESHECHOS!

¿QUÉ NOS SACÓ DEL ARROYO Y NOS HIZO
LO QUE SOMOS? ¡LA CAUSA! ¡LA CAUSA!

¿Y QUÉ SOMOS AHORA? ¡MUTANTES!
¡MUTANTES! ¡MUTANTES!

ACCIÓN, VENGANZA, VIOLENCIA, PROGRESO.

ARMADOS A CONCIENCIA ASUMIMOS EL RETO.

destacadas por su físico, como culturistas, profesoras de aeróbic y socios de gimnasios, o figuras relacionadas con la salud pública o la reproducción asistida. Aún guardo el vídeo del atentado contra el gimnasio Muscles de Elche. Cualquier cosa que hiciera tambalear el dominio de lo guapo, lo moderno y lo presuntamente correcto estaba en su lista. Cualquier cosa que oliera a ese orden que nos han vendido desde que nuestros esclavistas usan los látigos de la idiotez y el borreguismo, haciéndonos ansiar un modo de vida que nunca podremos tener pero por el que nos dicen que debemos dejarnos la piel día tras día, como el puto conejo tras la zanahoria colgada del palo. Bombas, tiroteos, secuestros, destrucción... Las acciones de Yarritu y los suyos pueden parecerte salvajes y desproporcionadas, pero piénsalo: ¿de qué otra manera podemos salir de esta jaula si no es destruyéndola desde dentro? No, en esta lucha no hay espacio para lo sutil y las medias tintas, colega. Hay que reventar los pilares del sistema para que las cosas cambien de verdad. Si piensas en el futuro, encontrarás razones suficientes para entenderlo.

Míranos, Yisus, ¿qué somos para ellos? Desperdicios deformes y frikis malolientes. Pero es que ellos nos hicieron así, ni siquiera tuvimos la oportunidad de elegir. Con sus putas guerras nucleares, sus laboratorios, sus experimentos bacterioquímicos, sus *smartphones* y aquella bebida energética con la que llegamos a mancillar los cubatas... ¿Qué eres tú, sin ir más lejos? Un jodido niño probeta. Pero no contaban con que las bacterias y los hongos más tóxicos crecen de maravilla entre la mierda. Miran a Golum, por ejemplo, y solo ven a un desgraciado con pinta de sapo, sin darse cuenta de cómo es capaz de contorsionarse y generar su propia vaselina para colarse por cualquier rendija. ¿Qué ven en Gúiliver? A un enano hermafrodita con voz de pito. ¡Pasan de largo ante su inteligencia y su imparable capacidad de improvisación! Y tú mismo, Yisus, mírate, con esa cara de lerdo y ese cuerpecito talibán... ¿Crees que van a percibir esa aura sagrada que puede cambiar el curso de la historia? Yo te respondo: ¡no! Son incapaces de ver más allá de sus narices, de sus tarjetas de crédito y de sus tablas de calorías. La mayoría simplemente son así de imbéciles, aunque hay unos cuantos que se dan cuenta de lo que hay y lo que pasa es que prefieren ignorarlo, confiando en que el propio sistema prevalecerá y nos fagocitará como los virus incómodos que somos. Qué equivocados están, amigo. Con el cabreo que llevamos somos imparables.

Perdona, Yisus, perdona, siempre me emociono con esta parte. Gracias, Mantécora, siempre has sido la mejor con las arengas.

Voy a explicarte un poco sobre nuestra historia, que es corta pero intensa. Todo comenzó en 2002, cuando Ramón Yarritu, el Puto Amo (en paz descansa), seleccionó a un grupo de fieles mutantes dispuestos a enfrentarse a los opresores. Sus nombres han pasado a la historia como Quimicefa, los gemelos Abadíe, Manitas, Chepa y M. A. Fueron la primera célula de Acción Mutante, gente valiente que tuvo que enfrentarse a dificultades que ahora ni imaginamos. Gente preparada. Sus acciones fueron escasas pero notorias: atentados contra personalidades

Al menos como ideología, claro, porque no dejamos de ser personas y cometemos errores y eso. El propio Ramón Yarritu, líder e ideólogo de nuestra revolución, fue encarcelado durante cinco años por posesión ilícita de armas. Eso dejó huérfana a la primera célula de Acción Mutante. Los chicos hicieron lo que pudieron, pero, ¿para qué nos vamos a engañar?, la cosa no fue muy bien. Me viene a la cabeza el zambombazo que dieron en aquel pase de modelos, cuando Madrid fue sede de Miss Continental. La bomba explotó a destiempo, una hora después de lo previsto, y en lugar de cargarse al pijerío asistente pulverizaron al personal de limpieza. Y lo del secuestro de aquel cirujano plástico... y el rapto del presidente de la Federación Nacional de Culturismo... salió mal también. Vamos, que a los pobres se les veía perdidos, y los medios ya se encargaron de trasladar una imagen de Acción Mutante bastante lamentable.

Por eso fue una gran noticia para los afines a la Causa cuando supimos que el Puto Amo salía del trullo, por fin, a mediados de 2012. Nadie dudó de que volvería a las andadas. ¡Y no nos decepcionó! Apenas unas horas después de su salida de la cárcel, perpetró uno de los golpes más gordos de la organización. En una memorable acción de infiltración y guerrilla, raptaron a Patricia Orujo, heredera del Imperio Orujo, durante el mismo día de su boda. Y lo hicieron en los morros de su propio padre, José María Orujo, uno de los más grandes opresores de este país. Aquello fue tremendo, Yísus, porque los detalles sobre el secuestro y sus condiciones se fueron filtrando a los medios y estaba el país entero y parte del extranjero pendiente de cada detalle, así que todo el mundo supo de la existencia de Acción Mutante y sus principales reivindicaciones.

Para muchos de nosotros, aquello fue la chispa que encendió nuestra vocación revolucionaria. Según se hizo público, Acción Mutante pidió diez millones de ecus a cambio de devolver a Patricia Orujo sana y salva. Pero la cosa acabó como el rosario de la aurora. Los medios lograron enterarse a última hora de que el encuentro entre el señor Orujo y los miembros de Acción Mutante iba a darse en el planeta Axturias. Las cámaras llegaron justo cuando todo voló por los aires. Orujo la palmó, mogollón de polis y mineros la palmaron, los corresponsales de la tele la palmaron..., pero no se encontraron restos concluyentes del cadáver de Ramón ni de los otros miembros de Acción Mutante. Tampoco de la hija de los Orujo ni de Álex Abadía..., porque lograron escapar. Puedes imaginar que eso ha dado lugar

a un buen puñado de teorías sobre el destino de esta gente. Y algo más que teorías, como voy a explicarte ahora, pues vas a descubrir que no estamos tan unidos como nos gustaría admitir.

ACCIÓN MUTANTE HOY

Si te quedaran pilas en ese reloj y te hubieran dejado conectado el ultranet, sabrías que estamos en 2025, Yísus. Han pasado trece años desde que la célula original de Acción Mutante desapareció. A muchos les hubiera gustado que aquello fuera el punto y final para nuestra organización, pero les iban a dar mucho por culo, porque aquella explosión en La Mina Perdida de Axturias solo fue la llama que prendió la verdadera revolución mutante.

Semanas después de aquello comenzaron a pasar cosas aquí y allá. Cosas de poca importancia, ya sabes: alguien que rompe un escaparate en la tienda más pija del barrio, un par de palizas a cantantes de moda, algún que otro concierto ilegal, pateras que incluían algún que otro alijo de armas además de grifa... De nuevo nos subestimaban. Los medios estaban bastante calladitos, ya se encargaban los de arriba de no promover el pánico entre el rebaño, pero te enterabas de estas cosas en los bares y porque comenzaron a circular algunos panfletos en plan fotocopias.

Fue allí donde nació el NO, la revolución pirata dentro del ultranet. Es difícil de explicar si no entiendes mucho de ordenadores (seguro que HDe-meí te pone al día bien pronto), pero imagina un punto ciego en el ciberespacio de la información que los opresores no logran controlar, un ágora para la revolución donde las principales mentes del movimiento tratan de consolidar nuestro mensaje. Eso es el NO. Si tienes un punto de conexión y conoces las rutas y las claves que van circulando y actualizándose por ahí, tendrás acceso a información real sobre lo que está pasando en el mundo. Y, si escarbas lo suficiente, podrás llegar incluso a contactar con alguien de la organización y sumarte a la Causa Mutante. Así es como han comenzado a organizarse tinglados más gordos por todas partes. No te dejes engañar por el silencio de los medios, es solo un signo de lo acojonados que están los de arriba. Date una vuelta por tu ciudad y comenzarás a escuchar todo tipo de historias sobre funcionarios desaparecidos y eventos pijos cancelados. Y fíjate en las esquelas, colega. ¿A nadie le huele mal lo de ver tantas muertes de personalidades relevantes de las que apenas se explica nada?

¿Y esos problemillas puntuales que se están encontrando en las rutas espaciales? Cargueros desaparecidos, accidentes, robos de planos en las líneas de prospección de nuevos planetas y sistemas...

En efecto, colega, Acción Mutante está detrás de todo eso y el pueblo ya se está empezando a dar cuenta. Pronto serán incapaces de acallarlos. Lo que ahora parecen hechos aislados se mostrará como lo que realmente es: ¡una revolución de la hostia! Una guerra abierta de los oprimidos contra sus opresores.

SER MUTANTE

Somos mutantes. Puedes verlo como una maldición o como la voluntad de adaptarse a toda costa. Nuestros cuerpos y nuestras mentes (puede que nuestras almas también, tal vez tengas respuestas para ello, Yisus) tratan de sobrevivir al desaguisado que hemos liado en nuestro planeta. Y me temo que, por mucho que veamos a los nuevos planetas colonizados como un lugar mejor, pronto serán arrastrados a la misma espiral de despropósito a menos que hagamos algo pronto.

Lo que pasa es que mucha gente todavía se resiste a usar la palabra «mutante», ¿sabes? Culpa de los opresores, que la usaron con desprecio en los primeros días de nuestra nueva era. Para los que sabemos de lo que hablamos, esta es la Era Mutante, en la que todos nos incluimos. Los pijos se gastan un pastizal para que no se les note, intentan mantener sus cuerpos proporcionados y los miembros en su sitio, pero la procesión va por dentro y las aberraciones les acaban saliendo por otras costuras, ¿sabes? Están medio chiflados, se convierten en hijos de puta crónicos o son directamente subnormales.

Para aclararte un poco el percal, te diría que solo hay tres tipos de seres humanos: los mutantes, que aceptan las cosas como son y tratan de construir un mundo digno desde ahí; los ciegos, que, siendo igual de mutantes que nosotros, tratan de esquivar la puta realidad (lo que incluye a la mayoría de población aborregada), y los pijos y opresores, negacionistas que intentan esquivar la mierda de su propio gotelé. Los negacionistas y los ciegos solo piensan en el presente, les importa poco lo que pase mañana: unos porque ya tienen todo lo que podrían soñar y lo disfrutan ahora, los otros porque bastante tienen con sobrevivir un día más. Pero nosotros, Yisus, nosotros creemos en el futuro. ¡Nosotros somos el futuro!

Nos preocupamos por cambiar las cosas y porque no se vuelvan a repetir los desastres que han hecho de esto un estercolero. Así que, ya ves, ser mutante tiene que ver con la aceptación y con la esperanza. Con esto no te vengo a decir que todos los miembros de Acción Mutante sean hermanitas de la caridad y que se pasen el día pensando en el prójimo y en el planeta que dejaremos a nuestros hijos, pero como mínimo queremos cambiar las cosas. Así que siéntete orgulloso de ser lo que eres. A ti, además, te ha tocado la gorda, colega. Si tu mutación pasa por esa capacidad de regenerarte que hemos visto al llegar, vas a conseguir que muchos comiencen a vernos con otros ojos.

ORGANIZACIONES

Si nuestros genes son un puto caos, ¿qué coño esperas de nuestras organizaciones? De verdad que intentamos que la cosa funcione, y hay por ahí un par de lumbreras que mantienen cierto nivel y consiguen encadenar dos o tres éxitos guapos en nuestra ofensiva, pero en general sale mal. Lo de los planes, digo. Pero cuando llevas tiempo en esto acabas entendiendo una cosa: esa es nuestra fuerza. El terror que provocamos proviene del caos inherente a nuestra condición mutante. Cuanto antes lo entiendas, antes podrás hacer grandes cosas. De lo que se trata, al final, es de tocar los huevos al sistema de alguna manera. Déjate fluir. *Keep calm* y que no te cojan.

Entendemos el papel de los líderes, sí, pero que no se nos estanquen y que corra el aire de vez en cuando, ¿entiendes? Eso de confiar el mando a una sola persona se puede convertir rápidamente en una debilidad. Todos los individuos son necesarios, pero ninguno es imprescindible.

Algunos quieren ver en Acción Mutante una estructura jerárquica, donde algunos líderes fuertes toman las decisiones por todos, pero yo te digo que lo nuestro es en realidad una red en la que todo se relaciona y se propaga un poco a lo loco. Nada de organigramas verticales u horizontales. Un cadáver puede ser muy horizontal, no sé si me entiendes... Si nos convertimos en un puto partido político radical, vamos mal, porque el enemigo ya sabe cómo funcionan esas mierdas de las jerarquías, la negociación, los acuerdos y las puñaladas traperas. Lo que existe en Acción Mutante son ciertos canales entre las células más fuertes que van configurando el esqueleto principal de la organización. Las directrices, los recursos y la información circulan por

canales principales y, de manera gradual, van llegando a todos los rincones de la organización. Los de los extremos no siempre estamos muy seguros de cómo y desde dónde nos han llegado las cosas, pero la confianza y el fervor por la Causa lo acaban poniendo todo en su sitio. ¿Un poco a ciegas, dices? Hombre, todo es mejorable, claro.

Algunos dicen que mientras sigamos así no vamos a conseguir nada serio, que lo que hace falta es alguien dispuesto a ponerse al frente, como lo hizo el Puto Amo, pero ya te digo que la mayoría de gente está un poco hasta los cojones de dirigentes y dictadores, y no acabamos de verlo. Yo mismo opino que eso ya se intentó con Yarritu y los suyos y salió regular. Consiguieron grandes cosas, pero acabaron como el rosario de la aurora. No, yo veo en el futuro algo más discreto y poderoso al mismo tiempo: un líder que inflame nuestros corazones y caliente los gatillos a base de esperanza y sacrificio. Alguien que nos guíe y nos inspire, no que nos dé órdenes como si fuéramos borregos. Y aquí me llegas tú, Yísus, con ese porte, ese talante y esa transparencia. ¡Vas a ser grande, te lo digo yo! Vamos a ser grandes...

Volviendo al tema de las organizaciones, y con la honestidad que te mereces como nuestro futuro mesías, somos un desastre. Vamos, que todo el rollo que te he soltado sobre organización en red y jerarquía suena dabuten, pero no tiene mucho que ver con la realidad. Es lo que nos gusta crear. Las células de la organización nacieron por generación espontánea y se lo han ido montando como han podido para seguir la estela de los fundadores. Pero la peña va bastante por libre. Sí es verdad que, cuando descubrimos a otros afines a la Causa, nos acercamos para olfatearnos. Unas veces por curiosidad y otras porque nos toca los huevos que nos pisen el terreno. Como un patio de colegio, vamos. Pero ya te he dicho que en esa anarquía se esconde nuestra fuerza, Yísus. Los servicios de inteligencia de la poli, si es que se pueden llamar así, andan como locos tratando de pillar lo que nos traemos entre manos. ¿Cómo coño van a pillarlo si no lo entendemos ni nosotros? Sí, hay un poder tremendo en eso de ir por libre, de dejarse llevar por el calor incendiario de nuestro Panfleto y por rendir tributo a nuestros caídos sin más, pero mientras no encontremos la manera de organizarnos como Dios manda, seremos incapaces de liar algo realmente gordo. Vivimos una etapa de guerra de guerrillas. Mucho ruido y pocas nueces, me temo.

La Camada Durruti

Aunque las células mañas y catalanas intentan ponerse la medalla sobre los orígenes de la Camada, nadie tiene muy claro cómo comenzó este fenómeno que se ha extendido por todo el país en forma de células espontáneas que tratan de boicotear al Estado. Parece que varios líderes anarquistas de diferentes provincias se pusieron de acuerdo para realizar acciones de guerrilla contra el avance del Plan Hidrológico Nacional del 2018, que pretendía drenar la poca agua que la desertización había dejado en la región central del país para canalizarla hacia los cuatro rincones que interesaban a las corporaciones de turno. A saber: Madrí, Eurovegas, las zonas de neocultivos de Almería y Murcia, los viñedos transgénicos de Nueva Rioja y cuatro ciudades más. Al principio optaron por destrozar maquinaria y molestar un poco a los operarios de las obras, pero cuando el Estado envió al ejército, comenzó la fase de guerrillas. Ahí la cosa se puso más interesante. Aunque el ejército estaba mejor armado y sus destacamentos eran numerosos, la Camada Durruti recibió pronto el apoyo de muchos militantes llegados de todas partes del país (incluso algún que otro gabacho), que se sumaron sus filas.

Aquello se convirtió en una guerra de verdad, al menos hasta que a los cuatro magnates de turno con intereses en el asunto se les hincharon las pelotas y enviaron a sus propios mercenarios. La Camada tuvo que recular y disolver el frente común, pero mientras duró su resistencia lograron retrasar casi tres años el Plan Hidrológico y consiguieron que muchos puebluchos que habían sido desahuciados por el Estado pudieran valerse de parte de los materiales y obras realizadas para construir sus propios recursos hidrológicos.

A día de hoy, algunas células del comando siguen defendiendo esos puestos de resistencia ante las visitas esporádicas del ejército y los mercenarios que tratan de aplastar a los insurgentes, mientras que otros militantes de la Camada volvieron a sus provincias para crear sus propios comandos y seguir molestando al Estado cada vez que sus planes pasan por favorecer a las corporaciones en detrimento del pueblo. ¿Un puente que «por circunstancias orográficas» se va a construir junto a los almacenes de Ébrozon? A volarlo. ¿Un nuevo espaciopuerto junto al paraíso pijo de Mérida en lugar de en las cercanías de Badajoz? Boicot. ¿Un nuevo restaurante de la franquicia de turno donde ahora están los campos de petanca de abuelos del barrio? Ni hablar. La Camada tratará de evitarlo.

MILICIANO DE LA CAMADA

¡Vi-vi-viva Durruti! Ca-cagondios.

PF: 7 (1/2)

PM: 7 (1/2)

Taras: Tartaja

Flipadas: ¿Un opresor?, ¡banzai!
Arreglar cacharros.

Salud: 

No hay uniformidad entre miembros de la Camada Durruti, aunque suelen llevar alguna prenda o complemento guerrillero cuando hacen sus trabajitos. También son la hostia de diestros con la mecánica, el bricolaje y cualquier asunto que les ayude a romper o reparar cosas.

Los Tunos Muertos

Dicen que este comando se fundó en Salamanca el mismo día que se anunció en sociedad el primer cochinitillo sintético, pero es difícil separar realidad y leyenda cuando se habla de esta gente. Sus primeras acciones se remontan a unas pocas semanas después del sacrificio del Puto Amo por la Causa, hacia finales de 2012, cuando le dieron la del atún a una camarilla de curas y monjas pedófilos. Salamanca despertó con varias pintadas del estilo «Levita la levita» o «Colgaremos los hábitos» y acabó con la explosión de varias iglesias (con curas dentro, la mayoría) y una cadena de ahorcamientos de monjas en los principales monasterios de la ciudad. Los primeros testimonios hablaban de figuras enlutadas cayendo de los tejados y blandiendo bandurrias. «Fue como ver a Batman pero con calzas —dijo una novicia ante las cámaras de Segovia Directo—. Agarró a sor Teresa desde atrás, le enredó varias cintas de colores en el pescuezo y luego se lanzó con ella por la ventana. Fue horrible, horrible». Días después, la misma novicia se sumaba a la declaración de decenas de monjas y monaguillos en la que acusaban a las víctimas de los Tunos Muertos de tocamientos y vejaciones varias, destapando así un percal que pronto quedó acallado por los poderes fácticos de turno. Los Tunos Muertos han seguido activos, aunque se volvieron bastante más discretos desde entonces. Corren rumores de que todos los miembros del comando son víctimas de abusos monacales en busca de venganza, pero eso se contradice con el hecho de que parece haber diversas células repartidas por el país y que no solo atacan a personajes religiosos, aunque es evidente que son su objetivo principal.

EL TROVADOR

La única iglesia que ilumina es la que arde.

PF: 3 (3/6)

PM: 6 (2/4)

Taras: Voz ridícula. Anemia chungu.

Flipadas: Un paso por delante. Pandereta mortal (daño +1). Ahorcar con cintas (produce daño parcial cada turno hasta obtener éxito en un chequeo de Debilidad contra PF3). Trepar como un mono. Jubón acolchado (Protección 1).

Salud: 

Si los Tunos Muertos son leyenda, su líder es todo un mito. Nadie sabe si tras su capa y su jubón se esconde un hombre o una mujer, pero todos hablan de su destreza cortando gazznates con la pandereta, preparando novatadas mortales para los pijos que se gradúan o colocando bombas lapa en lugares inaccesibles. Aunque sabe tocar de fábula el timple canario, pocas veces canta, y cuando lo hace usa un distorsionador de voz que suele jugarle malas pasadas.

Comando Troposfera

Esta gente, contrabandistas hartos de pasar frío en las fronteras entre Andorra y Cataluña, soñaba con convertirse en piratas espaciales, pero parece que a su líder, Eulàlia Roig, eso de pasar mucho rato en el Espacio le daba migraña, así que decidieron limitarse a dar el palo a los vehículos subatmosféricos. De ahí su nombre. Aunque su zona de actuación es amplia, siguen insistiendo en joder los negocios a las familias ricas andorranas, con las que la propia Roig parece tener unas movidas familiares importantes. Pero el enemigo es fuerte: se refugia en el Bastión de la Virgen de Meritxell, una organización paramilitar que defiende los intereses de los capos más oscuros de la economía andorrana y que, experta en controles fronterizos, asegura la protección de lo más granado del pijaero internacional, que sigue acudiendo a las pistas de esquí de los Pirineos catalanes. Eulàlia ha reclutado a una buena cantidad de payeses renegados y antisistemas varios para formar un comando versátil y especializado en infiltración y piratería aeroespacial. Se sabe que se sustentan en buena medida gracias al contrabando de tabaco, marihuana y costo, del cual suelen dar buena cuenta. Sus cargueros ligeros dejan una estela de humo que nada tiene que ver con la condensación atmosférica...

EULÀLIA ROIE «LALI»

¿Qué vol dir això de que «te lo tienes que pensar»?
[Bloqueando la única salida.]

PF: 6 (2/4)

PM: 5 (2/4)

Taras: Difícil de mirar. Ha sido un lapsus.

Flipadas: Subfusil Almogàver (daño +2).
No me toques las palmas que me
conozco. Tú de aquí no te vas.
Burlar controles.

Salud: 

Más fea que un infarto e igual de dolorosa, esta mujer se esconde tras un pelazo aceitoso que le tapa media cara y unos trapos neojipis del siglo pasado. No fuma, pero siempre va rodeada de una nube de humo provocada por los porros de sus dos o tres acompañantes habituales. Solo habla catalán, pero usa a un droide traductor bastante amenazador al que llama «Sisa», que también es capaz de untar pan con tomate. Eulàlia es una tía divertida, el alma de las fiestas en las celebraciones mutantes, pero ojo con que te tire los trastos: si intentas escaquearte (y posiblemente lo harás: ¿he dicho que era incómoda de ver?), te las verás con una valquiria desquiciada capaz de hacerse una bandera catalana con tus tripas y tu tejido adiposo.

Agrupación de Mujeres Violentas

Si los hombres mutantes lo tenemos chungo en este puto país, las mujeres ya ni te cuento. Todavía van a hacer falta muchos ovarios para hablar de igualdad ahí fuera, pero si encuentras algún reducto de ella es gracias a mujeres como las de este comando. La AMV es un puñado de tipejas cabreadas que dijeron basta tras la enésima paliza de un marido borracho, los toqueteos del jefezco intocable de turno o un despido tras una baja por embarazo. Decidieron dar un puñetazo en la mesa y al jeto de unos cuantos machitos poderosos. Y, o bien les gustó, o bien tenían un cabreo acumulado que superaba cualquier expectativa, pues son quizá el comando más violento que ha conocido la Causa Mutante. Aunque no se admita públicamente, es de cajón que algunos cambios de actitud entre los varones poderosos, aunque sea de cara a la galería, tiene que ver con el pánico que producen estas fuerzas de la naturaleza.

Aunque tienen una legión de seguidoras allá donde difunden su palabra, el comando está formado por un puñado de mujeres que suele moverse por Madrì. Su líder es la temible Eloise Durango,

ELOISE DURANGO

Ay, mi amor, ¿nunca te cantaron aquello de que los chicos no lloran?

PF: 3 (3/6)

PM: 6 (2/4)

Taras: Los hombres le dan dentera.
Intensita.

Flipadas: Disparar a dos manos. Patada en los huevos. Caer de pie. Conducción de riesgo. Planes destructivos. Chándal reforzado (Protección 1). Escapar.

Salud: 

Eloise es, sin duda, la mujer más cañón del panorama mutante, pura canela latina, aunque aún no he conocido a nadie que se atreva a lanzarle un piropo. En sus apariciones públicas reivindica un estilo a lo Pussy Riot, con las tetas al aire y unas mallas de leopardo coronadas por varios juegos de cinturones repletos de armas y munición, pero cuando pasa a la acción usa chándales baratos con estampados dorados y plateados, zapatillas con plataforma de cuatro dedos de alto y un pasamontañas rojo a juego con sus dos pistolas.

una guatemalteca que dio el pistoletazo de salida al comando cuando decidió usar la pistola de etiquetado en los testículos de T. Losantos, uno de los responsables comerciales de Monga, la popular marca de ropa para niñas que quieren vestir como las pijas. Losantos le echó encima a todo un ejército de mercenarios, pero fueron cayendo uno a uno. Literalmente. Eloise los dejaba caer, desmembrados, desde su Llamaja voladora frente a las tiendas de la marca. Tras esto, Durango se convirtió en un ideal para todas las mujeres maltratadas, y muchas de ellas trataron de unirse a sus filas, pero solo las mejores supieron dar con ella y convencerla para elevar la causa (parece que hallarla es solo el primer paso del proceso de admisión en el comando).

A día de hoy, la AMV utiliza su cada vez más extensa red de simpatizantes para estar al día de nuevas vejaciones que castigar. Aunque están adscritas a la Causa Mutante, concentran su lucha en exterminar machistas. Se respira cierta tensión entre Eloise Durango y los partidarios de Patricia Pecado, a la que, según las malas lenguas, la AMV considera una pazguata. Otros rumores dicen precisamente lo contrario, que sus planes pasan por convencer a Pecado para que se una a sus filas, así que no sabe uno lo que pensar.



Los Niños del Edén

Como los niños del Edén, vivirás en libertad.

Luces que iluminan la senda del Señor.

«Niños del Edén» (Conexión)

Dicen que todo empezó en la coral del pueblo manchego de Campo de Criptana, antes de que el gobierno incluyera la región en la lista de zonas desiertas y catastróficas. Allí, unos muchachos se habían aficionado a cantar góspel eclesiástico, instados por un un misionero africano llamado Mbaka y algunos *hippies* que habían escapado de la purga ibizenca un tanto perjudicados. Aquello fue el germen de una comuna que adoptó el nombre de los Niños del Edén y que acabaría sirviendo de cantera para un puñado de grupos de teatro y rock sinfónico que comenzarían a desplegarse por la península propagando la palabra del Señor. A los cuervos de la Santa Iglesia les hizo gracia al principio, pero cuando comenzaron los escándalos alrededor del nudismo y el circo LGTB (montaron un circo de tres pistas; Golum trabajó allí un tiempo), arrugaron el morro y se esforzaron en difundir una imagen de ellos de secta peligrosa que caló en la opinión pública. Esto, en lugar de amilanar a los Niños, les animó a hacer más visible su mensaje de paz y amor en forma de *performances*, conciertos y manifestaciones... hasta que pasó lo del Bloody Sunday, el 25 de agosto de 2013.

Los Niños del Edén habían ocupado las calles de Bilbao durante la Semana Grande, repartiendo panfletos que anunciaban uno de sus conciertos espontáneos en el Arenal durante la tarde del domingo, y cabe decir que consiguieron reunir a un nutrido público, entre ellos, un pequeño ejército de *ertzainas* que acariciaban sus pelotas de goma mientras observaban el éxtasis artístico de los Niños. Pero entonces, en mitad del espectáculo, los *hippies* se volvieron locos. Pero mucho. Pasaron de bailar una coreografía sobre un tema tecno-filarmónico a mearse encima del público y flagelarse con los cables del micro, para después lanzarse sobre la audiencia a repartir patadas en la cabeza y mordiscos propios de caníbales sin distinguir entre viejos, niños, turistas o polis. Imagínate, aquello se convirtió en un campo de batalla con pelotazos de goma, porras electrificadas y gas lacrimógeno. La diñaron casi treinta personas y hubo más de doscientos heridos de gravedad entre las bajas causadas por los Niños y por la autoridad. Un cristo que se retransmitió en directo, a ritmo de Luis Cobos, para deleite del personal. Los Niños del Edén que no murieron fueron reducidos y encerrados a perpetuidad en cárceles de todo el Estado.

Todos salvo unos cuantos, entre ellos el propio Mbaka, que justo en ese rato se habían ido a pillarse unos kalimotxos a las barracas y que pudieron escapar saltando a la ría tóxica.

Aquello les concedió a los Niños del Edén el final que la Santa Iglesia tanto se había esforzado en advertir y santas pascuas. Pero los que estuvimos atentos a los servidores piratas del NO durante las siguientes semanas escuchamos una versión muy diferente de los hechos. El propio Mbaka había lanzado un comunicado en el que aseguraba que alguien había trasteado con las inofensivas e inspiradoras dosis de ácido que solían tomarse los artistas antes de la función. Que les habían adulterado los ajos, vamos, y les habían puesto alguna mierda que les volvió violentos. Mbaka acusaba directamente a ciertos dirigentes de la Iglesia, pero también a ciertos capos de sellos musicales casposos (propiedad de Mariano de Ribas y Chinchilla) que han salido muy beneficiados de que los Niños del Edén hubieran sido desterrados por fin de las listas de éxitos musicales.

A día de hoy, los Niños del Edén supervivientes han simpatizado con algunos comandos y células de Acción Mutante, y parece que son aliados de puta madre, impulsados al mismo tiempo por su fe y por el odio incontenible hacia la Iglesia, la industria del entretenimiento y el Estado en general. Algunas personas muy confiables me han soplado que han visto al propio Mbaka flirteando con el Trovador y sus Tunos Muertos en los polígonos de Galicia.

CÉLULAS Y COMANDOS

Ahora que ya sabes que todos vamos un poco por libre, puedo explicarte el funcionamiento habitual de una célula del comando. Fijo que hay gente suelta por ahí luchando por la Causa a nivel personal (conozco a un par de buenos charlatanes de bar que encajan en esto), pero lo habitual es que una célula empiece a considerarse como tal cuando se han puesto de acuerdo dos o tres personas como mínimo. Si lo hacen bien y se ganan la atención de algunos simpatizantes, el comando podría crecer el doble o el triple en cuestión de meses. Ya sabes, hay gente que tira del carro y gente que no se sube encima hasta que no ve cómo se mueve.

Solemos llamar células a los grupos pequeños y comandos a los grandes. Los comandos pueden dividirse a su vez en células menores. Teóricamente, Acción Mutante es de por sí un supercomando

MBAKA FATAKI

Haremos que vean la luz. Trae la pólvora.

PF: 5 (2/4)

PM: 5 (2/4)

Taras: Lunático. Migrañotes.

Flipadas: Mesmerizar (el pejota queda bajo control mental de Mbaka durante un turno a menos que obtenga éxito en un chequeo contra PM5). Mover cosas con la mente (si puede concentrarse). Premonición (siempre va el primero en la cola de iniciativa). Cantar góspel.

Salud: 

Se sabe poco sobre la vida de este enjuto congoleño antes de que iniciara su vida como misionero, pero está claro que lleva la música en la sangre y que le mueven la fe... y los éxtasis místicos. Un periodista lo describió una vez como una mezcla entre Ray Charles y Santa Teresa. Y tal vez un éxtasis llevó a otro, porque desde que montaron la comuna de los Niños del Edén no paró de meterse ácido en el cuerpo para estar más cerca de Dios. Dicen que, desde que la mayoría de los suyos la diñaron durante el Bloody Sunday, se ha desbocado del todo y se ha propuesto ser la mano castigadora del Señor entre los corruptos del Estado laico y eclesiástico. Sus últimas apariciones recuerdan a violentos autos de fe en los que juzga, condena y ejecuta (a veces con el mismo sopapo) al siguiente infeliz de su lista. Hay quien asegura incluso que el ciego constante que lleva encima le permite usar misteriosos poderes mentales. Vete tú a saber.

donde caben todos los que luchan por la Causa Mutante. Vamos, que por mucho que vayas atentando por ahí, no eres de los nuestros a menos que reivindiques en nombre de la Causa. Pero aun así no esperes un carnet de socio ni nada, ¿eh?

Podría pensarse que, a mayor tamaño de célula, mayor impacto de nuestras acciones en un territorio, pero lo que suele pasar es que los grupos grandes hacen cagadas más gordas que los pequeños. Mi experiencia me dice que lo ideal es juntarse con entre tres y seis camaradas fieles, así, como nosotros. Mantécora, Golum, HDemeí, Juliana, Güiliver y yo nos bastamos y sobramos para hacer cosas guapas, ¿verdad? Suficientes para liarla, pero no tantos como para

que se monten camarillas y comencemos a jodernos los unos a los otros.

Tanto las células como los comandos suelen tener un nombre. A veces surge en el mismo grupo, pero también es habitual que venga impuesto desde fuera, bien por los medios, por el pueblo o por otros miembros de la organización. No siempre suenan bien. Algunos hasta tocan un poco los cojones, pero casi siempre son auténticos y tienen un punto bruto, rotundo y popular, como Comando Colza, Comando Achante, Comando Bragas Negras..., ese tipo de cosas. Ahora viene cuando nos preguntas por nuestro nombre, ¿eh? Pues mira, las células pequeñas como la nuestra a veces prescinden de la palabra comando para no ir de crediditos. Sonamos más al nombre de una peña. Puede que tenga que ver con el mote del líder o fundador del grupo, con el lugar de nacimiento de la célula o con alguna anécdota a raíz de alguna primera acción. Me vienen a la cabeza Los Verduleros, a los que empezaron a llamar así tras ese atentado *fail* contra el tráiler de la cadena vegetariana; o Los Bítels, que hicieron partirse el culo de risa a medio país tras un comunicado en vídeo con esos peinados a lo John Lennon. Nosotros somos Los de Fidelkastro, así, con ka. Viene del mote que me pusieron en el cole por mis arrebatos comunistas. Y a mucha honra, joder. Los que se reían de mí han acabado siendo unas mariconas-diseño fagocitadas por el sistema. En fin, que admito que nuestro nombre no es la polla, no. Pero ahora que te tenemos entre los nuestros, todo va a cambiar, Yísus. Esto va a hacerse gordo. Pronto seremos un comando como Dios manda. ¿Qué tal os suena Comando Mesías, gente? No, no, esperad un momento... Ya lo tengo. Comando Testamento. Acojona, ¿eh? Mira, a Juliana le ha molado, ha levantado la vista de la piedra de afilar.

DOS FACIONES

La Causa nos une, pero debes saber que hay algo que nos separa, algo que comienza a echar raíces entre las filas de Acción Mutante y que podría provocar el primer cisma en la organización. Y tiene que ver con dos corrientes de liderazgo que parecen irreconciliables. Por un lado tenemos a los continuistas, aquellos que mantienen su lealtad hacia la figura de Ramón Yarritu, el Puto Amo, miembro fundador de Acción Mutante. Un tipo con sus aristas, como todas las grandes figuras, pero con dos cojones como cargueros frigoríficos y el primero que supo poner en jaque a un imperio económico como el de los Orujo.

Para el continuista radical, no hay otra manera de hacer las cosas que como las hizo Yarritu: todos a seguir a un líder fuerte y visible que sepa manejar a los suyos y que no se achante ante nada. Estos sí que sueñan con una estructura más jerárquica y con hacer planes a lo grande, apuntando a los cimientos del problema. Las acciones pequeñas y menores les parecen como tirar piedras a un escaparate, algo que no merece ser llamado terrorismo. El continuismo solo se entiende desde el cabreo mayúsculo, es un «a tomar por culo» dicho a pecho palomo. De entre los continuistas, los peores son los que están convencidos de que el Puto Amo sobrevivió al percal de la bomba en Axturias y que está a la espera de que la organización madure lo suficiente para volver y pillar la sartén por el mango. Personalmente, lo dudo, pero no me parece un mal escenario. Del todo.

En el otro lado están los reformistas, que ponen sus ojos en el Comando Agapimú, el que fundaron Álex Abadíe y Patricia Orujo (ahora Patricia Pecado) tras sobrevivir a la hecatombe axturiana. Saber que alguien del comando original sigue en la brecha es suficiente para inflamar nuestros ánimos. Y el impacto público que ha tenido lo del cambio de chaqueta de Patricia Pecado, la herederísima, fue la hostia. Dicen que está loca perdida, pero hay que estar un poco loco para andar por el frente, ¿no? Sea como sea, y al más puro estilo Bonnie y Clyde, esta pareja está renovando la organización. No cabe duda de que el estilo del Comando Agapimú es bien distinto al del comando de Acción Mutante original. Abadíe es un tío más táctico, más receptivo. Tiene cojones, pero a su manera. Le mueve el corazón más que las entrañas. Eso es un arma de doble filo, claro. Y Patricia es una fanática desmedida que, si Abadíe le da pie, es capaz de cualquier cosa. Se compensan de puta madre, por lo visto. Las acciones de Agapimú van más enfocadas a cambiar la mentalidad de la gente, a destapar pollos de los opresores y a construir un futuro común. Podría decirse que son más políticos. De hecho, hay quien ya habla de fundar un partido que pueda luchar en ese terreno, al menos en los sistemas y planetas donde los polis no se líen a tiros con cualquier organización ilegal. Esto último yo no lo veo, la verdad.

Como ves, también tenemos nuestras movidas idealistas, colega. Lo normal es que en cada comando o célula encuentres simpatizantes de una corriente u otra que más o menos se toleren unos a otros. Como mínimo, nos da para debates

incendiarlos en el bar. Solo los miembros más radicales se adscriben a comandos que siguen fielmente una u otra corriente.

¿Que yo qué pienso de todo esto? Pues yo representaría a la corriente moderada, amigo. No puedo negarte que imaginar un posible regreso de Yarritu me pone palote, pero también me gusta la idea de una organización más moderna y plural, donde la meritocracia no eclipse nuestros verdaderos objetivos. ¡Y sería la leche hacer una de indios con Pecado y Abadíe, joder! Pero estamos todos en el mismo barco y, si dejamos que esto nos divida, vencerán los de siempre, así que, más allá de alguna pelea tabernaria cuando el tema se enciende demasiado, procuro guardarme mis opiniones y concentrarme en hacer que las cosas avancen. Yísus, contigo a mi lado creo que podemos impulsar esa tercera facción moderada o idealista, no sé cómo llamarla. Lo mismo hasta podríamos darle un toque litúrgico al asunto...

ÁLEX ABADÍE

Fue mi mejor amigo, pero lo maté. El dinero lo pude todo. Y las mujeres también.

PF: 5 (2/4)

PM: 7 (1/2)

Taras: Medio cuerpo tullido.
Brotos de inseguridad.

Flipadas: Puntería del copón. Mantenerse de pie mientras otros caen.
Protecciones cutres (Protección 1).
Cara de bueno.

Salud: ♥♥♥♥♥♥

Álex era un tipo majo y fiel a sus amigos hasta que Yarritu le dio por culo con el asunto de Axturias. Fue el único que descubrió que su jefe quería darle gato por liebre, y eso le salvó la vida, pero le hizo perder a su hermano siamés y buena parte de la confianza en la gente. Ahora es un tipo huraño, pero sigue teniendo buen fondo. Desde que Patricia le idolatra se cuida un poco más y se comporta como un auténtico líder para su gente del Comando Agapimú, con quienes trata de seguir fiel a la Causa Mutante. Pero ahora que Patricia comienza a estar un poco menos pendiente de él y más de las noticias sobre Eloise Durango, su confianza se está tambaleando. Está dispuesto a hacer cualquier locura por volver a ser el centro de atención de su churri.

LOS OTROS

Espera, no puedo acabar sin hablarte de los otros, esos mutantes a los que se les ha ido la olla del todo. Hay que admitirlo, las mutaciones a veces alteran al personal más allá de lo humanamente soportable. Están los que se deprimen, los que se cabrean y los que simplemente acaban profundamente trastornados. Y pasa más de lo que nos gustaría admitir, así que no es raro que esos locos se junten y monten su propio tinglado, enarbolando nuestra misma bandera. Me vienen a la cabeza los mineros locos de Axturias, pero son solo un ejemplo, por desgracia. Muy cerca de aquí tenemos a los pútridos Romeros, una tropa de pseudozombis hormonados que paralizan barrios o urbanizaciones enteras para torturar y convertir a su causa a cualquier ciudadano. No cometes el error de confundirlos con una de las células organizadas de Acción Mutante. Suelen usar a los que parecen más normales de entre los suyos para reclutar nueva carne. Y, una vez que entras, ya no puedes salir.

PATRICIA PECADO (ANTES PATRICIA ORUJO)

Hay que destruirlo todo y empezar desde cero un mundo nuevo y más justo, en el que la mutilación nos haga iguales y la belleza no cuente nada, solo la persona.

PF: 5 (2/4)

PM: 5 (2/4)

Taras: Síndrome de Estocolmo y otros trastornos de la personalidad. Pija de remate. Brazo derecho tullido.

Flipadas: Indignar y revolucionar. Fusil axturiano (daño +1). Aprender deprisa.

Salud: ♥♥♥♥♥♥

Patricia pasó de ser la niña pija más mediática a la terrorista más buscada del país. Lo que se entendía como un perfil sumiso hacia sus padres y su primer novio, Luis María de Ostolaza, acabó por revelarse como un trastorno mental (o varios de ellos) de carácter obsesivo. Pecado tiende a idealizar a ciertas personas y a convertirse en la más fiel de sus seguidores. Desde la muerte de Yarritu, Patricia está totalmente entregada a Álex Abadíe, aunque dicen las malas lenguas que ha empezado a ceder ante las insinuaciones de Eloise Durango, líder de la Agrupación de Mujeres Violentas.

GRUPO DE ROMEROS

Recuperé el amor perdido, intacto pero podrido.

PF: 6 (2/4)

PM: 8 (1/2)

Taras: Se caen a trozos.
Les pierden las saetas.

Flipadas: Mordisco caníbal (daño +1).
Buena conversación.
Localizar los mejores bares.

Salud: 

Sus miembros parecen víctimas de algún desastre luctuoso ocurrido a una hermandad rociera. De hecho, hay gente que traza sus orígenes hasta una romería que salió mal (otros señalan que lo de Romeros viene del apellido del director de cine que inventó el género zombi), pero es difícil saber si siguen manteniendo esa estética como provocación o por devoción verdadera. Es difícil saberlo, porque suelen comerse a cualquiera que pregunta demasiado. No obstante, no cometes el error de considerarlos simples bichos. Son avispados y tienen buena conversación, solo que sus preferencias son... distintas.

GATO PEQUEÑO

PF: 6 (2/4)

PM: 10 (0/1)

Taras: Famélico. Sordociego.

Flipadas: Detectar vibraciones. Detectar olores. Chorrillo tóxico (daño +1).
Tensarse y golpear.

Salud: 

En términos de bichos, se llama gato a cualquier bichejo tentacular y famélico, sin forma definida. Suelen habitar en los rincones oscuros del subsuelo de las ciudades, pero hay quien los usa como guardianes. Son efectivos si eres capaz de controlarlos, aunque no son pocos los que han acabado siendo la cena de su propio cancerbero.

¿ LO QUE QUEDA

Hay mil cosas que no te he contado todavía sobre Acción Mutante, Yisus, pero es que tienes que aprenderlas paso a paso y desde dentro. Nada mejor que el ejemplo, ¿verdad? En cuanto te vengas a un par de misiones con nosotros irás pillando los detalles. Tampoco te olvides de estar pendiente de los rumores en el ultranet, sobre todo cuando puedas acceder al NO, que es donde se cuecen nuestras cosas.

Pero antes de cerrar el tema mutante, hay una última aberración que debes conocer. Por mucho asco que podamos dar algunos de nosotros, somos la parte bonita del mundo mutante. Los colgajos que quedaron en pie y mantienen cierta dignidad. Incluso los otros que acabo de comentarte pueden seguir trazando una línea hasta la raza humana. Pero hay cosas peores. Mucho peores. ¿Notas ese silencio acojonado que se ha hecho en la sala? Es que ninguno de nosotros guarda buenos recuerdos de... los bichos.

Esas cosas... Algunas ni siquiera fueron humanas en su día. A los científicos se les fue la olla con lo de las células hurtadas, los químicos aberrantes, la radioactividad y otras mierdas. Los pijos se gastaban un pastizal en tener niños de diseño o conseguir trozos de tetas o glúteos de proporciones perfectas, así que puedes imaginarte lo que se experimenta por ahí. Y solo te estoy hablando de lo que se fabrica para el circuito sanitario y estético. Ponte a imaginar la que están liando en laboratorios militares, tratando de crear soldados imparables, indoloros, inodoros o lo que sea. O animales, por llamarlos de alguna manera, para «protección» policial. Los rumores apuntan incluso a la fusión o clonación con ADN alienígena, algo que no me quiero creer...

En fin, que a todo aquello que salió mal pero que de alguna manera sigue moviéndose por ahí y participando de la cadena trófica les llamamos «bichos»: da igual si tienen genes humanos o de algas brasileñas. Si lo descartaron es porque algo fue mal. Preferiría vérmelas con una flota estelar de maderos antes de cruzarme con una cosa de esas. Pero hay gente muy compasiva o creativa por ahí que ha podido darles uso, por no hablar de las criaturas que han escapado y se lo han montado por libre. Y hay a quien le gusta atraparlos y tenerlos de mascota. Se rumorea que el Puto Amo tenía un bicho al que llamaba el Gato. Joder, hasta dicen que lo alimentaba con comida para gatos. ¿O era con otros gatos?

MANADA DE PONIS ROSAS ASILVESTRADOS

PF: 5 (2/4)

PM: 10 (0/1)

Taras: Convulsiones aleatorias.

Flipadas: Relinchillo insoportable.
Cocecilla. Mordisquillo.

Salud: 

Tras el éxito de los primeros androides poni, que se vendieron entre el pijeño lo que no está escrito, el bueno de Bargo Gordobil y sus laboratorios DCD destinaron años de desarrollo a crear verdaderos ponis orgánicos (aunque sintéticos) combinando el ADN de poni con el de lemmings noruegos. El resultado fueron unos cuadrúpedos minúsculos de apariencia adorable pero que reaccionaban con suma violencia (chillidos, coces y mordiscos) ante cualquiera que se acercara. Aunque los sacaron de circulación, no pudieron evitar que algunos de los que habían sido abandonados en los cañones de Doñana se reprodujeran en libertad. Ahora tenemos ponis de colores ultravioletos y salvajes campando a sus anchas en los alrededores de las ciudades andaluzas.

MASACRADOR ANTIDISTURBIOS FALLIDO

PF: 5 (2/4)

PM: 10 (0/1)

Taras: Extremidades adicionales inservibles.
Hipertofia.

Flipadas: Pinzas dentadas (daño +1).
Morder el cuello (daño +2; solo si ha tenido éxito usando la flipada anterior).
Destripar (daño +3; solo si ha tenido éxito usando la flipada anterior).
Piel crustácea (Protección 3).

Salud: 

Cadáveres de soldados muertos durante operaciones secretas. Tejido neural de tertuliano *prime time*. ADN de zariguellas y cangrejos. Lo juntas todo. Sale mal.

ENJAMBRE DE SAMSAS

PF: 7 (1/2)

PM: 10 (0/1)

Taras: Algo los atonta (Raid, fuego, humo...).

Flipadas: Asquear. Colarse por las rendijas.
Picada/mordisco/corte (daño +1).
Pus radiactivo (daño +2; al ser despachurrados).

Salud: 

Se denomina así a cualquier insecto que ha mutado de alguna manera hasta convertirse en una amenaza peligrosa. Son muy habituales los mutarabajos, los tábanos tigre de bengala, las moscas chupacerebros y los cortapichas gigantes.

EL FUTURO ES MUY OSCURO

Bueno, Yisus, va siendo hora de acabar. Como ves, la cosa está fea, pero por primera vez no solo para nosotros. Unidos por nuestra Causa, cada vez somos más fuertes y podemos joderles bien. Les guste o no a los de arriba, el futuro es mutante. Ellos mismos, los pijos, los opresores, forman parte de la nueva especie, el *Homo mutatur*. Como si se tratara de un mal chiste, el mundo comienza a darles por culo, tanto como ellos llevan haciendo desde siempre. Tienen lo que se merecen. Y puede que nosotros también; algunos por haber despertado demasiado tarde y otros por seguir escondiendo la cabeza en la letrina. Nos cargamos el ciclo natural de las cosas y ya no hay vuelta atrás. Carne y aberración, intelecto y corrupción... Esto no hay quien lo repare. Ellos decidieron cagarse en el convento, pero nosotros optamos por romperlo, quemarlo y reiniciar el puto programa de la civilización, amigo. A este planeta le quedan tres telediarios, pero el Espacio está repleto de lugares por descubrir. Solo los que hemos aceptado esta realidad podemos crear un mundo mejor, un mundo que se acepte a sí mismo tal como es: deforme y sucio como un ojal. Abierto al futuro.

Y ahora, Yisus, es hora de acabar la cháchara y pasar a la acción. Pilla una mochila y mete dentro todo lo que consideres imprescindible. Nosotros seremos ahora tu nueva familia. Vamos a cambiar las cosas, amigo. Vas a descubrir de lo que eres capaz.

¿Alguien me trae una cerveza? Tengo la boca seca de tanto hablar, coño.



CAPÍTULO 5

SER DEJOTA





Realmente, la mayor parte de los misterios que preocupan al hombre durante siglos tendrán una solución igual de estúpida.

Payasos en la lavadora (Álex de la Iglesia)

Así que has decidido hacer de dejota, ¿eh, valiente? Vas fuerte, ¿verdad? Ya sabes la responsabilidad que eso supone, ¿no? Fíjate, en otros juegos al dejota le llaman máster y todo. Amo del calabozo. La polla.

No te creas nada. Ser dejota está muy bien, pero no es por nada de eso. De hecho, la mayoría de dejotas ocupan su puesto porque son los únicos de su grupo con tiempo y motivación suficientes como para leerse más de quince páginas, prepararse unas notas y hacer el esfuerzo de reunir al personal. Si eres capaz de eso, ya tienes lo más importante para ser dejota; no obstante, vamos a arremangarnos y ver qué podemos sacar de ese talento tuyo.

A estas alturas ya sabes que, como dejota, es a ti a quien le toca plantear las historias y preparar los desafíos para los pejotas. También serás el árbitro que modera las reglas del juego, por lo que tienes que conocer las mecánicas (¡al menos un poco mejor que los jugadores!). Aunque en un juego de rol todos los participantes deben arrimar el hombro para que la experiencia sea entretenida, suele parecer que el dejota es el principal responsable, y eso es porque tú cuentas con ese saber adicional y preparación previa antes de cada sesión. Pero, y ahí va el primer consejo, no cargues con toda la responsabilidad de la partida. Repártela desde el principio. Tú te has preocupado de leerte este libro, de preparar la aventura y de convocar al personal, y seguro que vas a esforzarte en trasladar lo mejor posible esas ideas a la mesa de juego, pero los jugadores deben asumir su parte, que es la de crear unos pejotas interesantes, dotarles de vidilla y hacer que se relacionen con la aventura de manera memorable.

En este capítulo no solo vamos a ayudarte a crear aventuras que lo peten, también vamos a darte herramientas para que la historia enganche al personal y avance como un tiro. Nada impide que el resto de jugadores le echen un vistazo. Nunca se sabe cuándo alguien puede decidir dar el salto y convertirse en dejota para la siguiente partida.

TAL VEZ TE ESTÉS PREGUNTANDO...

¿Por qué ser dejota? Curras más, tienes que leer, pensar, escribir, calcular, ir detrás del personal para cuadrar agendas y, posiblemente, invitar a

los colegas a tu casa y permitir que hagan incursiones a tu cocina en busca de birras y picoteo. ¿Eres masoca o qué te pasa? Las respuestas para este extraño fenómeno no siempre son obvias. Puede que hayas descubierto que te mola más explorar la historia desde un punto de vista global que desde la perspectiva de un único personaje protagonista, o simplemente disfrutas estando en medio del meollo, respondiendo preguntas sobre cualquier cosa imaginable y provocando a la gente con nuevas movidas. Mientras preparas la partida, se genera alguna mierda de endorfinas, como cuando estás preparando un viaje que te apetece mucho y estás de subidón pensando en lo mucho que molará. Luego, cuando diriges la sesión, se parece más a un chute de adrenalina: sabes que cabalgarás una ola gorda como las de la playa de Mundaka y que, por mucho que te hayas preparado, la ola te llevará adonde ella quiera, no donde tú hayas previsto. Es una emoción difícil de expresar pero que engancha. Incluso cuando la ola te arrolla, vale la pena.

Como dejota también tienes el privilegio de explorar los temas que más te gustan, al menos aquellos que creas que también serán del agrado de tu grupo de juego. ¿Te pone la idea de una aventura repleta de apuestas locas y ajustes de cuentas en Eurovegas? ¿O te apetece más explorar secretos perdidos entre las dunas de chatarra de los Monegros? ¿Un periplo espacial recorriendo el Sistema Lácteo, quizá? Ser dejota te permite elegir dónde va a tener lugar la aventura y, en cierta medida, de qué tratará.

Vale, otras preguntas que podrías hacerte: ¿cómo coño me preparo todo esto? ¿Por dónde empiezo? ¿Sabré interpretar las reglas? Traaanquilidad. En este manual tienes las reglas básicas más una serie de variaciones y ampliaciones. Las reglas sirven para convertir en mecánica de juego todo aquello que necesitas; se han diseñado para inspirarte y hacer que las cosas avancen, no para limitarte o asfixiarte. Puedes usar las reglas que te proponemos, tal cual, por supuesto, pero también puedes usar solo una parte de ellas (la movida básica, que da para todo). Hay grupos que juegan con las mecánicas básicas y poco más, mientras que otros disfrutan incorporando cualquier variación del sistema. Por no hablar de la posibilidad de que te pases por el forro algunas de las reglas que no te gusten, en especial si eres capaz de crear algunas mejores (pero sin vacilar, ¿eh?). A veces no se trata tanto de cómo funcionan ciertas reglas sino de cómo te gusta jugar a ti y a tu grupo ciertas cosas.

¿POR QUÉ ACCIÓN MUTANTE ES LA HOSTIA?

Acción Mutante es mucho más que un fiel representante de su generación, es un revoltijo de elementos que inspiró a muchas mentes creativas a salirse del tiesto y a copular con nuevos estilos e influencias sin prejuicios. En la película confluye toda aquella cultura de videoclub donde compartían estantería las pelis de artes marciales más psicotrópicas, el humor nacional casposo, el cine de acción chusco, la erótica de baratillo, el fantaterror, el spaghetti western y la ciencia ficción, desde la infecta serie Z a las superproducciones yanquis. Hay incluso raíces berlanguianas en su discurso coral y en su pulsión por mostrar las miserias humanas. Acción Mutante supo apropiarse de un poco de todo eso, mezclarlo y ofrecernos un cóctel tan estimulante como irreverente en una proporción nunca vista entre el público hispanoparlante. Incluso hoy sigue siendo una obra atrevida e impactante que trasciende cualquiera de sus limitaciones técnicas y los chascarrillos de su época. Puede que incluso hoy cobre más relevancia, sometidos como estamos a las nuevas dictaduras de la mordaza y lo políticamente correcto.

No es difícil emparentar algunas de las escenas de Acción Mutante con sus referencias confesas, como esas fichas policiales de los mutantes, muy al estilo de las de los replicantes fugados de Blade Runner, o la panda de rednecks que habitan el rancho perdido de Axturias, primos hermanos de los dementes hostigadores de Las colinas tienen ojos. El grupo de mutantes protagonista parece un reflejo deformado de la tripulación de la Nostromo de Alien, el octavo pasajero o una suerte de Los héroes del tiempo. El propio Resines encarna en Ramón Yarritu un amplio abanico de personalidades míticas del cine, en muchos casos ambiguas o contradictorias, donde podemos ver ecos del Clint Eastwood más western, pasando por el replicante Roy Batty buscando venganza hacia sus creadores (con redención final incluida), hasta el mismísimo Darth Vader. Y así podríamos seguir hilvanando un sinfín de vínculos, visitando el planeta Marte de Desafío total, el Tatooine de Star Wars con sus moradores de las arenas, los yermos de Mad Max o un retrato fronterizo al más puro estilo Django. Sin olvidarnos de esos refritos italianos de los setenta y los ochenta que mezclaban y plagiaban sin ningún tipo de pudor todo tipo de géneros y situaciones, al estilo de películas míticas como 2019, tras la caída de Nueva York. También hay en Acción Mutante un importante tufillo a Troma, y gran parte de la filmografía de esta productora es una fuente de ideas genial para crear aventuras con este juego de rol.

Dejando de lado el cine, la película también bebe de otros recursos, como el cómic (Juez Dredd o cualquiera de las revistas de terror y ciencia ficción de los setenta y ochenta, como Cimoc, Creepy o referencias más cercanas como El Jueves o El Víbora) y la literatura, con ese evidente deje orwelliano.

Por si quieres más, aquí va un listado más amplio de películas que han podido influir directa o indirectamente en Acción Mutante y que, por tanto, también son excelentes referencias para este juego:

La parada de los monstruos (1932)

Por un puñado de dólares (1965)

La naranja mecánica (1971)

El fantasma del paraíso (1974)

Star Wars Episodio IV: Una nueva esperanza (1977)

Las colinas tienen ojos (1977)

Alien, el octavo pasajero (1979)

1997: Rescate en Nueva York (1981)

Mad Max 2: El guerrero de la carretera (1981)

Los héroes del tiempo (1981)

Blade Runner (1982)

2019, tras la caída de Nueva York (1983)

Repo Man (1984)

Las aventuras de Buckaroo Banzai a través de la octava dimensión (1984)

Brazil (1985)

La vaquilla (1985)

La matanza de Texas 2 (1986)

El Lute, camina o revienta (1987)

Desafío total (1990)



LA LABOR DEL DEJOTA

Como dejota novato, puedes sentir cierto vértigo ante el curro que te espera antes y durante una partida. No te preocupes, es normal. Se trata de empezar a caminar para calentar motores, ir pillando un poco de práctica y ganando confianza. Al principio se sufre un poco, con toda esa tensión y ganas de que quede redondo, pero en cuanto los pejotas vuelen por los aires alguna cosa y descubras que puedes seguir adelante con la historia, incluso por derroteros que no tenías previstos, te relajarás. *Be water, my friend.*

Tus principales tareas como dejota serán: crear el escenario de la historia (lo que llamamos «la aventura»), meter las reglas del juego donde hagan falta y ensamblar todo esto en una partida de rol. Vamos a repasar un poco todo ese percal punto por punto.

¿DE DÓNDE NACEN LAS IDEAS?

Si lo pudiéramos y te lo pudiéramos contar, créeme, no te estaríamos vendiendo este libro al mismo precio.

¡Ah!, las ideas. Las ideas son mierda, dicen los norteamericanos, y suponemos que lo dicen porque con una idea así, suelta, no te comes un colín. Pero todo empieza en alguna parte, y a esa parte se le llama idea.

La película que da nombre al juego y gran parte de la filmografía de Álex de la Iglesia son un excelente punto de partida. También lo son las películas que te hemos recomendado en el recuadro destacado de la página anterior. Y las noticias, especialmente las más chungas, las más increíbles. Las que te hacen decir: *what?*

Bajando un poco de los olímpicos de la creatividad, hemos pensado maneras más directas de que los propios jugadores te nutran de ideas. Fíjate en estas secciones de la hoja de personaje: «Quieres cargarte a» y «Te jugarías el pellejo por». Y ahora mira estas secciones de la hoja de comando: «Bases ideológicas» y «Acciones y objetivos». Más allá de ofrecer a los pejotas una oportunidad de usarlas como flipadas de vez en cuando, están ahí para servirte de guía sobre aquello que a los jugadores les interesa explorar del universo de **Acción Mutante**. ¿Uno de los pejotas quiere cargarse a la empresa Securitas Vivaldi porque fueron los responsables de que pasara tres años en el trullo? ¿Otra pejota se dejaría

el pellejo por defender su pueblo natal de la codicia de los opresores inmobiliarios? ¿Han consensuado como comando que la industria cosmética es un ultraje en sus bases ideológicas? ¿Se han propuesto en acciones y objetivos encontrar y desvalijar esa antigua base militar secreta que mencionan las leyendas almerienses? Ahí hay tela para cortar. Solo tienes que darles a tus pejotas lo que quieren y preparar aventuras que les permitan enfrentarse a eso que desean destruir, encontrar aquello que desean conseguir o defender lo que es máspreciado para ellos. Si no tienes una idea concreta sobre cómo empezar, pilla una o dos de esas ideas que te ofrecen y comienza a plantear algo. Piensa en situaciones, conflictos y personajes alrededor de ellas y redacta una breve sinopsis que te ayude a imaginar un esquema general de sucesos. Verás que, casi sin querer, comienzas a visualizar algunas posibles escenas memorables. Desarrollalas más si quieres, crea estadísticas de pejotas y amenazas y piensa en posibles movidas que los pejotas tendrán que afrontar para solucionar los diferentes conflictos.

CREAR EL ESCENARIO

Probablemente el principal cimiento de una partida de rol sea la ambientación del escenario. Aunque las reglas estén diseñadas para potenciar el tono sucio, violento y cafre del juego y la trama de la historia que tengas pensada sea la leche, será tu capacidad para evocar la atmósfera y «meterles ahí» la que marcará la diferencia para los jugadores. La gente que se sentará a jugar contigo lo hará principalmente porque el planteamiento de **Acción Mutante** le resulta atractivo de salida, aunque también puede que seas una de esas personas capaces de convencer a Dios y a su madre de que se metan en cualquier berenjenal, que también vale. Lo que queremos decir es que cuidar la ambientación hará que todo lo demás funcione.

Ya hemos dedicado un capítulo completo a dibujarte un marco ambiental basado en las ideas de la película, imaginando qué podría pasar después de los acontecimientos de aquella historia y expandiendo sus horizontes (siempre bajo la supervisión de los padres de la criatura) para darte mucha vidilla y material en el que ubicar tus propias historias. El mundo de **Acción Mutante** puede parecer pequeño en un primer vistazo, pero basta con leer el capítulo «Un mundo ranciapocalíptico» para descubrir que esta locura puede cobrar dimensiones galácticas. Y esas son solo

nuestras ideas, un primer empujón para inspirar las que tú llevas dentro.

Por lo general, por muchas referencias que utilices para inspirarte, lo tuyo es ir añadiendo detalles de tu propia cosecha (por ejemplo, si quieres que los pejotas viajen a una región que no hemos descrito, tendrás que crearla tú), pero será mucho más sencillo que partir de cero porque dispones de un contexto y una manera de plantear las cosas de salida. Aunque nada te impide tirarlo todo por el váter y hacer un reset si tienes ideas distintas sobre lo que ha podido pasar antes, durante y después de los sucesos del film. Según vayas a dirigir una sesión aislada, una aventura o un serial (te hablamos de ello más adelante), necesitarás menor o mayor grado de detalle con esos preparativos. No es lo mismo jugar una aventura suelta en un pueblucho aislado de Extremadura, donde apenas deberás preparar la descripción de un par de lugares y los cuatro habitantes que los rondan, que un serial donde los pejotas viajan por toda la península (y parte del Sistema Lácteo) para vivir una historia mayor. Ahí sí que necesitas conocer con todo lujo de detalle todos los elementos, claro.

En fin, que conocer y personalizar los detalles de la ambientación es fundamental, y además puede resultar muy divertido para un dejota. Todo lo que puedas imaginar se hace realidad. Eso sí, te recomendamos que seas coherente y verosímil en tus decisiones, incluso en un mundo tan demente como el de **Acción Mutante**. Puede que en tu cabeza sea importante la idea de jugar batallas espaciales épicas, pero no sería muy coherente con el tono del juego entrar en demasiados detalles tácticos, porque la gracia de este universo es que todo es precario y que esos cañones láser se sostienen más por la gracia de la cinta aislante que por detalladas justificaciones tecnológicas. ¿Quieres añadir razas alienígenas inteligentes al cóctel? Muy bien, pero dedica un tiempo a pensar qué influencia ha tenido eso en los principales elementos de la historia del juego.

Vale la pena esforzarse en crear un mundo verosímil para generar en los jugadores la ilusión de que podría existir, como existe la distópica Los Ángeles de *Blade Runner* o la Raccoon City de *Resident Evil*. ¿Y cómo velar por esa coherencia? Pues tirando de notas, archivos, servilletas garabateadas o lo que sea que te mole pero que puedas organizar para consultar cómodamente, sea durante la sesión de juego o mientras estás preparando la aventura.

Si estás empezando como dejota, te recomendamos que partas de la ambientación que propone el manual y que pruebes alguna de las aventuras que te proponemos al final del libro; luego ya tendrás tiempo para modificar y expandir a tu ritmo cualquier detalle del universo ranciapocalíptico y adaptarlo a lo que mejor funcione en vuestra mesa de juego.

REGLAS Y NARRACIÓN

Las reglas en **Acción Mutante** sirven a la vez como herramienta para gestionar la incertidumbre y como detonante de nuevas movidas y conflictos que muevan la historia hacia delante, aunque eso pueda significar a veces pasar por encima del cuerpo magullado de algún pejota.

Sería ideal que la narración que aportáis tú y los jugadores durante la sesión permitiera por sí sola crear una historia amena, equilibrada y que al mismo tiempo mantuviera el suspense y la tensión. De hecho, la mayor parte del tiempo jugaréis así, a base de interpretación y narración pura y dura: como dejota, describes a los jugadores las acciones rutinarias de los personajes y del mundo que les rodea y te diriges a los pejotas a través de la voz de los personajes secundarios. Lo que hemos llamado *toma y daka narrativo*.

Pero ¿cómo saber si conseguimos dar caza a esa cirujana plástica loca que ha causado los problemas? ¿Cómo evitar a tiempo el escupitajo radiactivo del bicho que se abalanza sobre nosotros? Nuestro personaje es un curtido militante (nosotros no): ¿es capaz de interpretar correctamente las instrucciones para crear ese explosivo que puede ayudar al grupo a acceder al búnker? Todo esto requiere utilizar los dados, que añaden un componente aleatorio a la acción, haciendo que el resultado no sea siempre el que esperamos. En **Acción Mutante**, posiblemente acabe siendo peor. En cualquier caso, superen o fallen los pejotas sus tiradas, las reglas del juego están diseñadas para que la historia avance de manera interesante y que siempre sea divertido. Puede que a algún jugador no le haga mucha gracia ver cómo sus planes cambian de repente y para peor, pero, en cuanto vea que eso le lleva a nuevas y rocambolescas situaciones donde seguir luciendo sus ineptitudes, verás cómo colabora.

En cualquier caso, las reglas existen para apoyar la historia y dinamizarla, no para monopolizarla. Esa es una de las razones por las que este sistema usa pocas reglas, abiertas y sencillas. Aun así, a veces ocurre que no sabemos aplicar una regla, no la recordamos o el manual no contempla cierta situación. Aquí van ideas para cuando te ocurran esas movidas:

TU PRIMER PLANETA, CHISTAS

Una de las cosas más locas de **Acción Mutante** tiene que ver con su manera de describir el Espacio. A brocha gorda. Sí, te hemos ofrecido la descripción de algunos planetas e incluso un bonito croquis del Sistema Lácteo, pero verás que solo algunos planetas tienen nombre, sobre el resto está todo por decidir. Y eso es lo que mola, camarada. No serás un buen dejota de **Acción Mutante** hasta que te atrevas a crear tu primer planeta. Echa un vistazo a los que te sugerimos: ¿en qué te hacen pensar? Pues claro, en arquetipos, en varias ideas populares que juntas para darle un saborcillo especial y generar ciertas expectativas. Algunos de los nuestros nacieron pensando en un nombre tonto, de ciertas sensaciones. A partir de ahí, como si se tratara de un personaje más, hemos ido añadiendo dimensiones (geográficas, políticas, estéticas, sociales...), relaciones a varios niveles con la Tierra y otros planetas del sistema, sus bichos..., pero sin comernos la cabeza más de lo necesario. Y no por pereza (¡no hay descanso para la Causa Mutante!), sino porque **Acción Mutante** se beneficia de escenarios creados a trazo grueso, y los juegos de rol en general también. Hay que dejar huecos para que los propios jugadores (incluyéndote a ti, dejota) puedan ir añadiendo sus propios detalles durante la historia. Así que elige uno de esos planetas sin nombre del croquis del Sistema Lácteo y atrevete a imaginar qué cosas guapas puedes poner por ahí para tus próximas aventuras.

«¡No sé cómo aplicar esta regla, joder!»: Seguramente la duda la habrás tenido antes de llegar a la partida, por lo que puedes preguntarles a tus jugadores cómo entienden ellos esa regla y tratar de alcanzar un consenso. Si la duda te surge en medio de una partida, tienes dos opciones: aplicar una solución sobre la marcha para mantener la acción o consultar a los jugadores, como hemos mencionado antes. Seguramente la segunda opción es la más adecuada, pero con frecuencia es más divertido continuar jugando, especialmente si la partida está en un momento de los de morderse las uñas. Siempre puedes preguntar después a tus jugadores si les ha molado tu manera de aplicarla y así consensuar si la seguís usando del mismo modo o planteáis otras soluciones.

«Putra memoria... Sé que existe una regla para esto, pero no recuerdo cuál es»: Un vistazo al manual puede sacarnos de dudas, pero quizá ocurra como en el caso anterior y parar la historia para rebuscar en el libro no sea lo más entretenido. En ese caso, quizá sea mejor adoptar soluciones de compromiso con los jugadores, algo que podría ser tan sencillo como proponer un modificador (bonus o penalización a la Precariedad) a la movida de turno y seguir adelante. Los modificadores molan; son frescos, coloridos y elásticos como el blandiblú (*slime*, para los modernos de ahora).

Ojo con estas decisiones en caliente. Deben usarse con cuidado, como la nitroglicerina, porque al aplicarlas podríamos estar perjudicando a los jugadores sin saberlo. Si a consecuencia de una aplicación de reglas improvisada el pejeta ha sido secuestrado por los enemigos, quizá deberías compensarlo después, facilitando que escape de sus captosres con nuevos modificadores que, esta vez sí, le favorezcan. Aunque puede sonar regular dicho así, te aseguramos que es una solución mucho mejor que quedarte pálido, hacer aspavientos y tartamudear algo como: «No, eso no ha pasado, yo no quería. Vamos a rebobinar». Esto es rol, no un puto videojuego para mojigatos con vidas infinitas. ¡Tira palante como sea!

«¡Este juego es una mierda! No hay reglas para esta movida concreta»: Aunque las reglas son flexibles e intentan abarcar todas las situaciones, probablemente no hayamos sido capaces de abarcar absolutamente todas las circunstancias que pueden ocurrir en una partida. En general, la mecánica de movida básica (página 48)



te permitirá resolver las circunstancias, pero puedes echar en falta un sistema para algo específico. ¿Tu aventura transcurre en un laboratorio submarino donde las maniobras subacuáticas y la privación sensorial son muy importantes? ¿Crees que debería haber reglas concretas para combate submarino o una gestión del oxígeno para potenciar la sensación puteante? Siéntete libre de explorar nuevas mecánicas, consensuándolas con los jugadores antes de la sesión. El sistema de **Acción Mutante** es abierto y comprensivo; con algo de cariño y vaselina aceptará tus aportaciones por calenturientas que sean. La mayoría de veces podrás partir de alguna de las reglas que ya te facilitamos y ampliarla, sofisticarla o darle la vuelta, pero es perfectamente lícito que crees tus propias soluciones mecánicas desde cero.

Una cosa importante: no te preocupes por memorizar las reglas. Esto no es un puto examen. Cuanto más juegues, más fácil te resultará aprender cómo funciona el asunto. Al fin y al cabo, esto es un juego. Si te ayuda a sentirte más seguro cuando dirijas las primeras partidas, toma notas del capítulo «Reglas», hazte una chuleta guapa indicando en qué páginas encontrar cada regla o tómate unas cervezas para que te la sude un poco más si se te olvida algo. Insistimos, esto es un juego y las reglas nunca están para menoscabar la diversión. Así que, recuerda, en este juego más que en ningún otro, las reglas están para romperlas.

EXTRIME EL RESULTADO DE LOS CHEQUEOS

El sistema de **Acción Mutante** se ha diseñado muy a conciencia para transmitir el tono de la película, pero también para facilitar tu labor como dejota. Los resultados de los chequeos son el mejor ejemplo de ello. Los cuatro resultados siempre te forzarán a mover la historia hacia un punto interesante y animarán a los jugadores a asumir su papel como protagonistas.

Recuerda, la regla más importante es decidir cuándo usar las reglas y cuándo no. Si propones una movida, debes verla como un nudo de incertidumbre en el tapiz de la historia y asumir que el resultado desvelará un nuevo hilo que conectará con nuevos sucesos y situaciones que posiblemente ni siquiera hubieras previsto. Y eso está bien, para eso jugamos al rol, para sorprendernos y descubrir entre todos lo que ocurrirá a continuación.

El resultado de los chequeos es tu mejor aliado en este sentido, aunque a veces te parezca que hagan desviarse la historia de su curso natural. Más allá del resultado de éxito, que permite a los pejotas tirar por donde ellos tenían previsto (aunque eso tampoco coincidirá, con frecuencia, con el esquema que tú tenías en la cabeza para la aventura), los demás resultados están pensados para forzar a los pejotas a repensar sus planes, buscar alternativas o realizar sacrificios para seguir avanzando. Lo imprevisible siempre es emocionante, y que todos los jugadores (incluso tú, como dejota) sientan que la historia puede cambiar radicalmente tras cada chequeo es una oportunidad única de sorprenderse y fluir con la historia.

Cuando los pejotas saquen un *casi éxito* deberías hacerles sentir la relevancia de su sacrificio: conseguirán lo que quieren, pero pagando un precio. Y, oye, ¿acaso no disfrutamos mucho más de una victoria cuando nos ha costado media vida conseguirla? Pues aprovéchalo para hacerles sufrir y luego para recompensarles como es debido.

El resultado de *ups* es, con diferencia, el que más alegrías puede darte como dejota, pues siempre exige un giro de guion. Es cierto que a veces te obligará a improvisar deprisa y devanarte los sesos para replantear las amenazas presentes y crear nuevas oportunidades, pero valdrá la pena. Si eres capaz de pensar algo original y sorprendente, estupendo, pero tampoco es plan de hacerse un esguince en las neuronas: a veces las soluciones más obvias son las mejores. ¿Que el pejota ha sacado un ups mientras intentaba hacerse pasar por un miembro de la cuadrilla de mercenarios enemiga? Pues dile que no cuela, pero que le confunden con el gigoló que ha solicitado la capitana Bigotes. ¿Que el pejota trataba de trepar por la fachada del rascacielos de las oficinas centrales de Elbete Inc.? Dile que no ve manera de hacerlo, pero que encaramarse a ese dron publicitario que revolotea por los alrededores parece una buena alternativa para acercarse a los pisos superiores. Las nuevas opciones seguramente destrozarán las mejores previsiones de los pejotas y les harán abandonar su zona de confort (si es que algo así existe en este juego), pero hará que la historia avance hacia situaciones tan inesperadas como entretenidas. Y si realmente no se te ocurre nada en ese momento, aplica el consejo que te damos en el recuadro «Oportunidades en plan sencillo» de la página 68 para apoyarte en los jugadores.

Respecto al resultado de *desastre*, poco que decir. Las cosas saldrán tan mal que los pejotas deberán preocuparse más del marrón que acaba

de sucederles que de aquello que se traían entre manos. Un desastre casi siempre obligará a que se replanteen la situación y busquen fórmulas alternativas para conseguir sus objetivos. No dejes que un desastre se convierta solo en algo que les causa mucho daño. Usa la tara temporal que siempre debes aplicar en estos casos para obligarles a replantear su situación, rómpelos ese objeto que era fundamental para seguir combatiendo o avanzando y anímales a buscar alternativas. Un desastre no es un «no puedes hacerlo», sino un «vaya, esto no ha salido bien, busca otro modo».

Y otro detalle importante para acabar con esto: no dudes en usar un resultado de ups o de desastre para afectar a todo el comando de pejotas. Si el resultado afecta a un pejota cuyas acciones eran determinantes para la escena (por ejemplo, a uno que iba de avanzadilla), es lógico y coherente que un ups o un desastre supongan un cambio de planes o un marrón para todos, no solo para el pejota afectado por el chequeo. Como siempre, el sentido común y la lógica narrativa te dictarán el camino.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

Vale, para no hacernos la picha un lío vamos a hablar primero de las diferencias entre el tiempo que destinamos a jugar la partida y el tiempo relativo a la historia, el que transcurre dentro del universo del juego. El primero sirve para decir cosas como: «Ayer jugamos una partida de cuatro horas y se me quedó el culo cuadrado» y el segundo, para decir cosas como: «Han pasado tres meses desde vuestra última aventura en Gamínedes». El tiempo de sesión atañe a los jugadores, mientras que el de la historia mide el que transcurre para los pejotas durante sus aventuras de ficción. Qué bien explicado todo, oye. Sigamos.

La duración de una partida dependerá de lo que a ti y a tus jugadores os apetezca y de lo relajado de vuestras agendas. Hay grupos que juegan cada semana (varias veces, incluso) y otros que se ven una vez al mes con suerte. Los hay que juegan unas sesiones seguidas y luego se dan un descanso hasta que otro pringado se decide a hacer de dejota. Y los hay que juegan una vez y luego salen corriendo para no volver jamás (¿cómo es esto de que tengo que leer, imaginar y hablar? ¿Pero qué mierda es esta? Me vuelvo al *Fortnite*). Esto ya es un tema de organización y compromiso. Diles a tus jugadores cuál es tu idea (jugar una aventura suelta, una que dure varias sesiones o incluso una serie que dure mucho tiempo)

y poneos de acuerdo sobre cuándo quedar y qué duración aproximada tendrá cada sesión. Aunque lo habitual es que una partida dure entre dos y cuatro horas, nada impide que duren tanto como os apetezca si vuestros horarios lo permiten.

Sea como sea, el tiempo que podáis dedicar a las partidas afectará a la planificación de tu trabajo como dejota. Como no siempre dispondrás del mismo tiempo, existen varios formatos de aventuras que han brotado de manera natural entre las gentes habituales del rol. Los finolis les llaman *one-shots*, aventuras y campañas, pero nosotros te proponemos estos tres baremos: un *polvo rápido*, una *aventura* y un *serial*.

Los **polvos rápidos** consisten en historias cortas y cerradas que pueden jugarse en una sola sesión. Suelen incluir su planteamiento, nudo y desenlace, como cualquier historieta, pero como todo sucede cagando leches, a veces no te da tiempo a coscarte. Los polvos rápidos plantean una trama muy concisa, los pejotas participan en la movida y todo se resuelve al final de la sesión. Este tipo de historias son más sencillas de preparar que las aventuras o seriales porque no tienes que pensar en lo que ocurrirá después de la sesión de juego ni comerte la olla con antecedentes de ningún tipo. Vas al trapo y la historia se finiquita, para bien o para mal. Te recomendamos que, si es la primera vez que diriges un juego de rol, pruebes con varios polvos rápidos antes de lanzarte a las aventuras más elaboradas y los seriales. No hace falta decir que **Acción Mutante** se presta muy bien a los polvos rápidos, pero no te creas que le hace ascos a formatos más elaborados. Vamos a ellos.

Las **aventuras** llevan un poco más allá el planteamiento de un polvo rápido y propone, como mínimo, un arco argumental que consume una sesión de juego larga o varias. Lo del arco argumental suena muy cultureta, pero básicamente se trata de una movida de la historia que requiere su tiempo para resolverse. Imagínate una historia en la que los pejotas comienzan investigando la desaparición de una periodista afín a la Causa Mutante, descubren dónde ha sido capturada y, cuando van a rescatarla, eliminan a sus captores pero ella sigue sin aparecer. Esto les lleva a seguir la pista hasta una zona de almacenes donde la rescatan finalmente, pero también descubren que su secuestro obedecía a un plan para atacar el edificio okupado donde el comando de los pejotas reside. Toca volver allí para evitar el ataque... o planificar una cruda venganza si no llegan a tiempo para defender a los suyos. Esto, sin duda, sería difícil de narrar

en un polvo rápido, ¿verdad? Tampoco daría para un serial, pero sí puede contarse en unas pocas sesiones de juego (primera partida: investigación; segunda: asalto a los almacenes; tercera: salvar el edificio okupado). Eso es una aventura, colega.

Las aventuras requieren algo más de curro que los polvos rápidos. Por lo general, necesitarás preparar más escenarios, puede que algo más

definidos, y pensar en las consecuencias de lo ocurrido en la sesión anterior para preparar la siguiente. A cambio, las aventuras suelen ser más complejas e interesantes que los polvos rápidos. Tienen más chicha y aportan una mayor sensación de profundidad.

Las aventuras estimulan el vínculo entre los jugadores, sus personajes y el universo del juego, así que muchos dejotas tratan de hilvanarlas entre sí de alguna manera para conseguir cierta sensación de progresión. Una buena forma de ir incrementando el interés de tus aventuras es añadir varios arcos argumentales entrelazados unos con otros, aunque de ahí al serial, del que te hablaremos ahora mismo, solo hay un paso.

Los seriales: Por último, tenemos el nivel pro de la dirección de juego, la siempre tentadora opción de hacer seriales, que no dejan de ser aventuras conectadas entre sí mediante arcos narrativos diversos que requieren un desarrollo a más largo plazo. Para que un serial tenga éxito y se prolongue en el tiempo, la trama de las partidas debe desarrollar múltiples subtramas que se vayan sucediendo a lo largo de numerosas sesiones de juego. La trama es el argumento de orden superior de un serial, el fin último que motiva a todos los pejotas. La enjundia, vamos.

Se pueden distinguir dos tipos de tramas: el primer tipo es aquella en la que todos los eventos y aventuras giran en torno a un mismo objetivo. El segundo tipo es la trama en la que no hay un objetivo fijo, sino que el hilo conductor son los propios pejotas o el escenario. Entre estos dos tipos tenemos el punto intermedio, en el que algunas partidas ayudan a hacer avanzar la trama y otras no, como les pasa a muchas series populares.

Quizá ahora te preguntes cuál de las opciones es mejor, pero la respuesta está en ti, como en *El rey león*, aunque los jugadores tienen bastante que decir si tienen que comprometerse con muchas sesiones de juego. Un serial con una trama bien definida suele ser tan interesante como una novela, de manera que los jugadores desean llegar al próximo capítulo para descubrir qué ocurre después. El método «sin trama», por otra parte, es ideal para los grupos de juego que no disponen de mucho tiempo para reunirse (les resultaría difícil seguir tramas intrincadas) o que desean diversión sin compromisos de tiempo. Por último,



las tramas de tipo intermedio suelen ser una elección interesante por su equilibrio entre el avance de la historia y la diversión sin complejos. ¿Que en una sesión de juego faltan un par de jugadores pero apetece seguir el serial? ¡Es un momento ideal para introducir una subtrama sin relación con la trama principal y explorar otras facetas de **Acción Mutante!**

Para facilitar un poco más la tarea de mantener la trama con coherencia, aquí van algunas claves que te ayudarán a preparar los vínculos entre los acontecimientos de la historia:

- Intenta coscarte de cualquier elemento de la partida que pueda convertirse en bisagra hacia movidas futuras y toma nota. Y mejor si añades algunos detalles específicos que te recuerden por qué lo consideraste interesante. Si apuntas simplemente «magnate de hostelería» no te servirá de mucho (a menos que tengas memoria de elefante para recordar por qué lo apuntaste), pero sí te ayudará algo como «el magnate hostelero es humillado cuando los pejotas airean sus chanchullos durante la cena de gala de la Sidrería Imperial y se jura a sí mismo que les hará pagar por ello».
- Revisa tus notas cada cierto tiempo, actualízalas si es necesario y descarta las cosas que ya no tengan mucho sentido o hayan caducado. Si es posible, utiliza algún elemento bisagra que todavía tengas en la recámara para tu siguiente partida.
- Mantén la coherencia, no te desboques. Por muchas ideas malignas que se te ocurran, tampoco puede ser todo una oscura conspiración siniestra. De hecho, en el universo ranciapocalíptico de **Acción Mutante**, la mayoría de problemas ocurren por motivos estúpidos, no necesitas hacer malabarismos extraños para unir todos los cabos como si esto fuera una serie sueca o algo. Coge ideas, pero no bases todo tu serial en un suceso central dominante o puedes caer en el absurdo: «¿qué?, ¿el payaso de la fiesta de cumpleaños de Paquita era uno de los ninjas chinorris de Gustava Pons? ¿El que nos atacó hace diez sesiones? ¿El mismo que conocimos cuando dimos el palo en los almacenes Kan-EI-On de Chin-1RIA? Pero ¿qué tiene que ver todo eso con encontrar los putos planos del almacén de pirotecnia donde esconden la grifa?».

- Utiliza estos recursos para darle más vidilla a la historia, no para joderles la vida a los pejotas, que ya tienen bastante con lo suyo. Nunca está de más recordar que esto va de disfrutar creando y desarrollando historias, no de quién tiene las taras más gordas.
- El pejota de un jugador puede ser el objetivo de una subtrama. Quizá alguno comience un serial para recuperar una reliquia de su familia o puede que tenga un conocimiento que buscan las grandes compañías galácticas, que le perseguirán con todos los medios disponibles. Esto puede dar mucho juego en un serial, pero si usas este recurso con frecuencia, asegúrate de que el elegido no sea siempre el mismo jugador para que todos tengan su minuto de gloria.
- Si puedes, hazte un esquema o algo parecido que te permita ver rápido cómo se enlazan unas cosas con otras en tu serial. Te ayudará a descubrir de un vistazo lo que puede ocurrir cada vez que algo se cruce o se roce con cierto hilo argumental.

Plantear un serial es cosa seria (aplausos), porque no solo requiere más curro, sino que se presta a explorar muchos más aspectos de la narrativa y las mecánicas de juego. Fíjate la de cosas con las que puedes trastear:

- **Curva de intensidad:** Un buen serial sabe alternar momentos de subidote con otros más tranquilos en un esquema que mantenga enganchado al personal. Cada «episodio» tiene su propia curva de intensidad (de menos a más, con algunos devaneos en medio), pero el propio serial, si usa arcos narrativos mayores, va aumentando gradualmente de intensidad. Las apuestas se vuelven más altas, los leñazos son cada vez más burros y las explosiones más gordas. Inmiscuirse en un suceso aparentemente trivial con unos operarios que están manipulando la antena del edificio de los pejotas puede acabar llevando la trama hacia el descubrimiento de una conspiración global en la ciudad, en el país, en el planeta o incluso a alcance planetario. Por ahí nos entendemos, ¿no?
- **Explorar temas:** Vale, puede parecer que **Acción Mutante** se presta regular a las reflexiones profundas, pero no subestimes esta fábula ranciapocalíptica. La película plantea una sátira mordaz sobre movidas

sociopolíticas que no solo estaban candentes en su día, sino que hoy siguen igual o más vigentes que entonces. Puedes prescindir de todo eso, por supuesto, sobre todo si las afinidades ideológicas entre tus jugadores no están especialmente alineadas, pero a **Acción Mutante** le huelen fuerte los pies y es posible que siempre se intuya ese tufillo de fondo. Nosotros creemos que este juego se disfruta más cabalgando esa ola, en mayor o menor medida, para explorar temas que a todos nos atañen y nos preocupan, pero siempre anteponiendo la diversión a cualquier pretensión panfletaria oportunista, claro. Para todo lo demás ya está el Congreso de los Diputados o Twitter.

- **Explorar y cambiar el mundo:** No hablamos de cambiar el mundo real, no te vengas arriba, camarada. Hablamos sobre lo que mola añadir tus propios detalles al universo del juego. El formato serial es la caña para eso: puedes plantear una aventura que comience en un punto pequeño y aparentemente anodino para, poco a poco, ir moviendo a los pejotas hacia nuevos escenarios, regiones, países y planetas. De menos a más, como lo de la curva de intensidad, pero poniendo el foco en que los pejotas puedan explorar los conflictos de cada lugar, descubrir la caterva de personajillos y opresores que los pueblan e ir añadiendo vuestra propia salsa al asunto. Además, si aplicas el consejo de «piensa globalmente, actúa localmente», puedes conseguir

el interesante efecto de que las acciones de los pejotas en un lugar y momento concreto acaben repercutiendo en sucesos cada vez más globales. Esas inesperadas (o esperadas) relaciones entre causa y efecto suelen flipar a los jugadores, que disfrutan descubriendo cómo las cosas que hacen y las relaciones que establecen resultan importantes e influyen sobre lo que está pasando.

CORRÁNDOTE TUS PROPIAS HISTORIAS

Puedes usar las aventuras que te proponemos al final del manual o recurrir a las que compartan otros autores, pero, si eres un dejota de pura cepa, tarde o temprano te picará el gusanillo de crear tus propias historias. Esta tarea se vuelve más sencilla conforme se adquiere experiencia, pero al principio puede resultar algo intimidante. Para facilitarte la vida, siempre es bueno recurrir a lo que otros narradores llevan haciendo desde que alguien se decidiera a explicarle una historia a su audiencia: usar el clásico esquema de planteamiento, nudo y desenlace. Este es el abecé de la narración, el nitrato amónico, el TNT y el aluminio de tu amonal.

El **planteamiento** ubica a los pejotas en la historia e introduce un conflicto, problema o reto inicial. De hecho, antes de que aparezca el conflicto no tenemos historia, solo rutina. En ocasiones puede molar comenzar con una o dos escenas

¡NOS VAMOS DE MISIÓN!

Por su planteamiento, **Acción Mutante** se presta muy bien al típico formato de «misiones», tan popular en muchos juegos de rol. Va así: los pejotas trabajan o le son fieles a alguien, en este caso la Causa Mutante o un líder que la personifica, y se prestan a seguir sus instrucciones a cambio de recompensas varias. Por aquí no se estila mucho lo del «a sus órdenes», pero algún mutante habrá que se sienta feliz solo por contribuir a la Causa. La mayoría de veces la recompensa puede ser algo de prestigio entre los suyos (con los privilegios que eso comporta), un buen fajo de ecus, materiales chanantes o un favor en deuda. Puede que los pejotas deban hacer la misión precisamente para devolver un favor anterior. El planteamiento de las misiones lo peta a la hora de preparar polvos rápidos o arrancar aventuras.

que nos muestren esa cotidianidad (las rutinas del comando de pejotas tendrán poco que ver con las de los jugadores), sobre todo si se trata de pejotas recién creados, pero hay que pasar cuanto antes al turrón, a los hechos excepcionales y emocionantes que agitarán sus vidas.

El conflicto aparece motivado por un hecho, el **desencadenante**: la jefa ha sido enchironada por los maderos, se descubre el paradero de un misterioso carguero estelar de ultracongelados perdido, la familia Gordobil planea un movimiento hegemónico sobre el resto de familias opresoras de Neobilbao... Con el desencadenante aparecen las preguntas esenciales que marcarán un objetivo y una dirección en la aventura (¿qué van a hacer los pejotas?, ¿qué va a pasar?).

No obstante, la aparición del conflicto en sí no siempre es suficiente, hay que introducir algo más, una situación que fuerce a los jugadores a afrontar el conflicto. Si la jefa raptada es la única que puede cerrar ese trato que tienen a medias (y en el que llevan tres años trabajando), se verán forzados a rescatarla. Si recuperar el carguero perdido supone cobrar una recompensa económica suficiente como para pagar la deuda que tienen los pejotas con los mafiosos locales, no querrán perder la oportunidad de saldarla. Y si ese movimiento hegemónico de la familia Gordobil amenaza los planes inminentes que el comando tenía respecto al resto de familias opresoras, se esforzarán por evitarlo. En resumen, no solo se trata de presentar un conflicto impactante, también hay que darles motivos para que se enfrenten a él. Sabrás que has establecido bien

el planteamiento cuando notes que los pejotas tienen el deseo de conseguir/defender/solucionar aquello que expresa el conflicto.

El **nudo** plantea el verdadero desarrollo de la historia, donde el deseo de los pejotas se verá enfrentado a una continua resistencia de intensidad creciente. En esta parte se dosifican los interrogantes. Algunas preguntas se responden mientras los pejotas visitan nuevos escenarios y conocen a personajes relevantes para la historia, aunque también pueden aparecer nuevas preguntas conforme una cosa va llevando a la otra. Durante el nudo hay que plantear (y preparar previamente) los escenarios y penejotas relevantes, teniendo en cuenta que los pejotas tienen libre albedrío y pueden tomar decisiones que les llevarán hacia otras movidas diferentes de las que tengas planeadas. La ambientación general del universo ranciapocalíptico que te brindamos te permite cubrir estos momentos en los que los jugadores se desvían de lo planeado.

Durante esta parte, los pejotas se van enfrentando a las resistencias que tratan de oponerse a sus objetivos (medidas de seguridad, trampas, engaños, penejotas, información oculta...) hasta que las merman lo suficiente como para alcanzar la resistencia final, aquello que les separa de su objetivo.

El **desenlace** es la forma en que la historia se resuelve, para bien o para mal. A menudo para mal. Por aquí las cosas suelen explotar, reventar y fenecer con frecuencia. En los juegos de rol es frecuente que los personajes no consigan

EL FACTOR IRA

En la mayoría de películas de Álex de la Iglesia suele aparecer un factor que actúa como común denominador y que a nosotros nos gusta llamar «el factor ira». Salvo algunas excepciones, su filmografía siempre nos muestra personajes expuestos a situaciones límite de las que solo pueden escapar (o al menos lo intentan) a base de un cabreo monumental. *Acción Mutante*, sin lugar a duda, disfruta de ese factor por los cuatro costados.

Como dejota, deberías tener siempre presente ese factor ira. La intensidad dramática de tus aventuras tiene mucho que ver con hasta qué punto eres capaz de mosquear a los pejotas y hacer que saquen fuerzas de su cabreo para liarla a lo grande en los compases finales de cada gran conflicto. Hemos puesto a tu disposición montones de ideas puteantes en forma de penejotas e instituciones opresoras y un sistema de taras que debería crisar los nervios del jugador más templado. Úsalos sin piedad, no para acabar con los pejotas, sino para putearlos hasta el extremo de lo imaginable. Pero hazlo siempre desde la ironía y el sarcasmo para que nadie se moleste. La exageración es tu aliado más efectivo para que los jugadores entiendan que no les estás puteando a ellos, sino a sus pejotas, como corresponde a los cánones de esta realidad ranciapocalíptica.

PERSONAJES ÚNICOS

resolver un misterio, que dejen escapar al villano o incluso que mueran, pero en **Acción Mutante** lo raro será que los pejotas logren hacer algo a derechas o que se parezca mínimamente a lo que pretendían. Es precisamente esta posibilidad de desastre lo que hace que los juegos de rol sean tan apasionantes en general y que **Acción Mutante** sea la leche en particular. No obstante, incluso en este juego, el desenlace debería permitir responder a la pregunta principal de la historia: ¿rescatan a la jefa? ¿Recuperan el carguero? ¿Frustran los planes de los trillizos Gordobil? Consigan o no lo que pretendían, el desenlace debería ofrecer una imagen final de cómo quedan las cosas. Si los pejotas han tenido éxito, deja que disfruten de las recompensas, y, si la han cagado, deja que disfruten también al intuir las posibilidades de una futura aventura en la que deberán enfrentarse a un mal mayor para deshacer el entuerto.

Aunque redactar todos los detalles del argumento te ayudará a interiorizar y dominar la aventura, no es necesario escribir como si fuera algo que vaya a publicarte una editorial. Un esquema, unas breves notas y estadísticas en un papel y una pizca de memoria serán suficientes mientras tengas claras las líneas maestras de tu historia.

Un elemento para enriquecer las partidas muy relacionado con la propia construcción de la historia son los penejotas. Profundicemos un poco más en ellos.

Si se trata de un personaje que aparece unos pocos minutos y que no tiene mayor relevancia para la trama, podemos considerarlo un *figurante* más que un penejota al uso. Los figurantes no necesitan rasgos de juego, como mucho, una idea general de lo que se les da bien y lo que se les da mal por si fuera preciso alguna tirada (calculando sus rasgos a la cuenta de la vieja), y en ocasiones no necesitan siquiera un nombre, son sencillamente la recepcionista del hotel, el chapero que se insinúa por la calle o el pijo del carro impresionante. Si, por lo que sea, el figurante se vuelve más relevante (suele pasar cuando los pejotas se encariñan con él o cuando lo usas para improvisar algo molón), siempre tendrás tiempo para definirlo con más detalle.

Si el personaje tiene más relevancia en la historia (supongamos que es parte del hilo conductor de una o varias sesiones de juego), ya podríamos



hablar en firme de un *secundario*. En estos casos, es recomendable tenerlo más definido en cuanto a su trasfondo y carácter. Y eso debería influir en tu interpretación cuando lo saques a escena: piensa un buen mote, usa giros lingüísticos particulares, un tono de voz propio, gestos y ademanes que transmitan su manera de ser y tal y cual. Si, además, el personaje puede verse implicado en la acción de la historia, necesitará unos mínimos rasgos estadísticos.

Por último, tenemos a los secundarios que perfectamente podrían ser pejotas, porque su importancia en la aventura es fundamental, como aliados o como *antagonistas*. Aunque tendemos a pensar en los antagonistas como los malos de la historia, no siempre es así. Su papel es sencillamente ser la principal resistencia para los planes de los pejotas. Suelen estar ahí para cuestionar sus intereses y ponerlos a prueba, pero no siempre son opresores. Podría tratarse de antiguos aliados, familiares desechados o simples rivales cuyos intereses entran en conflicto con los de los pejotas de manera más o menos consciente.

El antagonista suele ser el personaje más importante de la historia después de los pejotas. Es más, mientras que un cambio o la desaparición de un pejota puede mantener intacta la esencia de la historia, la desaparición, derrota o cambio de actitud del antagonista suele propiciar que la propia historia deje de ser la que era. Los antagonistas pueden ser más o menos complejos, pero suelen agruparse en una de las siguientes categorías:

La **mente criminal** puede presentarse como un genio, científico o inventor excepcional. Es un estratega con planes complicados que suelen afectar de forma chungu a otras personas. Además, de una forma u otra, contará con recursos suficientes para llevarlos a cabo. Como no suele destacar por sus habilidades físicas, contará con secuaces que le protejan o artefactos y trampas cabronas para acabar con los pejotas que intenten atraparlo. Por su necesidad de reconocimiento, este antagonista prefiere contar sus planes a los pejotas y esto suele ser una debilidad que acaba pagando. Puede estar aliado con otros opresores que financien sus movidas o ir por libre, en plan megalómano, lo que puede requerir que tenga que ir dando palos por ahí o extorsionando al personal para conseguir pasta con la que seguir invirtiendo en sus investigaciones e inventos, pero suele perder sus bazas ante la incompetencia de sus secuaces. Bargo Gordobil es una de estas peligrosas mentes criminales

que, además, posee el dinero y el poder suficiente para sus cosas gracias a la rentabilidad de las terapias génicas experimentales que realiza desde el DCD.

El **líder sectario** suele estar al mando de una organización con trasfondos religiosos o espirituales. Inspirado, carismático y convincente, su palabra mueve legiones de fanáticos que darían su vida por la causa con la promesa de una vida mejor. Desde sacerdotes radicales de sectas religiosas más o menos populares a neosatanistas y heraldos de voluntades alienígenas que han puesto sus ojos sobre la Tierra o el Sistema Lácteo, siempre usarán su autoridad para mandar hordas de secuaces contra los pejotas, sin importar cuántas víctimas colaterales se produzcan. El líder sectario puede ser simplemente un humano con dotes de persuasión, pero nada te impide decidir que sirva de verdad a entidades extraterrestres que lo conviertan en un peligroso oponente. Su fanatismo puede llevarlo, en última instancia, a sacrificarse a sí mismo en un intento de arrastrar consigo a sus detractores. Además, si se frustran los planes de la secta, el verdadero amo y señor puede manifestarse y castigar al líder, digamos, de forma definitiva. Sor Teodosia es uno de los principales ejemplos de líder sectario en el mundo ranciapocalíptico.

El **líder revolucionario** es una versión más prosaica y politizada del líder sectario, solo que, en lugar de liderar una secta de fieles devotos, arrastra tras de sí a gente desencantada que está dispuesta a liarla gorda para cambiar una situación que considera política o moralmente injusta. El líder revolucionario sabe canalizar el cabreo y la frustración para crear equipos de gente resuelta y entregada a una causa mayor que ellos mismos, y lo consigue con una mentalidad fuerte, dando ejemplo cuando hace falta. El líder revolucionario sabe lo importante que es fomentar la camaradería para que la unión haga la fuerza; sabe cuándo castigar a los cobardes y pusilánimes, pero también cuándo celebrar una buena victoria; sabe inspirar para sacar lo mejor de los suyos, pero también es la voz de la razón que decide cuándo toca retirada. Por supuesto, estos líderes pueden estar tan podridos como cualquier otra cosa en el universo ranciapocalíptico, así que es habitual que los suyos descubran, casi siempre demasiado tarde, que su líder tenía sus propios planes egoístas y que estaba usando la causa como tapadera para movidas personales. Ramón Yarritu, el Puto Amo, era un ejemplo de líder revolucionario, y para muchos sigue siendo la figura mítica que inspiró la lucha

y el primer mártir de la Causa Mutante. En la actualidad, cualquiera de los líderes de los comandos que presentamos en el trasfondo del juego (como Patricia Pecado) cumplen también con ese rol.

El **capo, el boss o el gran jefazo** está a medio camino entre el líder sectario y la mente criminal. No solo nos referimos al jefe en una organización mafiosa, sino a cualquier líder de una organización poderosa, habitualmente con recursos para ejercer la violencia. Puede ser el dueño de un emporio industrial (al que solemos referirnos en el juego como magnate opresor), el jefe de una banda criminal, un gobernador planetario o la dictadora de una república bananera. Pueden resultar más discretos o más explícitos a la hora de perseguir sus ambiciones, pero tienen en común que ejercerán su poder tanto como sea necesario para obtener sus objetivos. Sus secuaces comienzan siendo fieles porque desean mejorar su posición o su cuenta bancaria, pero acaban sometidos al jefe por una simple cuestión de miedo. José María Orujo (en cal descanse), su viuda Cayetana o Julián Gordobil son tres buenos ejemplos de grandes jefazos y magnates opresores.

El **vengador despiadado** llevará a cabo sus acciones pensando que tiene la justicia de su parte. A veces realmente será así, pero los métodos que emplea serán ilegales, crueles y fuera de lugar. Sus actos desmedidos serán los que lo pongan en el punto de mira de los pejotas, bien porque crean en él y quieran arrimarse a su causa o todo lo contrario, porque le crean una amenaza para sus planes. En una historia más o menos arquetípica de **Acción Mutante**, este antagonista tratará de corregir las malas acciones de los pejotas, reprimirles o incluso reducirles si les cree una amenaza para «la verdadera justicia». Este antagonista suele ser un solitario y con frecuencia actúa desde el anonimato con un pseudónimo. Muy peligroso en combate y astuto en sus actuaciones, su perdición suele ser precisamente su capacidad para ser implacable. Será fácil descubrir sus pautas y *modus operandi* y seguirá adelante con sus planes incluso aunque su identidad sea descubierta. A menudo, este tipo de antagonista cava su tumba intentando culminar su venganza a toda costa. Eloise Durango es un buen ejemplo de este rol, aunque también se la considere líder de un comando.

El **bruto descerebrado** tiene un físico impresionante. Es una trituradora humana y utiliza sus habilidades para conseguir lo que quiere, aunque a veces no sea el verdadero villano de la historia

que se esconde en un discreto segundo plano. Puede tener secuaces que se pliegan a sus deseos por miedo y bajo amenazas e intentará derrotar a los pejotas de forma directa y brutal. Su impulsividad puede llevarle a una falta de previsión y cautela, y eso suele ser su debilidad. En ocasiones, se acaba descubriendo que este antagonista era en realidad el siervo de otro villano más poderoso. Gustavo Pons es un excelente ejemplo del bruto descerebrado, aunque vaya con esa pose de moderna sofisticada.

El **loco peligroso** suele ser el antagonista que no sigue un plan coherente o predecible. Este villano está dispuesto a hacer las cosas más aberrantes para llevar a cabo un plan que solamente tiene sentido en su cabeza y que dura hasta que pierde el interés o se le ocurre otro plan distinto. Al confrontar a los pejotas, nunca está claro cuál será el capricho del loco peligroso: puede decidir matarles, atraerles a su bando, rendirse para luego activar un plan aún más loco... Es precisamente su comportamiento errático lo que puede llevar a la derrota de este tipo de antagonista. Junta este arquetipo con alguno de los anteriores y la mezcla puede ser explosiva. Si resulta cierto que ese despojo conocido como La Cosa no está movido por motivos justicieros, caería en esta categoría, como también lo haría Zacarías, el hermano pequeño de la familia del rancho perdido de Axturias que vemos en la película.

Una **horda enfurecida** es un grupo donde la masa sustituye al individuo cuando en una historia no hay una cabeza visible que maneje los hilos. Un grupo de despojos surgidos de los rincones infectos de la ciudad, bichos escapados de un laboratorio o un furgón de los maderos se pueden considerar una horda enfurecida. La horda buscará arrasar su objetivo, incluidos los pejotas, de la forma más directa posible. Su carencia de líder o de planes elaborados son sus debilidades principales. Los ninjas chinorris de Chi-Doi-Kaes, una turba policial desatada o un grupo de moteros borrachos reaccionando tras un insulto en un bar son ejemplos de hordas enfurecidas.

Un **monstruo** puede ser un antagonista terrible por su físico superior. Casi siempre es un ser descerebrado que solo quiere que le dejen en paz, aunque a veces es un ser malvado con planes terribles. Puede no ser realmente un villano que ponga trabas a los pejotas, sino un objetivo que sirve como meta para la historia. Y puede que tras ese muñón andante creado por la radiación quede algún vestigio de humanidad o que simplemente

se trate de un bicho creado en un laboratorio. De nuevo, La Cosa podría ser un buen ejemplo de monstruo si decides usarlo como un simple bicho sin sentimientos, pero aquí cabría cualquier bichejo de mayor o menor envergadura que sea capaz de causar problemas a los pejotas durante sus aventuras.

GESTIONAR LAS RECOMPENSAS

Jugamos al rol para crear una historia, emocionarnos y echarnos unas risas, sí, pero no lo llamaríamos juego si no hubiera algunos componentes puramente lúdicos relacionados con superar obstáculos y obtener ciertas recompensas. En **Acción Mutante**, los pejotas pueden optar a dos tipos de recompensas durante sus misiones (aparte de la noble satisfacción de servir a la Causa): obtener más pasta u objetos especiales.

RECOMPENSAR CON PASTA

La pasta es el veneno de los opresores y un cebo para la codicia, por eso resulta tan efectiva como recompensa. Aunque muchos pejotas puedan despreciar la pasta de las clases acomodadas, no podrán huir del poder de don Dinero, y siempre habrá una excusa para conseguirlo, aunque sea simplemente por el placer de quitárselo a otros: conseguir mejor equipamiento, pagar el alquiler de una base secreta o comprar una nave espacial que sirva para trasladar la lucha del comando hacia las colonias exteriores, pagar una deuda acuciante...

Cuando prepares tus aventuras deberías tener en cuenta cualquier recompensa económica que los pejotas puedan obtener, y la mejor manera de calcular las cantidades es en relación a los propios objetivos del comando. Si andan trapi-cheando por los barrios bajos con movidas de poca monta, una recompensa de varios miles de ecus podría ser suficiente: les permitirá pagar los gastos del comando durante un tiempo y pillarse o arreglar su equipo y arsenal de trabajo. Si, en cambio, están metidos en movidas muy gordas, enfrentándose a la flor y nata de las esferas opresoras, el botín podría traducirse en millones.

El primer truco es conseguir que esa cantidad de pasta tenga una finalidad concreta, como comprarse ese carguero ligero de tercera mano por treinta millones o retirarse a una nueva colonia del Sistema Exterior a vivir la vida.

Y el segundo truco, el mejor, es hacerles entender pronto a los pejotas que, cuanto más dinero tengan, más se expondrán a la voluntad de otras personas y organizaciones por quitárselo a ellos. A más pasta acumulada, más costará defenderla (en sudor, sangre y más pasta). El círculo vicioso del capital, colega. Usa la pasta como lo que es: una bomba de relojería para hacer estallar nuevos conflictos.

RECOMPENSAR CON EQUIPO ESPECIAL

Aparte de la pasta, puedes permitir que los pejotas encuentren algún objeto especial como recompensa. Y no hablamos de rapiñarle el fusil al enemigo caído de turno, sino a objetos que tengan una elevada calidad o funciones especiales que puedan sustraer de penejotas importantes derrotados o en escenarios desvalijados. Para ello, puedes tomar como base cualquier objeto de las listas de equipo y arsenal y otorgarle un bonus entre +1 y +3 a la P en chequeos que tengan que ver con su uso. Lo mismo puedes hacer con las armas, aplicando un bonus al daño de entre +1 y +3, aunque te recomendamos que te lo pienses bien antes de poner este tipo de armas en manos de los pejotas, pues puedes desequilibrar muy pronto la balanza a su favor o verte obligado a crear enemigos con flipadas que tengan altos bonus de daño también, con lo cual estamos con eso de las gallinas que entran por las que salen. Que aparezca un objeto o herramienta extraordinaria de vez en cuando o unos providenciales calmantes o estimulantes siempre anima a los pejotas, pero si lo conviertes en rutina, dejará de tener su gracia.

Por supuesto, la aparición de ese equipo especial debe tener sentido en la ficción: si los pejotas han estado combatiendo contra un comando rival, es lógico que encuentren algún juguete especial en su arsenal; si han derrotado a un androide que ha estado usando una flipada relacionada con un pisetón láser, también es lógico que esa arma pueda ser especial. Y si han logrado infiltrarse en un laboratorio científico ultrasecreto, es posible que encuentren algún inyectable estimulante (+2 a P en chequeos de Debilidad) o unos antibióticos o analgésicos de última generación (+2 a P en movidas para curar).

RECURSOS NARRATIVOS

Los autores de literatura, cine, cómics y, bueno, cualquier formato creado para contar historias han explorado montones de recursos para conseguir variaciones y efectos que resulten

sorprendentes o incrementen el interés. Son recursos que enriquecen la historia, ese momento de vacile narrativo que dejará a tus jugadores con el culo torcido y conseguirá que hasta te paguen unas birras. Muchos de esos recursos se pueden adaptar a casi cualquier tipo de partidas, mientras que otros funcionan mejor en polvos rápidos, aventuras o seriales. Por supuesto que puedes crear tus propios recursos, colega. O cópialos de otros autores que te molen, sean del mundo de los juegos de rol o de fuera. La gente del teatro y la farándula son unos cracks con estas movidas, no les quites ojo.

CREAR AMBIENTILLO

Aunque hace falta poco más que una mesa, sillas, dados y cuatro folios para ponerse a jugar al rol, hay dejotas que se lo curran más para contribuir a la inmersión de los jugadores. Colgar algunas banderas revolucionarias en la sala de juego o usarlas como mantel, poner algunas bombillas led que puedas cambiar de color para usar el poder psicológico del cromatismo, proponer algunos detalles de atrezo para los jugadores (y para ti cuando interpretes a ciertos penejotas relevantes) son solo algunos ejemplos. Cualquier recurso teatral que ayude a imaginar mejor la realidad ranciapocalíptica vale.

Uno de los recursos ambientales más poderosos y más fáciles de usar durante tus sesiones de rol es la música. Si las películas, las obras de teatro y la *hippie* que toca en el metro usan la música para llamar tu atención y agitar tus sentimientos, ¿por qué no habrían de hacerlo las partidas de rol? El propio film de *Acción Mutante* es un excelente ejemplo de cómo usar la música para potenciar las emociones que busca, desde mostrar el patetismo de los pijos con un tema de Karina, pasando por las canciones de la tuna para ilustrar la camaradería borrachuza de los currelas de Axturias, hasta la adrenalina combativa de los temas de Def Con Dos en los créditos o en el encuentro con los mineros locos.

Si eliges la banda sonora adecuada para la sesión, incluso para cada escena importante, conectarás con las emociones de tu grupo de juego de manera más intensa y contribuirás a que tu historia tenga más color y un sabor especial.

La música solo tiene un peligro importante: puede distraer al personal. Puede distraerte a ti si estás demasiado pendiente de ella, pero también a los jugadores si te pasas de intenso con la pista y acabas eclipsando el propio juego. Para evitar esto debes tener tu lista musical preparada e ir cambiando de tema cada vez que lo necesites para que solo tengas que preocuparte de activar, subir o bajar un poco el volumen cuando quieras que la música contribuya al momento.

UNA BREVE SELECCIÓN MUSICAL

Opening: «Acción Mutante» de Def Con Dos. Aunque el tema «Somos anormales» de Residente podría ser sin problemas el nuevo himno de la Causa Mutante para este siglo XXI.

Mamporros y explosiones: «Shootout» de la banda sonora de *La jungla de cristal*, «Robo & ED 209 Fight» de la de *Robocop*, «The Desert» de la de *Arma letal* o «Armas pal pueblo» de Def Con Dos.

Tensión, planes chungos y acción ligera: «Mission: Impossible» de Lalo Schifrin, «El hombre y la tierra» en la versión de Los Mambo Jambo o «Do a Thing» de la banda sonora de *El justiciero (Death Wish)*.

Fiestas pijas: «Judy con disfraz» de Los Sirex, «La fiesta» de Karina, «Ahora sé que me quieres» de Fórmula V o «Corazón contento» de Marisol.

Roces cariñosos: «Poxa Poxa» de Mocedades, «Agapimú» de Ana Belén o «Te quiero» de José Luis Perales.

Desmadre mutante: «A mí me gusta el vino» de cualquier disco de la tuna, «Surfin Bird» de The Trashmen, «Don Simón» de La Puta Opepé o «No contaban con mi astucia» de Torrebruno.

Vacileo: «I Drove all Night» de Roy Orbison, «De puta madre» de DJ Paki, «La máquina infernal» de Lone Star, «Supernature» de Cerrone o «Nightclub» de la banda sonora de *Arma letal*.

Causa Mutante: «¿Quiénes somos? ¿De dónde venimos? ¿A dónde vamos?» de Siniestro Total, «El Puto Amo» de El Club de los Poetas Violentos, «Dios a todos hizo libres» de Pop-tops.

Como las canciones o temas instrumentales tienen una duración limitada pero tú nunca sabes cuánto va a durar una escena (sobre todo con tiradas de dados de por medio), una solución guay es tener listas de reproducción con varios temas adecuados para situaciones generales: mamporros, tensión, persecuciones trepidantes, ambiente de bar, relax, zonas pijas... Tener una lista para esos bloques habituales de ambiente es muy cómodo porque basta con dejar los temas reproduciéndose en bucle. Si quieres más precisión, puedes elegir un tema específico para cada escena importante y ponerla en modo repetición.

Recuerda que el silencio es, en sí, un recurso sonoro importante. En general, lo más apropiado es que la música solo aparezca en momentos puntuales para reforzar lo que quieres.

Ahora, un detalle diplomático: ten en cuenta los gustos de tus jugadores en el ámbito musical al elegir los temas. **Acción Mutante** se beneficia de cierta provocación y locura, pero no te pases dando la tabarra, colega, o te veo jugando al solitario.

Sobre el uso de los temas cantados o populares, que no dejan de ser parte de la salsa del juego, intenta reservarlos para los momentos de apertura y cierre de la sesión o para ciertos respiros que puedas ofrecer entre escenas, a modo de elipsis o transiciones. Esos temas con tanta personalidad también son apropiados para evocar el ambiente de un lugar concreto donde esa música pueda estar sonando. Un temazo pastoso de Camilo Sexto puede quedar de fábula si los pejotas se cuelan en una escena de *jacuzzi* dentro de una mansión pija, mientras que a un bareto de Neobilbao le podría pegar más una canción de Siniestro Total o Barricada. Aunque a veces no hay nada como algo inesperado o un poco de contraste. Pon de fondo «Suspiros de España» o cualquier otro pasodoble rancio mientras juegas una escena de acción épica y los pejotas no la olvidarán en su puta vida.

Si lo que quieres reproducir son sonidos y no música, la planificación debe ser aún mayor. Existen pistas de audio dedicadas en exclusiva a ciertos efectos: pasos, explosiones, viento del desierto,



ambiente de bar, gruñidos monstruosos... En este caso, tienes que echarle precisión al tema para que el efecto aparezca justo en el momento que deseas de la narración. Por supuesto, puedes utilizar un reproductor para la música por un lado y poner los efectos a través de una aplicación de tu móvil si eres tan moderno como para eso.

ORGÍA ROLERA

¿Quién dice que siempre tienes que encargarte tú de hacer de dejota? Puede que tú seas la persona con más tiempo, iniciativa lúdica o experiencia en los juegos de rol y que por eso hayas decidido hacer de dejota al principio, pero una vez que tu grupo conozca las bases del asunto, ¿por qué no alternar esa responsabilidad?

Una de las maneras más sencillas de hacerlo es aliarte con uno de los jugadores habituales y proponerle que os turnéis: mientras él dirige, tú interpretarás un pejota de la historia; y cuando decidáis volver a cambiar, tú volverás al papel de dejota y él pasará a interpretar un pejota. Lo más sencillo es que las historias de los dos dejotas sean relativamente independientes, de forma que cuando uno dirige no tiene que preocuparse por el contenido de la siguiente partida. Sin embargo, el efecto se multiplicará si decidís unas bases comunes, un objetivo global, en lugar de que cada uno avance de manera totalmente dispersa. Con algo de cintura podéis respetar vuestras respectivas historias dentro de un marco común, pero consiguiendo que ambas sumen y formen una trama definida. En este tipo de orgía narrativa podríamos decir eso del «juntos pero no revueltos».

Una variación más loca de la orgía rolera pasaría por rotar el papel de dejota entre todos los participantes habituales en el juego (o buena parte de ellos), de modo que todos hicieran de dejota de vez en cuando y aportaran su granito de arena al asunto. Con esto se consigue un efecto parecido al de ese juego conocido como cadáver exquisito, en el que un jugador comienza un dibujo en un papel plegado y el siguiente jugador lo continúa tomando como única referencia los últimos trazos del dibujo del jugador anterior, que a su vez da pie al siguiente, hasta que se rellena el último hueco del papel y este se despliega para descubrir cómo ha quedado el dibujo al completo. Por lo general, el resultado suele ser estrambótico y deforme, lo que viene a ser perfecto para **Acción Mutante**.

Esta manera de jugar encaja mejor en seriales o aventuras largas sin



trama definida, donde las acciones de los pejotas y los conflictos inmediatos van configurando la trama sin una dirección concreta, lo cual también puede ser la hostia de divertido.

FLASHBACK Y FLASHFORWARD

Los *flashbacks* son escenas en las que los pejotas recuerdan movidas del pasado. Este recurso sirve para justificar o ampliar información sobre algo que ocurre actualmente en la historia, para hacer una revelación o para comprender mejor las acciones de los pejotas.

El *flashforward* funciona al revés: la movida que se explica no sucede en el pasado, sino en el futuro. Si el *flashforward* se centra en un personaje, esto implica que ese tunante sobrevivirá a la historia en la que está involucrado, pero puede que eso no sea lo que se pretende explorar: se pueden introducir misterios nuevos mencionando cosas que se saben en el futuro pero no en el pasado (una muerte, un traidor, un cambio...) o proporcionar información que se va a descubrir de inmediato en el presente para sorprender presentándola en el futuro. Si el *flashforward* se centra en algo que no es un personaje, además, se mantiene la incertidumbre de qué ocurrirá con los pejotas.

Intenta usar los *flashforwards* con medida o podrías verte en el marrón de tus propias profecías, obligado a mantener detalles de la historia que no deseas. Los *flashforwards* son vistazos al futuro que los jugadores disfrutan como espectadores, no revelaciones sobrenaturales de los pejotas que las viven. Estos seguirán sin saber lo que les ocurrirá, pero los jugadores sí y tienen todo el derecho a exigir su cumplimiento.

Un recurso como este no requiere que los jugadores interpreten a sus mismos pejotas, sino que durante una breve escena pueden encarnar a cualquier personaje que sea necesario para comprender la historia.

Los *flashbacks* y *flashforwards* se explican de tres maneras diferentes: en primer lugar, se pueden jugar como una escena cualquiera en la que se explica superficialmente el carácter de cada personaje que interviene y luego se juega la escena. En segundo lugar, pueden jugarse de una forma totalmente descriptiva, con el dejota explicando lo que ocurre como un narrador de toda la vida. La tercera forma utiliza la complicidad de los jugadores para que la escena cuadre con lo que necesita a la vez que sea jugable; en este caso, el dejota explica a los jugadores en qué va a consistir la

escena y les proporciona algo de tiempo para que la preparen. Después la representan en la mesa, ante todo el grupo, como algo más parecido al teatro que al rol. Lo que debería ocurrir ocurrirá, porque sea algo del pasado o del futuro, pero la forma en la que ocurra (los diálogos concretos, las acciones...) los definirán los jugadores.

LA HISTORIA DENTRO DE LA HISTORIA

Este recurso puede utilizarse para que los jugadores participen de la historia incluso cuando sus pejotas se están informando sobre algo con lo que no tienen una relación inmediata. Se trata de jugar una especie de *flashback* en el que los jugadores no interpretan a sus pejotas habituales, sino otros que protagonizan la historia de la que se están informando. Es un recurso de la leche para explorar rincones de la historia que los jugadores necesitan conocer pero que no pueden vivir directamente sus pejotas.

Imaginemos que los pejotas encuentran un viejo periódico donde se explica algo que les ocurrió a unos pobres desgraciados que perecieron durante la colonización de Europa, la luna de Júpiter, en 2002. Los pejotas comienzan a leer la noticia y en ese momento el dejota, en lugar de narrarles lo que ocurrió, les ofrece personajes nuevos, que son algunos de aquellos colonos espaciales. Entonces juegan esa historia, de manera que sirve tanto como polvo rápido dentro de la historia principal como de fuente de información para los pejotas, que podrán usarla para sus intereses.

IN MEDIAS RES

Este término latino podría traducirse como «en medio del berenjenal». Aplicarlo en el juego es tan sencillo como iniciar un capítulo de una forma atípica, poniendo a los pejotas en mitad de una escena de acción o justo antes de un conflicto inminente o durante él. Puede que la sesión comience con un tiroteo en el que los pejotas deben hacer lo posible por sobrevivir y, aún sin acabar la escena, se inicie un largo *flashback* que explique cómo han llegado a esa situación. En algunas películas y series de televisión que explotan este recurso, suele presentarse la acción *in medias res* y después de esa escena comienza otra con una cabecera que reza, por ejemplo, «24 horas antes». Si necesitas captar la atención de tus jugadores desde el minuto uno, esta técnica es tu mejor garantía, aunque luego deberás currártelo para que se enteren de cómo han acabado ahí y justificar los motivos para seguir adelante con la trama.

¿TODO A PUNTO?

Antes de empezar a dirigir tu aventura, puedes tener en cuenta las siguientes cosas:

Revisa las reglas que sabes seguro que vais a usar en la sesión. Si relees los apartados pertinentes antes de jugar, todo irá como un tiro. Una chuleta con los números de página donde se encuentran las reglas también te será útil.

Prepara los secundarios, bichos y extras. Algunos secundarios son más importantes que otros para la trama, y es más probable que aparezcan durante la aventura. Te conviene tener algunas notas sobre ellos y sus rasgos, porque así tendrás que improvisar menos cosas cuando estos salgan a escena.

Este juego se ha diseñado para que crear tus peñotas (ver página 53) sea sumamente fácil. No tienes que repartir puntos ni nada de eso, solo decidir qué PF y PM tienen, anotar al lado de cada una los valores de daño parcial y total y añadir los rasgos adicionales que creas convenientes. De entre esos rasgos, las taras y las flipadas son los más importantes, no solo por su efecto mecánico, sino porque aportan personalidad inmediata a los penejotas. Para los penejotas más casuales puede ser suficiente con indicar su PF, PM, una tara y un par de flipadas, mientras que los penejotas importantes deberían beneficiarse de más rasgos. Un consejo: cuanto más poderoso sea el penejota, y con esto nos referimos a que tenga uno o ambos valores de Precariedad muy bajos, más taras deberías añadirles, pues esa es la manera en la que los peñotas pueden equilibrar la balanza a su favor. Un penejota relevante debería tener al menos dos taras, y uno muy poderoso, tres.

Prepara los peñotas. Puede ser interesante que los jugadores creen sus personajes bajo tu supervisión, incluso días antes de jugar la primera sesión. Así podrás guiarles en el proceso, tanto en la creación de los rasgos estadísticos como en los detalles relacionados con su trasfondo y la ambientación. De esta manera podrás recomendar los conceptos, taras y flipadas más convenientes para la historia («Vendría muy bien que hubiese un currela insumiso en el grupo», «¿Has pensado en interpretar a un chapuzas?»...). Por último, conocer de antemano los antecedentes e historiales de los peñotas ayuda a introducirlos en la trama ¡y a crear nuevas tramas y subtramas a partir de sus movidas personales!

Motiva a los jugadores y ayúdales a conectar con sus peñotas y los de los demás: los jugadores motivados se meten más en el personaje y se

comprometen a construir una buena historia. Y los peñotas con motivaciones potentes (una fuerte, como mínimo, que les empuje hacia los sucesos de la historia) aportarán una nueva dimensión a las partidas. En el caso de los peñotas, esas motivaciones pueden existir a varios niveles, algo que tiene más sentido si te estás currando aventuras largas o un serial. Anímales a pensar bien en aquello que desean cargarse o por lo que se jugarían el pellejo y luego intenta ser consecuente con ello en tus partidas. Si un jugador se hace un peñota cuyo objetivo prioritario es proteger a su hermano, asegúrate de que parte de los conflictos tengan que ver con cosas que le amenacen. La mejor manera de tener a un jugador feliz es dándole opciones para crear su propia historia dentro de la historia general.

Desde el punto de vista de los jugadores, también deberías tener en cuenta sus expectativas. Algunos prefieren las escenas de mamporros; otros, los desafíos que les hagan comerse la olla; otros, el rollo teatral y dramático... Si quieres que todos tengan una ración de lo que más les gusta, pon la oreja y escucha sus opiniones. Lánzales preguntas durante la creación de su peñota y, al acabar cada sesión, diles que te cuenten qué tal lo están pasando y cómo creen que podrías mejorar la historia. Las críticas constructivas son muy útiles para mejorar como dejota. Y si alguien se pone en plan destructivo, solo tienes que lanzarle este libro a la tocha y decirle que dirija él la próxima vez si tanto sabe. Que hay mucho listo por ahí que luego se caga las patas abajo cuando le toca dirigir. Piensa que, más allá de las críticas útiles, también recibirás algún que otro halago y puede que, esta vez sí, hasta te paguen una birra por el esfuerzo.

Piensa planes alternativos para las escenas que te gustaría desarrollar. Puede que tu idea original sea situar el clímax de la aventura en una vieja central eléctrica, donde la científica lunática revelará su plan con un discurso megalómano justo antes de activar una trampa mortal para acabar con los peñotas. Pero ¿y si ellos deciden que no van a entrar en la central? ¿Y si prefieren atraer a la doctora hacia otro lugar? ¿Y si se cambian de bando? ¿Y si se las apañan para lanzar un misil tocho que destruye la central y todo lo que contiene, discursito incluido? Mierda pa ti, ¿no? A ver, esas cosas les pasan incluso a los dejotas más pros, pero si dedicas un rato a pensar qué cambios podrían hacer los jugadores sobre lo esperado y qué ocurriría si los hicieran, estarás más preparado. Ten en cuenta varios posibles «¿y si...?» antes de llegar a la sesión. En lugar de acojonarte ante esos posibles cambios, es mejor tener previstas escenas de contingencia y seguir simplemente un rumbo que sea lógico, plausible

y emocionante. Los cambios inesperados de los jugadores son, en realidad, un reto muy interesante para cualquier dejota y su capacidad para contar historias. Intentar forzar a los jugadores para que avancen por donde tienes previsto puede ser tentador, pero en cuanto sientan que sus decisiones no influyen de verdad en la historia, les puede dar una bajona importante. Trata de equilibrar lo que a ti te apetece contar con lo que a ellos les apetece jugar.

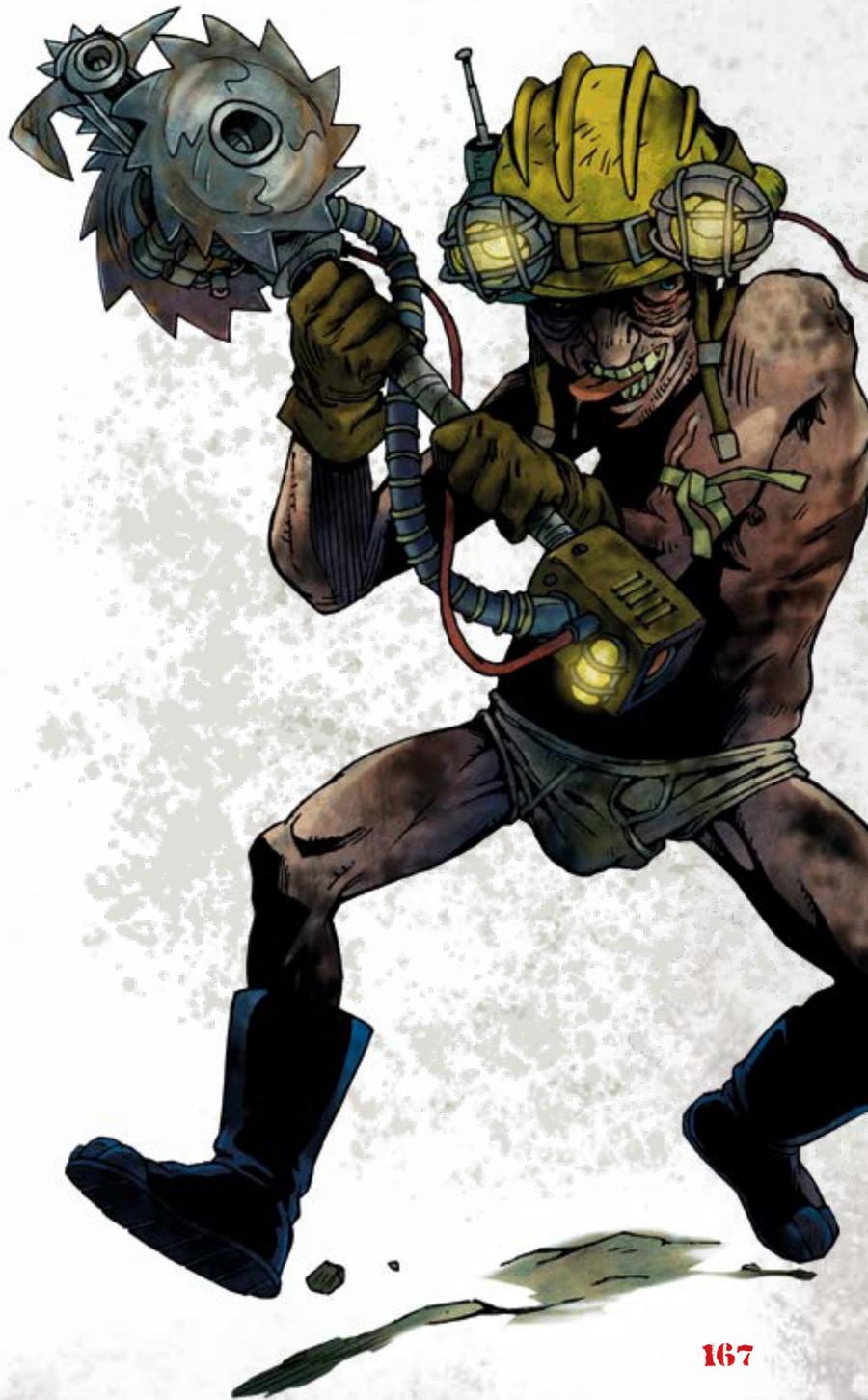
Toma notas durante la sesión, tanto durante la creación de pejotas como durante las de juego. Eso te permitirá recordar más adelante tanto información de la historia (el nombre de ese secundario que has inventado sobre la marcha) como de las reglas (si habéis consensuado durante la sesión la aplicación de una regla, es mejor no olvidar lo acordado). De vez en cuando es bueno pasar las notas a limpio para no tenerlas desperdigadas, pero, oye, si eres un poco desastre con estas cosas, puede que no se te note tanto en **Acción Mutante** como en otro tipo de juegos.

Asumir el papel de dejota implica ser imparcial y ecuánime con todos los jugadores. Es humano que tal o cual jugador nos caiga mejor que los demás, pero durante la partida debemos evitar los favoritismos. Si hay que hacer la vista gorda (ignorar las peores consecuencias de un desastre en un chequeo) o levantar la mano (quizá ese minero loco decida no rematar al pejota caído), que sea a favor de una historia más divertida y emocionante, no a favor de una persona concreta. Ser dejota también implica ser árbitro y juez cuando hay una disputa acerca de las reglas. Si algún jugador no está de acuerdo, ya habrá tiempo de hablarlo tranquilamente después de la partida. Durante la sesión, es mejor que tomes una decisión y tires millas para mantener el ritmo de la historia.

Interpretar un papel es la esencia de jugar al rol. De hecho, es su significado literal. A veces puedes sentir el impulso de usar constantemente los términos de la mecánica de juego y olvidarte de cómo lo están viviendo los jugadores desde la ficción. No lo hagas; es preferible teatralizar y buscar luego la manera de traducirlo en reglas que hacerlo a la inversa.

Y ahora, el mejor consejo de esta sección: relájate. Es la mejor forma de que todo fluya. No te flipes pensando que puedes mantener el control sobre todo lo que ocurre durante el juego, eso es imposible, como lo es que todo salga siempre bien a la primera. Los imprevistos están a la orden del día, dentro y fuera de la partida, mucho más en un juego donde lo habitual es que los pejotas la caguen constantemente. Podemos olvidarnos las hojas de personaje en casa,

un jugador puede faltar a la sesión por múltiples motivos o podemos quedarnos en blanco mientras estamos describiendo una escena. No pasa nada. Propón un receso si realmente necesitas refrescar una regla, si los jugadores revientan la trama a los diez minutos de empezar o si se ha presentado de repente tu prima del pueblo y tienes que meterla en la partida. Tómate tu tiempo, rectifica e improvisa soluciones, siempre con el objetivo de pasar un buen rato. Si estamos jugando al rol es porque nos apetece jugar, y eso es sinónimo de diversión. Aunque seas el dejota y tengas algunas responsabilidades adicionales, no olvides que debes pasarlo igual de guay que el resto.



CAPÍTULO 6

AVENTURAS





Quimicefa: ¡No os quedéis parados ahí mirando, haced algo!

Álex Abadía: ¡Hazlo tú, cabrón!

Acción Mutante (Álex de la Iglesia)

ZIRIMIRI

INTRODUCCIÓN

Esta primera aventura se correspondería con un polvo rápido, o sea, una aventura breve y directa que debería finiquitarse en un par de horitas. Resulta ideal para echar la tarde junto a la creación de pejotas.

Este polvo rápido te da la excusa para presentar el mundo ranciapocalíptico a tus jugadores. Los pejotas llevan muchos años en el trullo y se encontrarán con un mundo bastante cambiado desde 2012, así que podrás lucirte y resumir todo lo que quieras sobre el panorama global, incluso aunque juegues con gente que se conoce la peli.

Además, si te apetece, podrás empalmar esta aventura con la siguiente (y la segunda con la tercera). Si juntas las tres, tendrás entre manos un miniserial basado en los mismos personajes, con ciertos arcos argumentales comunes. Aunque también se puede jugar cada una por separado.

SOBRE LOS PEJOTAS

Hay dos opciones para jugar esta aventura en lo que a pejotas se refiere:

Jugar con pejotas recién creados

Los pejotas deberían ser unos quinquis (lo que podría incluir casi cualquier arquetipo del juego) que hayan pasado, como mínimo, unos quince años en la prisión de Basauri (Neobilbao). Quince años no son moco de pavo, así que deberían pensar qué asunto gordo les llevó allí. Puede que dieran un palo juntos que salió mal o que cada uno fuera condenado por una movida diferente; el caso es que hicieron buenas migas en la cárcel y formaron algo parecido a una asociación que se ganó el respeto del personal trapicheando entre los reclusos con embutido ibérico, novelitas eróticas y vino del Priorato. Uno de sus principales clientes fue ni más ni menos que Ramón Yarritu, el Puto Amo, líder

del comando Acción Mutante original, mientras cumplía su condena por posesión ilícita de armas, entre 2007 y 2012. Por aquel entonces ya era casi una leyenda, pero eso no le valió para que el material de los pejotas le saliera gratis, así que a veces soltaba la mosca en forma de billetes o algunos favores. Durante unos meses especialmente desesperados, Yarritu les ofreció una información privilegiada a cambio de trescientos gramos de jamón de bellota Cinco Jotas (le obsesionaba esa marca) y una botella de tinto. Se trataba de los planos de la mansión Orujo, donde se detallaban todos sus sistemas de seguridad. «Total, ya me lo sé de memoria. Y tengo mejores planes para ese cabronazo de Orujo», les dijo Yarritu mientras masticaba sus primeras lonchas.

Ahora, en 2025, los pejotas saldrán por fin de la cárcel y podrán decidir qué hacen con esos planos. Aunque José María Orujo murió en el incidente de Axturias (página 9), parece que el emporio Orujo no ha hecho más que crecer desde que quedó en manos de esa arpía de Cayetana de Butrón, la viudísima. Así que a nadie se le escapa que el valor de esos planos no ha hecho más que aumentar aunque puedan tener algunos datos caducados.

Ayudaría que uno de los pejotas tuviera una tara permanente de Estupidez del estilo «Indiscreto», «No sabe estarse calladito» o «Bocachancla», aunque no es imprescindible.

Jugar con los de Fidelkastró

Si os apetece más jugar con el comando de ejemplo que facilitamos en la página 38, también podéis hacerlo. En este caso debes introducir un nuevo penejota en la aventura, al que llamaremos Teodosio el Torció, que cumplirá con el papel y el trasfondo de los pejotas que hemos comentado en la opción anterior. Al salir de la cárcel, Teodosio se ha puesto en contacto con Fidel y los suyos para cederles el mapa por simple simpatía hacia la Causa Mutante (aunque puede que pida la voluntad a cambio). Será Teodosio quien convoque a los pejotas en el bar de Patxi y quien charle con ellos hasta que llegue el Abanderado, aunque cuando las cosas se pongan feas intentará pirarse a la primera de cambio.

Recuerda que, aparte de los extras que vienen contemplados en las estadísticas de estos penejotas, pueden adquirir más objetos para su inventario usando su pasta inicial.

TEODOSIO EL TORCIO

Sí, os regalo los mapas. Todo por la Causa. Pero si pudierais darme algo para pagarme el alquiler del mes...

PF: 7 (1/2)

PM: 6 (2/4)

Taras: Cojo.

Flipadas: Escapar a la pata coja.

Salud: ♥ ♥ ♥ ♥

¡ME LO QUITAN DE LAS MANOS!

Todo comienza en algún rincón sórdido de la neocapital de Bilbao mientras los pejotas se dirigen al punto de encuentro, El Bar de Patxi, donde han quedado en reunirse tras su salida de la cárcel para decidir qué van a hacer con los planos. Eso quiere decir que uno de ellos (el que haya salido más tarde de la cárcel, por ejemplo) lleva los planos encima.

El Bar de Patxi está en Rekalde, que en 2025 sigue siendo un barrio obrero. Deja que los pejotas decidan los detalles: ¿es un bareto de mala muerte? ¿Un garito jevi donde aún resisten algunos pelambreras? ¿Una vieja gloria que ahora regentan chinos o pakistaníes? Sea como sea, aprovecha el momento de la aproximación al lugar para que se zambullan en la atmósfera *nasty-scifi* de **Acción Mutante**. Los callejones en pendiente están resbaladizos por ese zirimiri calabobos que no deja de caer. Los neones brillan entre el humo grasiento con olor a papas fritas y las tiendas de ropa china al por mayor. Es casi imposible ver un cacho de cielo entre tanto edificio megalítico y contaminación, pero se intuye el sonido de los coches circulando por las pasarelas, varios pisos por encima, donde viven pijos y funcionarios.

Se supone que los pejotas han quedado en ese lugar porque lo consideraban un sitio tranquilo y discreto, por eso se quedarán con el culo torcido cuando se encuentren con una pedazo de manifestación colapsando la calle. Pon ahí a mil personas alzando pancartas y gritando como locas. Están reclamando que les pongan de una puta vez esa parada de metro que el Ayuntamiento viene prometiendo desde principios de siglo.

Llegar hasta El Bar de Patxi requiere una movida para moverse (ver página 68), de Torpeza contra P5. Las posibles consecuencias serán debidas a

una mezcla de mareo, pies triturados y moretones. Si algún pejota obtiene un ups o desastre, deberá ser rescatado por alguno de sus compañeros más afortunados. Usa la movida para colaborar en ese caso (página 57). Si todos la cagan, puedes hacer aparecer en su rescate al bueno del Abanderado, al que conocerás más adelante.

EL BAR DE PATXI

Bueno, al final conseguirán reunirse en el local previsto para decidir qué van a hacer con los planos: ¿han pensado en usarlos para planificar ellos mismos un palo a la mansión Orujo? ¿O pretenden venderlos al mejor postor? Tal y como está la cosa con el resurgir de los comandos de Acción Mutante, parece que habría bastante gente interesada en ellos. Deja que discutan un rato sobre el tema e incluso que comiencen a planificar su curso de acción, pero antes de que abandonen el local haz que irrumpa en escena un secundario: se trata de un carismático negociador que ha sido contratado por el Comando Agapimú (ver página 140) para recuperar los planos (sí, usará la palabra «recuperar»). Se llama Mendiko, pero se le conoce como el Abanderado por su habilidad para poner las cosas en su sitio. El tío va vestido con un traje de pana verde bastante guay, con un forro interior fetén y detalles de neopreno en las hombreras y las rodillas. También lleva guantes, del mismo material del forro, y unas gafas de sol que hacen un efecto de luz cada vez que acaba las frases similar al que hacía el coche fantástico. En su solapa luce una especie de pin con el escudo de Los Leones, el equipo local, aunque canta como una almeja que debajo lleva un micro oculto. Pese a este detalle, el tipo es un profesional y no revelará para quién trabaja a menos que le fuercen a ello. Y cuidado, porque su traje está electrificado y cualquiera que lo agarre va a sufrir una descarga de la hostia (2 puntos de daño; a él no le afecta gracias al forro molón anticonductor). Y el chispazo es solo la primera advertencia, pues lleva un par de pipas pequeñas en las mangas, rollo Derringer, con las que apuntará de inmediato al primero que vuelva a ponerle «un puto dedo encima».

Pero no ha venido a discutir, sino a hacer negocios. Quiere saber lo que piden los pejotas por los planos. Su cliente está dispuesto a pagar hasta 800 ecus por ellos, pero el negociador tratará de comprarlos por incluso menos para embolsarse una comisión extra. Por muy lerdos que sean los pejotas, deberían darse cuenta de que esos planos merecen, como mínimo, un cero más a la derecha

En una habitación que huele a sobaquera, en un motel barato de la neocapital, están Álex Abadía y Patricia Pecado, líderes del Comando Agapimú, abrazados entre las sábanas y escuchando atentamente la conversación entre el Abanderado y los pejotas a través de un cacharro con altavoces, cables y muchas antenas.

—Conseguiremos esos planos, mi amor, no te preocupes —le dice él.

—Gracias, cariñín —responde ella—. No puedes imaginar lo importante que será para nosotros recuperar ese juguete de casa de mis papis...

(y, si no, siéntete libre de ajustar la cifra si crees que tus jugadores son capaces de aceptarla). El Abanderado no perderá los nervios en ningún caso y dirá que esos planos ya están bastante caducados y que nadie les propondrá una oferta mejor: «Os lo digo yo, que me conozco el mercado».

Cuando el negociador vea que de momento no hay dónde rascar, se despedirá y se dispondrá a marcharse, dejando caer que mañana volverá y que se lo piensen mejor. Por desgracia, alguien le pegará un tiro a bocajarro justo cuando abra la puerta del bar y su cuerpo regresará, despedido, junto a los pejotas. Un tipo cincuentón y bajito, vestido de gladiador punki (ver recuadro de la página siguiente) sostiene frente a ellos un revólver muy tocho, aún humeante. Apenas logra mantener sobre la calva un peluquín azul y verde, y va maquillado como una versión mal de Bowie en su época glam. Pese a esto, los pejotas le reconocerán de inmediato como a un excompañero de trullo, el Mekes, que salió unos meses antes que ellos de Basauri. Detrás del Mekes hay cuatro gladiadores punkis más que han amarrado unas Llamajas voladoras a las farolas y que disparan al cielo para provocar una estampida entre los manifestantes que aún colapsaban la calle.

—A ver, esos planos —dirá el Mekes mientras apunta a cualquier pejota que ose moverse. Uno de los gladiadores que le acompañan se agachará y rebuscará en el cadáver del Abanderado.

—No lleva los planos, jefe —dirá. La atención del Mekes recaerá entonces sobre los pejotas.

¿Qué van a hacer?

Como dejota, hay varias cosas que debes tener en cuenta:

- El Abanderado está tieso. Puede verse el gres del suelo a través del agujero del pecho, pero el micro secreto de la solapa está milagrosamente intacto y de él surge la voz de un hombre (también sirve como altavoz, que para eso estamos en el futuro) pidiendo que alguien le explique qué coño está pasando. Se trata de Álex Abadía, líder del Comando Agapimú. Posiblemente no será el mejor momento para hablar, pero Abadía se encargará de animar a los pejotas para que defiendan los planos a toda costa y se encuentren después en algún lugar para llegar a un acuerdo.

- Durante el primer turno, la única amenaza serán el Mekes y el gladiador punki que ha entrado con él, así que, si los pejotas se plantean huir, deberían hacerlo cuanto antes. A partir del segundo turno entrarán los tres gladiadores punkis restantes a través de cualquier puerta o ventana que dé a la calle.

- Si algún jugador te dice algo como «¿Puedes hacer un mapa o algo?», dale una servilleta y un boli y pídele que lo dibuje él, que para eso han decidido ellos el lugar de la cita. No importa que los pejotas se lo pongan fácil dibujando algunas salidas próximas mientras el Mekes y los gladiadores estén ocupando la puerta principal.

- La desventaja numérica debería hacer pensar a los pejotas que la huida es la mejor opción. Si es así, todos los pejotas deberán hacer una movida para moverse en su turno, señalando hacia dónde quieren escapar.

- Si lo de antes no sale bien o deciden quedarse, es hora de los mamporros. El Mekes va el primero en la cola de iniciativa, pero todos los demás siguen las reglas habituales (página 65). Durante el primer turno solo pueden atacar el Mekes y el gladiador punki que tenía al lado; el resto de gladiadores se dedicarán a moverse para acceder al interior. Ten en cuenta que, según hayan descrito los jugadores el lugar, los gladiadores de fuera podrían atacar también disparando a través de alguna ventana o algo.

- A partir del segundo turno, si nada se lo ha impedido, todos los gladiadores estarán dentro repartiendo canela.

- Si los pejotas hacen una movida para moverse y pirarse de allí, la acción no habrá acabado, sino que dará lugar a una emocionante persecución. Tanto el Mekes como sus gladiadores disponen de sus respectivas Llamajas voladoras RD500. Usa las reglas para movidas de persecuciones o combate usando vehículos si es necesario.

Un detallito importante: aunque los vecinos de Rekalde están acostumbrados a ver de todo, no tardarán en avisar a la policía en cuanto comiencen a escuchar tiros y gritos, así que puedes

hacer aparecer una lechera repleta de maderos en cuando lo creas conveniente. De hecho, te animamos a hacer que aparezcan antes de que los pejotas puedan cargarse al Mekes, o a la inversa, antes de que se tuerza demasiado el asunto para ellos. Eso debería darles un respiro para pirarse y recomponerse un poco. Consulta las estadísticas de los polis en la página 105.

Aparte de los planos, deberías asegurarte de que los pejotas se lleven el microtransmisor, pues es lo que les va a permitir tener contacto directo con el Comando Agapimú (si hace falta, haz que Álex Abadía grite reclamando su atención de nuevo). Pero si no consiguen llevárselo, pues nada, oye, ya te inventarás algo para que Álex y Patricia den con los pejotas en otro momento (Acción Mutante tiene muchos ojos en Neobilbao).

LOS TRAPIS DE VISTA ALEGRE

¿Recuerdas que te recomendamos que uno de los pejotas tuviera la tara permanente de «Bocachancla» o similar? Pues esta gente está aquí gracias a él, porque el pejota en cuestión no supo mantenerse calladito con el tema de los planos. Si ningún pejota tiene esa tara, elige al que tenga más Estupidez para hacerle responsable de este pequeño desliz. Fuese con buena intención (tantear posibles interesados en comprarlos) o simplemente por fardar un poco, lo cierto es que se fue de la lengua y algunos indeseables pusieron la oreja, entre ellos el Mekes, un pseudomafioso que intentó hacerse de oro

hace treinta años extorsionando a los dueños de las discotecas de Mallorca antes del *boom* balear y que acabó metido en un tiroteo complicado en el que murieron la amante de un exalcalde, su propio padrastro y un señor conocido de Málaga. El Mekes logró salir de la cárcel un tiempo antes que los pejotas y lleva esperando desde entonces para robarles los planos en cuanto se reúnan. Se ha montado un equipo de gladiadores punkis a los que él mismo patrocina desde que ha vuelto a sus andadas mafiosas.

La intención de los Trapis de Vista Alegre es recuperar los planos, sea para usarlos y dar un buen palo o venderlos a grupos terroristas. El Mekes conoce la reputación del Abanderado, así que cuando le ve salir del local se huele que ya ha comprado los planos para alguien y se lo carga, un efecto sorpresa con el que también pretende hacer una entrada espectacular y que los pejotas se caguen en los pantalones. Si, por lo que sea, los pejotas te ponen cualquier excusa para no llevar el plano encima, da un poco igual, porque en lugar de robarlo de las manos del Abanderado o del pejota de turno, tratará de reducirles y son-sacarles su localización o cualquier información que hayan podido memorizar.

Por cierto, aunque en la escena del bar te hemos propuesto que uses solo cuatro gladiadores punkis como secuaces del Mekes, no dudes en añadir más si la escena resulta demasiado sencilla o si necesitas que los Trapis de Vista Alegre salgan en otro momento de la aventura.

GLADIADORES PUNKIS

¿Creías que Acción Mutante no iba a tener su propia dosis de batallas en arenas postapocalípticas? Hace tiempo que la humanidad superó su propia imbecilidad y pasó de matar bóvidos por pura diversión a matarse entre sí. Bueno, por diversión y pasta, claro, que entre cierto sector de los pijos se puso muy de moda el asunto, y las apuestas de la Arena Sangrienta mueven millones de ecus cada fin de semana, con la plaza de toros de la neocapital como escenario. Si estás dispuesto a vestirte como el hermano malote de los de Locomía y a jugarte el cuello cada vez que sales al ruedo, puedes ganar en un día lo que otros en un año trapicheando. Se ha creado una verdadera culturilla alrededor de la Arena Sangrienta, parecida a la que tienen los yanquis con su lucha libre: hay equipos, personajuchos disfrazados y *merchandising* para aburrir.

DONATO EL MEKES

¿Crees tú que me tiembla el pulso con esto?
¡En Marbella me cargué hasta al apuntador!

Concepto: Líder de la banda.

PF: 5 (2/4)

PM: 7 (1/2)

Taras: Peluquín escurridizo.
Escocido con tanto látex.

Flipadas: Armadura de gladiador
(Protección 2). Revólver tocho
(daño +1). Buscar cobertura.

Salud: 

Bonus de puteo: 1

GLADIADORES PUNKIS (GRUPO PEQUEÑO)

¡Trae pacá eso, joder!

PF: 7 (1/2)

PM: 9 (0/1)

Taras: Díficiles de mirar. Asilvestraos.

Flipadas: Pistola precaria. Pelea sucia (daño +1).

Salud: 

LLAMAJA VOLADORA R500 (GLADIATOR EDITION)

Precariedad	5
Leñazo	2/4
Estructura	7
Flipadas	Volar a ras. Giros precisos.
Taras	Remendada. Humo tóxico.

SEGUIR DESDE AQUÍ

De cómo salgan las cosas en esta primera escena y de la actitud de los pejotas depende el desenlace de este polvo rápido. Al final, de lo que se trata es de que tomen una decisión respecto a los planos mientras tratan de esquivar a los Trapis y a la policía y calibran la oferta del Comando Agapimú. Aquí van algunas posibles vías de solución:

Pactar con el Comando Agapimú

Tras la muerte del Abanderado, Álex Abadíe, Patricia Pecado y algunos muchachos de su comando estarán a la espera de que los pejotas accedan a verse con ellos. La intención de Agapimú es conseguir esos planos a toda costa, pero lo de tener que pagar mucho por ellos no les parece muy bien. Por un lado porque van caninos de pasta, y por otro porque esperan que los pejotas entiendan lo importantes que son esos planos para la Causa Mutante en general y para Patricia Pecado en particular. De hecho, como objetivo secundario de este encuentro, Álex y Patricia harán lo posible para convencerles de que se unan a la Causa.

Agapimú está dispuesto a pagarles pasta a los pejotas a cambio de los planos si se ponen muy pesados con eso, pero no más de 2000 o 3000 ecus como gesto de cortesía. Si los pejotas se pasan de la raya y exigen más pasta u otras contraprestaciones incómodas, la cosa irá subiendo de tono, pero justo cuando parezca que va a llegar la sangre al río, aparecerán en escena tres androides de los Orujo y cinco drones de combate que les forzarán a aliarse contra el enemigo común. El androide está programado para recuperar los planos o morir en el intento. ¿Que cómo se han enterado los Orujo de todo esto? Te lo explicamos en la siguiente opción.

Mientras llueven las balas, Abadíe tratará de reformular el pacto con los pejotas y convencerles de que pueden sacar mucho más de lo que piden por esos planos si establecen una alianza. «¡Podemos ser socios en esto! Con vuestros planos y nuestra experiencia podemos darle un palo gordo a los Orujo y repartirnos lo que pillemos. ¿Qué decís?».

Pactar con los Trapis

Es una opción, por supuesto, pero el Mekes y los suyos son gente de muy mala calaña. Tanto que uno de ellos se ha chivado a los Orujo sobre el tema de los planos y ha traicionado a los suyos a cambio de un pastizal. Ese es el motivo por el

que los androides y drones de los Orujo también aparecerán tarde o temprano si los PJ rondan a los Trapis. En este caso, será el Comando Agapimú quien podrá aparecer en escena para salvar el culo a los pejotas y renegociar su pacto y adhesión a Acción Mutante.

AL FINAL...

Más allá de lo que ocurra, deberías usar tus talentos como dejota para que, idealmente, los pejotas establezcan algún tipo de alianza con el Comando Agapimú o, como mínimo, los planos acaben en manos de Álex Abadíe y Patricia Orujo y quede abierta una posible colaboración entre ambos comandos en el futuro. Así que esfuerzate para que tanto Álex como Patricia se presenten como camaradas dignos de admiración.

MI PEQUEÑO PONI DE LOS COJONES

INTRODUCCIÓN

Tras el polvo rápido que suponía **Zirimiri**, es momento de una aventura algo más larga. **Mi Pequeño Poni de los Cojones** debería daros para una sesión larga o dos breves, según se lo monten los pejotas en su preparación del plan de asalto que les llevará hasta la mismísima mansión de los Orujo.

Patricia Pecado (antes Patricia Orujo) se niega a aceptar que su madre la desheredara tras los incidentes con el comando original de Acción Mutante y está planificando varias acciones simultáneas en residencias y almacenes de la familia para recuperar ciertas cosas que considera suyas por derecho de sangre. Para ello, lleva tiempo preparando a su propio comando y a otros comandos simpatizantes para atacar a la vez ciertos puntos de Neobilbao y los alrededores. Quiere hacerlo de golpe para que a su madre Cayetana le pille de improviso y no pueda organizar una defensa efectiva. Aunque su plan lleva meses a punto de caramelo, le faltaba cuadrar el punto más importante: el asalto a la mansión Orujo, donde vive su madre y donde se encuentra el objeto que Patricia más desea recuperar: un poni sintético.

Cuando Patricia se enteró de que los pejotas salían de la cárcel con los famosos planos de la mansión Orujo, supo que tenía la última pieza que le faltaba. Aunque los planos son viejos,

está segura de que seguirán siendo útiles para planificar un robo efectivo. Además, el vínculo que los pejotas tienen con esos planos y sus ganas de servir a la Causa Mutante que esperamos hayan despertado en la aventura anterior les convierte en candidatos perfectos para realizar la infiltración.

INVOLUCRAR A LOS PEJOTAS

La manera más directa y sencilla de meter a los pejotas en esto es que hayan jugado la aventura anterior e hicieran buenas migas con el Comando Agapimú. Patricia les convocará entonces, como camaradas que son, para proponerles la misión.

Si jugasteis a **Zirimiri** pero la cosa no acabó demasiado bien entre los pejotas y el Comando Agapimú, aún existe la posibilidad de que Pecado y Abadíe les convoquen a cambio de establecer un acuerdo muy beneficioso para ambas partes. Vamos, que en lugar de vendérselo como una misión, se lo venderá como una oportunidad de hacer un trabajito muy beneficioso («Vosotros tenéis los planos, pero yo conozco algunos secretos, como la manera de acceder a la cámara acorazada...»). Si crees que hace falta, también podrías tentarles con algo de pasta, tal vez unos 2000 o 3000 ecus por cabeza, si recuperan el poni.

Si tu intención es jugar esta aventura de forma independiente, tampoco hay mayor problema: haz que el comando de los pejotas y el Comando Agapimú tengan, de salida, una buena relación. Puede que los pejotas admiren a Pecado y Abadíe o que simplemente trabajen para ellos de vez en cuando. En este caso, el Comando Agapimú ya habrá recuperado los planos de la mansión y podrán usarlos durante la primera escena.

LA PROPUESTA DE PECADO

Los pejotas se reunirán con el Comando Agapimú en un reservado mugriento del bar Mamotreto, en Santutxu, frente a unos pintxos y los planos de la mansión Orujo. La mesa que ocupan está repleta de aceite y restos de comida, pues a muy poca distancia está la plancha donde Tekale, la inmensa, pilosa y sudorosa dueña del bar, cocina para sus clientes. De hecho, Tekale estará dándole a la plancha a todo gas durante toda la siguiente escena. «No es cómodo, pero es discreto», les dirá el propio Abadíe si los pejotas preguntan.

Patricia luce muy cambiada desde los sucesos de la peli. Los trece añitos de más le han sentado de maravilla, aunque ahora tiene más aspecto de motera lunática que de novia desechada. Abadíe, en cambio, está casi igual de anodino que antes, aunque se ha quedado calvo del todo.

Tras los saludos y las birras iniciales, Patricia se arremangará su único brazo, se apoyará sobre los planos y explicará la misión: necesita a un equipo con cojones y que sepa lo que se hace para perpetrar un robo en la residencia Orujo, en Abando, la zona más cara de Neobilbao y el único lugar donde se ha respetado la ubicación original de las mansiones de la gente de pasta (el resto de pijos viven en los modernos apartamentos dúplex o triplex de la parte alta).

—Podéis quedaros con lo que os dé la gana de allí adentro. De hecho, puedo marcaros la ubicación de la cámara de seguridad de la familia y facilitaros la contraseña. También podéis quedaros con cualquier otra cosa de valor que encontréis. Lo único que os pedimos a cambio es que nos traigáis un objeto valioso y un tanto peculiar: a Ponito, el poni robótico que me regaló en su día el cabrón de mi ex, Luisma de Ostolaza, cuando nos hicimos novios. Era mi segundo poni; mi padre me había comprado antes uno sintético, pero no salió muy bien y hubo que devolverlo. Pero esa es otra historia. Hace poco le hicieron un reportaje a mi vieja en la revista *¡Wuolias!* y pude ver que Ponito salía en una foto en la habitación de Cayetana, que está en el primer piso.

Tras decirles esto, les dejará un ejemplar de la revista sobre la mesa. El artículo es la típica entrevista exclusiva a un miembro de la *jet set*, en este caso a la señora Cayetana de Butrón, viuda de José María Orujo y madre de Patricia, que enseña su casa a los reporteros. En la foto de la habitación de Cayetana puede intuirse al fondo un poni rosa, en efecto. «Es mi posesión más preciada —dice la viuda en el artículo—. Me recuerda a mi niñita perdida».

Como imaginarás, querido dejota, esto son patrañas. Si Cayetana tiene a Ponito en su habitación es porque acabó descubriendo el secreto del juguetito: si se le dan ciertas órdenes verbales, el cacharro se convierte en un objeto de placer sexual de primera división, una mezcla de altar del sexo y amante tecnoequino infatigable. Patricia también desea recuperarlo para disfrutar de mejores momentos amorios con

GRUPO DE ANDROIDES S-TIR-A2 (MODELO ESTÁNDAR)

No puede pasar.

PF: 7 (1/2)

PM: 8 (1/2)

Taras: Articulaciones rígidas.

Flipadas: Sopapo táser (daño +1). Pistolilla integrada. Modo *jukebox* (-1 a P en chequeos de Asocialidad).

Salud: ♥ ♥ ♥

Uno de los androides más avanzados que ha conseguido fabricarse en serie. Aunque muchos otros androides usan sus componentes, los de los Orujo incorporan una tecnología que los hace únicos, capaces de actuar como guardaespaldas o animar una fiesta con una ranchera.

GRUPO DE DRONES DE COMBATE

Muere, escoria [con voz enlatada].

PF: 6 (2/4)

PM: 8 (1/2)

Taras: Sensor de frenada disfuncional.

Flipadas: Luvia de rayitos láser (daño +1; cuando el enemigo está muy cerca). Disparos automáticos. Autodestrucción (cuando pierde el último punto de Salud, explota y causa 3/5 a los que estén alrededor).

Salud: ♥ ♥ ♥ ♥ ♥

el bueno de Álex Abadíe, pero esto no lo admitirá, claro. El motivo principal es que siempre sospechó que el puto poni podía registrar imágenes o vídeos de las sesiones amorios y quiere asegurarse de que no siga habiendo material comprometido en su memoria (corren ciertos rumores en el ultranet sobre unos vídeos porno de Patricia Pecado con un droide sexual que le están empezando a mosquear). De cara a los pejotas, se mantendrá bastante hermética y dirá que recuperar a Ponito tiene que ver con limpiar ciertas vergüenzas familiares, así que les pedirá la máxima discreción con el asunto.



UN PLANO SIN PLANO

La residencia Orujo es un locurón de grande. Dibujar un plano no solo sería demasiado trabajo (para los que esto suscriben), sino que no tendría demasiado sentido en esta aventura. No se trata de ir avanzando por ahí como si de una partida de mazmorras y polígonos se tratase (eso ya lo haremos en la siguiente aventura), sino de describir las cosas un poco a brocha gorda. Como verás más adelante, resumiremos el avance de los pejotas por la mansión gracias a fabulosas movidas, no te preocupes. No obstante, si los pejotas han recuperado los planos del fuego, tendrán algunas ventajas, claro.

Es posible que los pejotas les pregunten a Pecado y Abadíe por qué no se encargan ellos del tema, pero entonces les explicarán lo que comentábamos en la introducción de la aventura: que están supervisando varias operaciones a la vez para recuperar el patrimonio familiar. «Queremos actuar de golpe en varios puntos para que a mi vieja no le dé tiempo a reforzar la seguridad, que está muy confiada últimamente y eso hay que aprovecharlo». Pecado pretende destinar todo el patrimonio recuperado a la Causa Mutante, por supuesto, pero está dispuesta a que los pejotas se queden lo que haya en la cámara de seguridad a cambio de los riesgos si ese es su deseo. Les facilitará incluso la clave de apertura de la cámara: 6110.

DETALLES DEL PLANO

Más allá de lo del detalle de la cámara acorazada, Pecado y Abadíe pueden contribuir en un par de cosas más. Por un lado, se comprometen a distraer a los Orujo (básicamente a su madre y una tía suya, que son las que ahora ocupan la mansión) montándoles un tinglado en el club deportivo. «Así solo os tenéis que preocupar por no hacer saltar las alarmas y esquivar al servicio».

Por otro lado, Patricia sabe que la mansión dispone de un sótano que no sale en los planos y cree que sus paredes quedan muy cerca de los túneles del metro. Les pondrá un mapa de dichos túneles sobre la mesa, en el que ha señalado el tramo que debería corresponderse más o menos con la zona. «Un agujero limpio desde ahí y estaréis dentro», les dirá.

Patricia y Álex dejarán en manos de los pejotas los detalles sobre cómo abrir el boquete desde el túnel del metro: «Uy, vamos fatal de explosivos y eso», dirán si los pejotas les piden material. No obstante, si los pejotas se proponen convencerles, pueden hacer una movida de Asocialidad contra la PM5 de Patricia Pecado. Tienes sus estadísticas (y las de Álex Abadíe) en la página 141. Si ganan los pejotas, Pecado accederá a darles un explosivo mayor (casero, daño 3/6), que debería ser más que suficiente para abrir el boquete.

KONTUZI!

En mitad de la conversación, a la bruta de Tekale, que está usando la plancha y los fogones de la cocina anexa como si no hubiera un mañana, se le flambean más de la cuenta unos pimientos

del padrón y salen despedidos hacia la mesa donde están los pejotas. Los planos de la mansión Orujo, los de los túneles del metro y cualquier cosa inflamable que pudiera haber encima se incendian de inmediato debido a los churres de aceite que había en la propia mesa. ¿Intentan recuperar algo del incendio? Pues venga, plantéales esta movida especial:

MOVIDA: RECUPERAR LOS PLANOS DEL FUEGO

Chequeo de Torpeza contra P6. Si son varios los pejotas que quieren participar en el rescate, deben usar las reglas de colaborar (página 57).



Éxito: Recuperan los planos, un tanto quemados pero todavía legibles.



Casi éxito: Pueden recuperar el plano a cambio de recibir la tara temporal «Dedos chamuscados» (todos los participantes en la movida) o pueden echarse atrás.



Ups: Resulta imposible recuperar los planos, pero surge la oportunidad de pisparle a Patricia un manual de instrucciones que asoma del bolsillo trasero de su pantalón (no hacen falta más chequeos). Se trata de las instrucciones para usar a Ponito, que incluyen las órdenes verbales que hacen funcionar al poni. Parte de esas órdenes están escritas a mano en una hoja final que permite programar órdenes personalizadas. Consulta la sección «La habitación de la vieja», hacia el final de la aventura.



Desastre: Todos los participantes de la movida se comen 4 puntos de daño y la tara permanente «Dedos chamuscados», y no logran pillar los planos a tiempo. De hecho, con tanto aspaviento han propagado el incendio al resto de la cocina y en apenas unos turnos el bar Mamotreto estará en llamas.

VAMOS A ORGANIZARNOS

Según acabe la escena en el bar, los pejotas tendrán más o menos información a su alcance. Aunque los planos de la mansión son precisos, también es cierto que son viejos (al menos trece años) y que los sistemas de seguridad han podido cambiar. Patricia les ha marcado la ubicación

de la cámara de seguridad que estaba anexa a su antigua habitación. Y recuerda que también les señaló el punto por el que pueden acceder a los sótanos de la mansión a través de los túneles del metro. Si los planos se quemaron, díles que más o menos recuerdan algunos detalles esenciales (la zona aproximada de acceso desde los túneles, la ubicación de la habitación de Patricia), pero para detalles más precisos deberán hacer movidas para saber o recordar durante la aventura (página 59). Si se deciden por entrar desde el metro, deberían pensar en cómo van a abrir un boquete en las paredes de los túneles para acceder a los sótanos de la mansión.

Si los pejotas optan por una aproximación desde la superficie, deberían encontrarse con más resistencia. A fin de cuentas, ya hemos dicho que el barrio de Abando es un bastión pijo y está repleto de seguridad. Si los pejotas se pasean por allí, haz que avisten andróides policiales (página 105) o vidroncámaras de vigilancia (página 102), que a su vez pueden alertar a una patrulla policial (página 105) en caso de problemas. Pero déjalos que caminen como camelen y, oye, si realmente se lo curran y consiguen entrar desde las plantas superiores del edificio, que disfruten de su ventaja, que se la habrán ganado.

La mansión Orujo es un pedazo de caserío vasco rodeado de jardines con verjas de forja. La mitad de sus fachadas son de piedra vista y las otras están encaladas y pintadas de color granate. Hay una puerta principal de acceso, la inmensa puerta del garaje y alguna puerta de servicio. También hay numerosas ventanas. El sistema de seguridad consiste en cámaras de vídeo (bastante antiguas) y en sensores de movimiento en las zonas cercanas a los accesos. Si los pejotas quieren entrar, deberán hacer dos movidas:

Aproximarse a la mansión Orujo desde el exterior: Se trata de una movida para moverse, pero teniendo en cuenta dos factores diferenciales:

- La P es 4. Si los pejotas disponen de los planos, pueden usarlos como si de una flipada se tratase para mejorar sus chequeos.
- Las consecuencias totales es que sean descubiertos por el sistema de seguridad y suene la alarma, que atraerá a la policía. Todos pillan 3 puntos de daño debido al susto y ganan la tara temporal «En busca

y captura». Si se piran de allí rápido, déjalos que se vayan y opten por el acceso a través de los túneles de metro. Si insisten en quedarse, monta una buena escena de mamporros contra la policía que vigila el barrio, que se presentará *ipso facto*. Las consecuencias parciales podrían ser que les descubriera algún sirviente morenito (ver más adelante) que se asomaba por la ventana. Tal vez tengan tiempo de reducirle a base de mamporros antes de que dé la alarma general.

Forzar la cerradura de un acceso: Se trata de una movida para esconder objetos (página 75). Las cerraduras o cierres de las ventanas son de buena calidad, entren por donde entren.

LOS TÚNELES DEL METRO

Si los pejotas optan por seguir el consejo de Patricia Pecado y acceder a la mansión Orujo desde los sótanos, deberán meterse en los túneles de metro y llegar hasta la zona que ella les marcó en el plano. Hay varias líneas que atraviesan esta zona, mogollón de túneles obsoletos, conexiones con pozos de desechos megachungos y zonas tapiadas en las que no se atreven a entrar ni las ratas.

Descríbeles un poco todo esto y deja que interpreten un poco el mal rollo que produce caminar por un sitio como ese. Luego, propón una movida de moverse contra una amenaza asumible (P6, daño 2/4) para determinar si saben llegar al punto marcado por Patricia Pecado en el mapa. Deben designar a uno de ellos como guía. Será la persona que hará el chequeo. Si disponen de los planos del metro, el guía puede usarlos como una flipada y mejorar el resultado. Las consecuencias les afectarán a todos y deberían tener que ver con el cansancio y el mal humor de perderse y dar más vueltas de las necesarias. Con un resultado de ups se perderán, pero se cruzarán con alguno de los despojos caníbales que describimos más adelante y que parece conocer estos túneles como la roña de su mano (seguro que pueden convencerle de alguna manera para que les guíe hacia donde quieren). Si obtienen un desastre, pillarán los 4 puntos de daño total y la tara «Agotados». Se perderán del todo hasta encontrar la manera de salir al exterior de nuevo. Deberán buscar otra alternativa, como intentar acceder por la superficie o contratar a alguien que sepa moverse por los túneles (pagando algo de pasta, por ejemplo).

GRUPO DE DESTOJOS CANIBALES FAMÉLICOS

PF: 7 (1/2)

PM: 8 (1/2)

Taras: Desnutridos.

Flipadas: Dentellada canina.
Mocos tóxicos (daño +1).

Salud: 

ARMADILLO SÉPTICO

PF: 3 (3/6)

PM: 9 (0/1)

Taras: Los olores fuertes le pierden.
Demasiado grande para estos túneles.

Flipadas: Garrazo. Coletazo masivo.
Coraza (Protección 2).

Salud: 

¡Bicharrrrráquer!

Si tienen éxito (o consiguen ayuda), cuando estén cerca de la zona marcada en el mapa escucharán acercarse un metro. Mientras se apartan de su camino y ven cómo pasa de largo, descubrirán a un enano sucio y en pelotas subido a uno de los enganches que sobresalen del último vagón. Parece eufórico y maneja un hilo del que cuelgan varias prendas: pañales sucios, bragas y gayumbos usados, ropa de viejo... La estampa recuerda a la de un niño usando una cometa que trata de aprovechar la loquísima velocidad del metro para hacerla volar. Unas bragas sucias se soltarán de la «cometa» e irán a parar al jeto del pejeta con mayor puntuación de Torpeza.

Mientras las carcajadas del enano se pierden en la distancia, los pejotas empezarán a coscarse de algo: una especie de bola gigante estriada y metalizada se acerca a rebufo del tren. Va rodando por el túnel como una bola por un tubo en pos del metro que acaba de pasar. Ahora sí, propón una movida de moverse para salir del radio de acción de esta cosa (P3, daño 3/6). Solo cuando haya pasado de largo, el bicho se detendrá de repente. Las sombras no permiten fijarse en los detalles, pero la bola parecerá abrirse como un armadillo y comenzará a olfatear alrededor (sí, está buscando las bragas que han caído sobre el pejeta). Es de esperar que salgan pitando de allí, con o sin las bragas.

¿Traes armóndigas, Xexu?

Poco después del susto, los pejotas llegarán a la zona que se corresponde con los sótanos de la mansión Orujo. La ría cercana filtra sus inmundicias radiactivas y le da a todo un aire verdoso-tóxico la mar de sanote. Mientras piensan en cómo montarse el tinglado para abrir un agujero, escucharán a alguien desde un rincón cercano:

—¿Yas güerto, Xexu? ¿Has pillao argo? ¿Traes armóndigas?



Y es que resulta que han dado a parar al refugio de varios despojos caníbales que andan desesperados por echarse algo a la boca. Y cuando vean que no es Xexu quien viene, sino unos intrusos, las cosas se van a poner interesantes. Los despojos están en su terreno, son numerosos (seis) y tienen más hambre que Carpanta. ¡Es la hora de los mamporros!

Deja que los jugadores disfruten con algunos turnos de acción y luego interrumpe la escena con un chillido tremendo que les dejará helados a todos. Al siguiente turno aparecerá el armadillo séptico en todo su esplendor. Viene masticando al enano de antes y parece que sigue con hambre. Por supuesto, si los pejotas siguen conservando las bragas sucias, se lanzará a por quien las tenga.

Segunda ronda de mamporros, pero a lo gordo. Deberías poner a los pejotas en un aprieto tan grande que se planteen usar contra el armadillo los materiales que hayan traído para reventar la pared. El tema es que aguanten lo suficiente para que el armadillo se cabree en serio y haga una carga mayúscula contra la pared antes de diñarla del todo. Eso abrirá un boquetazo enorme en los sótanos de la mansión Orujo. Si queda algún despojo con vida, huirá cagando leches.

ACCEDER POR LOS SÓTANOS

El agujero deja ver una bodega repleta de toneles de vino fino Tío Paco y una despensa surtida de manjares, muchos de ellos congelados en cámaras frigoríficas. También hay una habitación repleta de zapatos y abrigos de pieles. Nada de Chin-1RIA, todo de calidad.

Los pejotas dispondrán de un par de asaltos para recomponerse, mirar a su alrededor y decidir qué coño hacen antes de que bajen al sótano dos drones de seguridad que comenzarán a registrar el lugar. En cuanto descubran al armadillo, se encargarán de rematar a la pobre alimaña a base de rayitos láser y luego comenzarán un diálogo de besugos para drones mientras tratan de catalogar al bicho (algo imposible: es un ejemplar único mutado a partir de residuos de la ría).

Los pejotas harían bien en aprovechar el momento para acceder a las plantas superiores de la residencia. Si hacen una movida para moverse, podrán darles esquinazo, al menos durante un rato. Si sale mal, tendrán que enfrentarse a ellos (trátales por separado).

DRON DE COMBATE ORUJO

Está usted en propiedad privada. ¡Muera!

PF: 6 (2/4)

PM: 8 (1/2)

Taras: Sensor de frenada disfuncional.

Flipadas: Luvia de rayitos láser (daño +1; cuando el enemigo está muy cerca). Lluvia de balas. Autodestrucción (cuando pierde el último punto de salud, explota y causa 3/5 a los que estén alrededor).

Salud: 

MOVERSE POR LA CASA

En cuanto los pejotas comiencen a moverse por la casa serán conscientes de que, a menos que quieran alertar al servicio (y que ellos alerten a la poli), deberían ser sigilosos y burlar la seguridad. La mansión Orujo es un pequeño laberinto donde se combinan a la perfección la decoración más rancia con la última tecnología. Eso quiere decir que lo mismo te encuentras un mueble con esculturas cutres de delfines que un panel domótico del que salen un puñado de cables.

Hay algunas cámaras en los pasillos y sensores de movimiento en algunas habitaciones en las que el servicio no puede entrar si no está la señora presente. Aparte de los drones de seguridad que hemos comentado antes, hay un par de sorpresitas más con las que podrían cruzarse los pejotas en función de lo sigilosos que sean.

Para gestionar el avance por la casa, pregunta a los jugadores qué están buscando exactamente. Por defecto te dirán que quieren encontrar el poni sintético y la cámara acorazada, aunque también podrían estar interesados en birlar cualquier cosa de valor en general o en hallar información sobre los Orujo que pueda ser útil para la Causa. Sea lo que sea, pídeles que se decidan por una sola cosa al mismo tiempo (pueden separarse si quieren) y luego propón esta nueva movida que hemos diseñado expresamente para moverse por la casa. Cada grupo de pejotas debe hacer la siguiente movida cada vez que se dirija a un nuevo objetivo usando las reglas de colaboración. Si sacan el mismo resultado, cúrrate sucesos y efectos distintos, no seas vago.

MOVIDA: VIOLAR LA SEGURIDAD DE LA MANSIÓN ORUJO

Requiere un chequeo de Estupidez contra P5. Si todavía tienen los planos, pueden usarlos como si de una flipada se tratase para mejorar sus chequeos.

Respecto a los resultados del chequeo:



Éxito: Los pejotas avanzan en silencio y esquivan los sistemas de seguridad hasta llegar a la zona que querían (ve a la sección «La cámara acorazada» o «La habitación de la vieja» según lo que quisieran) o encuentran algo de valor (ve a «Robar a los ricos» o «Buscando información»). Además, descubren la presencia de los sirvientes morenitos sin que ellos les descubran. ¿Qué tal una emboscada para quitarlos de en medio?



Casi éxito: Los pejotas logran llegar adonde querían a cambio de sufrir 2 puntos de daño cada uno (puede que sean simples nervios, que se golpeen con el marco de una puerta al esconderse o que se dejen caer por el hueco de las escaleras, baranda abajo, para que no les descubra un sirviente). Si no quieren asumirlo, son descubiertos por una de las amenazas de la casa (ver más adelante).



Ups: Los pejotas no logran encontrar lo que querían, pero dan con otros de los puntos de interés de la casa.



Desastre: Los pejotas no logran encontrar lo que querían y son descubiertos por uno de los sistemas de seguridad de la casa. Lanza un dado de diez caras y consulta el resultado:

- **1-3:** Androide S-TIR-A2 (*full series*).
- **4-6:** Drones de combate. Tantos como pejotas.
- **7-10:** Sirvientes morenitos.

Los sirvientes morenitos

Doña Cayetana de Butrón tiene contratados a cuatro «sirvientes morenitos». Son musculosos, visten con un minidelantal y pajarita y se encargan de las tareas de la casa, que incluyen

cocinar, limpiar, ir a comprar, cuidar de la vieja tía Cesárea y su perro y darle alguna alegría a la concha de Cayetana de vez en cuando. Uno de ellos sabe algunas cosas sobre el poni de la señora, porque a veces lo utilizan juntos. Con algo de tacto (o todo lo contrario), este sirviente, llamado Gualdo, podría cantar alguna de las órdenes que se usan para activar ciertas funciones. Por lo demás, aunque están tope de cachas, no tienen ni idea de pelear. Su objetivo será escapar a la primera de cambio para avisar a la policía, aunque si se les acorralla se defenderán con uñas y dientes. Si logran llamar a la policía, haz aparecer a un par de grupos de maderos (ver página 105) en cuanto pasen unos turnos, en plan: «Salgan con las manos en alto, están rodeados». Los maderos tardarán un rato en descubrir que los pejotas pueden huir por el boquete que han abierto en el sótano (si es el caso).

ROBAR A LOS RICOS

Los Orujo son ostentosos, y desde que Cayetana se quedó viuda, todavía más, pues se ha desmelenado con una de sus aficiones: coleccionar arte africano. Hay montones de máscaras talladas, figurillas, instrumentos musicales y armas indígenas. Por supuesto, también hay algunos cuadros de pintores importantes, joyas y electrodomésticos buenos. Aquí deberás improvisar al gusto, pero podrías aplicar esta regla general: por cada espacio de inventario que los pejotas rellenen con objetos de valor, podrán conseguir 1000 ecus en el mercado negro.

BUSCANDO INFORMACIÓN

Si los pejotas andan en busca de información sensible sobre los Orujo, díles que no hay demasiada suerte. Salvo que quieras aprovechar para añadir algún indicio que les sea útil en futuras aventuras que tengas en mente, Cayetana deja todo el papeleo en manos de sus contables, y ni siquiera están en la mansión. Sí que puedes aprovechar para dar algunos datos generales sobre la señora (ver página 109) y su nueva actitud empresarial y vital desde que se quedó viuda.

LA CÁMARA ACORAZADA

Según las indicaciones de Patricia Pecado, la cámara se encuentra tras una falsa pared que había en lo que fue su habitación y que ahora ocupa su tía Cesárea. Así que, en lugar de tener que buscar la entrada de la cámara tras los pósteres de la *Super Pop*, ahora deberán apartar

folclóricas piezas de macramé y mantones de Manila. Puede que los pejotas lleguen contentos creyendo que solo les queda introducir la contraseña en el discreto panel de control que hay tras uno de los mantones, pero antes deberán solucionar dos problemillas...

El chihuahua viejo

Sobre una butaquita en la habitación hay un perro viejo, de esos pequeños y con los ojos desorbitados, que se pondrá de pie en cuanto los pejotas entren. Lleva un collar un tanto raro y sofisticado, y junto a él hay una especie de consola médica con una pantalla que parece medir su pulso cardíaco, el cual, por cierto, comenzará a acelerarse cuando vea a los pejotas. Su rabo comenzará a cimbrear, en ese punto en el que uno no sabe si el perro está contento, asustado o a punto de cabrearse. La consola médica no está enchufada a la corriente, tiene batería propia.

Sea como sea, al menos uno de los pejotas debería intentar calmar al perro, lo que requiere tener éxito en un chequeo de Asocialidad contra la PM5 del chihuahua. Si el pejota gana, el pulso del chucho se mantiene más o menos estable y este incluso mueve la colita mientras les mira hacer sus cosas. Pero si falla, el perro se acojonará o ladrará como loco, alertando a los sirvientes morenitos. Su pulso se disparará y, de pronto, aparecerá la imagen de una vieja en la pantalla de la consola. La mujer está escondida tras kilos de maquillaje, unas gafas a lo Sara Montiel y una pamea que se sale del encuadre. Es la tía Cesárea, que quiere saber qué pasa con su querido «pastelito de anís». De fondo, los pejotas podrán ver que la vieja está en un club deportivo. Parece que allí está ocurriendo algo, porque puede verse humo, coches de bomberos y policía. La gente está entretenida gracias a las maniobras de distracción que prometió el Comando Agapimú, tal como les dijeron. La mujer parece espantada, pero está más preocupada por la salud de su mascota. Cesárea puede ver la habitación a través de la consola, así que pilla *in fraganti* a los pejotas. El perrete comenzará a mover la cola al ver a su ama, que no hará más que gritarle que huya y que llamará a la policía. El perro se marchará poco después hacia algún rincón tranquilo de la casa. Aunque los pejotas bien podrían aprovecharlo como rehén (cazar al perro requiere un nuevo chequeo de Torpeza, esta vez contra la PF3 del perro, que está viejo pero es puro nervio) cuando se enteren de lo siguiente...

GRUPO DE SIRVIENTES MORENITOS

PF: 5 (2/4)

PM: 9 (0/1)

Taras: Alelaos. Cobardes.

Flipadas: Cuerpazo de gimnasio.
Esconderse. Lanzar cosas.

Salud: 

ANDROIDE S-TIR-A2 (FULL SERIES)

Repita conmigo: ¡Dios salve a Cayetana!

PF: 5 (2/4)

PM: 8 (1/2)

Taras: Sobrecargas esporádicas.
Fallos de memoria.

Flipadas: Ojitos láser (daño +1).
Cuerpo imantado (puede caminar por superficies metálicas o atraer objetos metálicos, y eso incluye armas; si los pejotas tratan de resistirse deben tener éxito en un chequeo contra la PM8 del androide). Brazo cañón (daño +2; necesita recargar un turno para volver a usarlo). Exoarmadura (Protección 2).

Salud: 

Bonus de puteo: 2

Este androide, primo hermano de Terminator, espera en estado de reposo tras una puerta de cristal en el centro de la mansión Orujo y se activa en cuanto ciertos sistemas de seguridad dan la alarma. Cuando eso sucede, se escucha una advertencia por el sistema de megafonía de la casa («Proceso de eliminación de intrusos activado»), sale a los pasillos y comienza a rastrear por todos los rincones para disparar hacia cualquier cosa que se mueva. Los sirvientes morenitos se esconderán, chillando como locas, en cuanto se escuche la alarma.

La contraseña no chuta

Pues claaaro, ¿qué se creían, que la buitre de Cayetana iba a dejar la misma contraseña después de la traición de su hija? Para nada. La ha cambiado y solo la conoce ella, la cual, por cierto, está a pocos metros de la tía Cesárea, hablando con otros pijos del club deportivo, que observan el incendio que hay en la sauna finlandesa.

Si son medio listos, los pejotas pueden presionar a Cesárea para que cante la contraseña a cambio de la vida del chihuahua, a lo que la mujer comenzará a rogarle a su hermana que se la dé. Será entonces cuando verán el auténtico carácter de Cayetana de Butrón, viuda de Orujo, que aparecerá en pantalla con su peinado decimonónico, su rictus satánico y sus pendientes de perlas:

—Van ustedes a comerse una mierda si creen que voy a darles la contraseña. Por mí pueden cargarse a esa vergüenza de la evolución que mi hermana tiene como mascota y hacer sus cosas de libertinos de izquierdas con mis sirvientes, pero sepan que no se irán de rositas. Tengo contactos con la policía que ya han dado orden para que sus mejores efectivos vayan hacia allí. De hecho, los tengo aquí al lado, tomándose un fino.

De fondo, la tía Césarea sigue insistiendo en que les diga la contraseña para salvar al perro, una ocasión que los pejotas pueden aprovechar para azuzar a la vieja contra su hermana, ya que convencer a Cayetana para que cante parece del todo imposible. Se requiere un chequeo de Asociabilidad de uno o varios pejotas (colaborando) contra la PM7 de Cesárea. Si tienen éxito, Cesárea se abalanzará sobre su hermana y comenzará a aporrearla con un bote de laca (puede que lo use también para lanzar llamaradas, pero eso quedará fuera de cámara). El tema es que Cesárea acabará apareciendo de nuevo en plano, con el rímel corrido y la pabela y un pendiente medio colgando: «Apuntad: 1341».

A menos que hagan algo así, lo tienen requete-chungo para abrir la cámara. Incluso si entre los pejotas hay algún experto en robos, serían necesarias muchas horas y herramientas específicas para abrirla. Solo unos buenos explosivos bien colocados podrían abrir un boquete rápido en la pared. ¿Alguien lleva explosivos encima, dices? Pues nada, consulta entonces la movida para manipular explosivos (página 79) y mucha suerte.

En la cámara de seguridad hay dinero, oro y joyas por valor de 200 000 ecus. Mucha pasta; podrían necesitarla en la siguiente aventura, ya verás.

Aquí también puedes ubicar cualquier info sensible sobre los Orujo que te venga bien para futuras aventuras que tengas en mente.

LA HABITACIÓN DE LA VIEJA

En la habitación más grande de la planta de arriba está el puto poni, ocupando un lugar privilegiado a los pies de la cama de Cayetana. Ya no queda rastro de nada que recuerde a José María Orujo, ni una miserable foto, lo que dice mucho de las ganas que su mujer tenía de quitárselo de encima.

Ponito es bastante grande, casi más que un poni de verdad. Es macizo y está recubierto de una pelusa de color rosa chicle, entre la que pueden adivinarsse varias junturas. Tiene unos ojos grandes y brillantes con pestañas larguísimas. No lleva ninguna silla de montar ni nada parecido, pero unas molduras permiten mantener el culo sobre su grupa con total comodidad. El cacharro no hace nada hasta que se usan ciertas palabras de activación. La más importante es «Ponito», que sirve para encenderlo y que haga algunas monerías: agitar las crines, parpadear con ojos brillantes, retozar, frotarse suave con quien dé la orden y tal.

Nota: Si a estas alturas los pejotas no parecen tener ni idea de que hay que hablarle al cacharro, añade un bonito collar con una placa que tenga grabada la palabra «Háblame».

Una vez sepan que la cosa funciona así, pueden probar varias órdenes. A continuación te facilitamos algunas, pero siéntete libre de cambiarlas por expresiones más vuestras e inventar otras funciones. Cualquier ocurrencia de los pejotas podría valer si te parece divertido. Por cierto, estas son las órdenes que podrían haberle robado a Patricia durante la escena inicial de la aventura.

Moverse: *Arre*

Moverse rápido: *Arre, arre*

Moverse a toda hostia y esquivar obstáculos: *¡Arre, cabrón!*

Parar: *Stop o ¡So!*

Cantar (baladas de Europe y Hombres G): *Canta*

Desplegar sillón del placer: *Abanibí*

Extraer falo gigante sintético: *Palote*

Montar al que dé la orden y conejearle: *Aúpa*

Atacar (embestir con la cabeza o cocear): *Arremete*

Ponito tiene también un puerto de conexión bajo la cola para cargarlo, actualizar su *software* y esas cosas. Alguien que logre conectarlo a un ordenador y tenga conocimientos mínimos de informática (un concepto o una flipada relacionada con

ordenadores o tecnología moderna) puede acceder a la información de la siguiente sección. Si no es el caso, deberán buscar a alguien que sepa. El Comando Agapimú dispone de algún androide jaqueado para la causa que podría encargarse.

LA REVELACIÓN

A través del puerto secreto de Ponito se puede tener acceso a las grabaciones en vídeo que el poni realiza de todas las sesiones. Esta función la solicitó Luis María de Ostolaza para grabar las guarradas que hacía con su churri, Patricia Orujo, mientras jugaban con el poni. Luisma nunca se lo dijo a Patricia, claro. Por un lado, porque era un vicio personal que le hubiera costado el noviazgo, pero, por otro, porque sabía que esos vídeos podían ser un factor de extorsión contra la familia Orujo en caso de necesidad. Luisma se ocupaba de descargar de vez en cuando los vídeos y guardarlos a buen recaudo en sus discos duros personales. Con su muerte, ciertas personas de la familia Ostolaza acabaron descubriendo los discos duros y los vídeos y, con toda la mala leche del mundo, han comenzado a mover los vídeos porno de Patricia por el ultranet. Con ello pretenden extorsionar a Patricia Pecado por un lado (para socavar su reputación como líder mutante) y a los Orujo por otro (para vengarse de la muerte de Luisma). Al comenzar esta aventura, Pecado solo ha escuchado rumores sobre esos primeros vídeos, como ya saben los pejotas, pero ahora podrá confirmar que, en efecto, pueden existir.

Lo que nos interesa ahora es que Ponito ha seguido grabando sus vídeos desde que Patricia fue raptada, en los que puede verse a Cayetana de Butrón practicando marranadas con el cacharro y con Gualdo, uno de sus sirvientes morenitos. Pero esto, que ya es un material de primera, no es lo más importante. Lo mejor es una conversación que Cayetana mantiene en uno de los últimos vídeos con un amante de voz masculina que queda fuera de cámara y al que solo se le oye gemir y murmurar algo muy bajito. Por el acento, parece oriental, muy posiblemente un chinorri. No se entiende un pijo de lo que dice, pero sí se puede ver y oír a Cayetana al responderle, en pleno arrebató orgásmico:

—Cariño, no te preocupes. El gran plan del Club Gilderberg sigue siendo un secreto. Es cierto que ese hijoputa de Yarritu descubrió algunos detalles, pero ahora está muerto, ¡muerto!, como el hijoputa de mi marido, ay, ¡sííí! Así que ya no tenemos nada que temer. Tras la próxima cumbre en Salina Silver activaremos la fase dos del plan y se, se..., sííí, ¡se van a cagar!

Si lo que Cayetana dice en el vídeo es cierto, el Puto Amo sabía algo importante sobre esos planes del Club Gilderberg, así que acudir a Álex Abadíe, el único compañero vivo del comando de Acción Mutante original, parece la mejor opción para enterarse de algo más. Por desgracia, ni Abadíe ni Pecado tienen ni idea sobre ese tema. No obstante, Abadíe se quedará unos instantes pensativo y dirá algo como:

—Si Yarritu guardaba algún tipo de información sensible sobre algo, solo se me ocurre un sitio donde podría estar: en el ordenador central de la Virgen del Carmen, el carguero frigorífico que nos servía como base de operaciones. Lástima que se hiciera trizas al aterrizar en Axturias, cuando lo del rapto de Patricia. Lo mismo todavía podría recuperarse la caja negra de entre la chatarra...

Pues nada, ya tenemos la puerta abierta hacia la tercera aventura. Niquelao.

REVELACIÓN MARIANA

INTRODUCCIÓN

Vamos con la última y la más gorda. Esta aventura te dará, fijo, para un par de sesiones o incluso tres si los pejotas se lían en algún punto delicado. Además, al final te ofrecemos algunas ideas locas por si quieres que esto solo sea el principio de un serial más largo con el que explorar el universo ranciapocalíptico del juego.

El argumento de **Revelación Mariana** enlaza con lo que los pejotas descubrieron en la aventura anterior: la posibilidad de que el Puto Amo conociera algunos detalles sobre el gran plan del Club Gilderberg. Si eso es cierto, lo más probable es que Yarritu guardara esa información en el ordenador central de la Virgen del Carmen, el carguero que usó el comando original de Acción Mutante para llegar a Axturias en 2012. Según podrán saber por boca de Abadíe y Pecado, la nave quedó hecha unos ciscos, pero con suerte podría quedar información en la caja negra del ordenador central. Vale la pena intentarlo, ¿verdad?

En **Revelación Mariana**, los pejotas van a vivir un regreso, al más puro estilo *Alien meets Indiana Jones*, a los restos de la Virgen del Carmen, en los desiertos del planeta Axturias. El lugar (¡esta vez sí tenemos plano!) se ha convertido en un redil de bichos y mineros locos que su líder, Mariano R., ha convertido en una verdadera secta fanática adoradora de una extraña criatura mutante.

Si los pejotas quieren infiltrarse en el Templo del Gran Gato, tendrán que superar muchas movidas chungas, pero a cambio podrán acceder a esa preciada caja negra que, por suerte, sigue por allí. Otra cosa es que logren salir de allí con vida para ver la información que contiene.

INCENTIVOS

Es posible que a estas alturas del asunto los pejotas no necesiten más incentivos que su afinidad a la Causa Mutante para lanzarse de cabeza a la misión. Pero podrían pedirles a Álex Abadíe y a Patricia Pecado que les acompañen o, al menos, que les ofrezcan algo a cambio de tan arriesgada misión. Por desgracia, el Comando Agapimú sigue demasiado ocupado coordinando las acciones de recuperación del patrimonio familiar de Patricia (ver aventura anterior) como para poder dedicarse a esto. Sin contar con que Abadíe y Pecado estarán viviendo una segunda luna de miel con su recién recuperado Ponito (si es que los pejotas lo recuperaron y lo devolvieron). Vamos, que no, que ellos no van a ir, pero no dejarán de insistir en lo importante que puede ser esa información para el futuro de Acción Mutante y del planeta en general. No pueden dejarles una nave ni pasta, aunque quizá sí un par de fusiles, una pistola y algo de munición (a tu gusto, según veas los inventarios de los pejotas). También pueden brindarles algo muy útil: un holograma de recomendación para que puedan negociar con algún chatarrero espacial dispuesto a alquilarles o venderles una nave que les lleve a Axturias. En el holograma salen Álex y Patricia, en plan arenga revolucionaria, solicitando ayuda en tiempos de necesidad por el bien de la Causa Mutante, como el holograma de la princesa Leia, pero mucho más cutre y con musiquilla de Ana Belén de fondo. En la siguiente sección te explicamos cómo pueden usar el holograma para negociar un mejor trato con los chatarreros.

Por supuesto, Álex Abadíe también facilitará unas coordenadas «un pelín aproximadillas, me temo» para que los pejotas localicen el lugar donde se estrelló la Virgen del Carmen: «De eso ya hace trece años, joder. Pero, vamos, que caímos más o menos por aquí casi seguro», dirá Álex mientras señala un viejo mapa de la superficie de Axturias.

BUSCADOS

A no ser que los pejotas hicieran un trabajo fino en la aventura anterior y que no les detectara ningún androide, dron, sirviente morenito o policía durante su infiltración en la mansión Orujo,

puedes dar por supuesto que están siendo buscados por la policía y seguramente por mercenarios de los Orujo. En los medios no se dirá ni mu de todo esto, pues, con el delicado tema de Ponito de por medio, Cayetana prefiere ser discreta.

Hay varios controles policiales en Neobilbao dispuestos para encontrar a los pejotas, atentos a cualquier vehículo sospechoso. Si los pejotas no han pensado en esto y se van moviendo por la ciudad a sus anchas, mételes en un pequeño aprieto inicial al enfrentarles con un pequeño control de un androide policía al girar una esquina. Pueden intentar disimular y camelarse a los guardias del control mediante un chequeo de Asocialidad contra la PM8 del androide, pues, si consiguen engañar al cacharro durante el proceso de verificación, sus compañeros policías descartarán a los pejotas como sospechosos.

También pueden hacer una movida de conducción de riesgo o moverse para salir por patas. Un fallo o un desastre debería derivar en un encuentro más serio con un grupo de maderos estándar (consulta las estadísticas de policías varios en la página 105). Si esto ocurre, eres libre de hacer que una pareja de mercenarios estándar comience a seguirles también (ver página 110), que podrían ser una amenaza interesante cada vez que los pejotas fallen alguna movida en adelante. Estos mercenarios pueden perseguirles también por el Espacio usando un caza espacial (página 122).

PILLAR UNA NAVE COMO DIOS MANDA

Comprar una nave espacial nueva y decente queda lejos de las posibilidades de los pejotas, por sencilla y pequeña que sea. Incluso si lograron robar los 200 000 ecus de la cámara acorazada en la aventura anterior, eso no da para una nave nueva. Por suerte, hay un mercado negro en alza que permite a los menos pudientes acceder a cacharrros de primera o segunda generación espacial, que sirven para viajar igual pero que pueden dar algún que otro problemilla debido al desgaste.

Si has enlazado directamente la anterior aventura con esta, lo más probable es que los pejotas sigan en Neobilbao, y eso quiere decir que el mejor sitio para hablar con chatarreros espaciales son las tabernas de los astilleros espaciales. Si le han preguntado a Álex o Patricia sobre algún posible contacto, obtendrán un par de nombres por los que empezar (la Lagañas y el Remaches), pero eso es casi lo mismo que visitar la zona y empezar a hacer preguntas entre los parroquianos.

Las tabernas de los empleados de los astilleros espaciales se concentran en la zona de La Naval de Sestao, y las más concurridas están en la calle Txabarri. Una vez allí, puedes proponerles esta movida específica para encontrar a un vendedor que tenga material interesante:

MOVIDA: ENCONTRAR A UN CHATARRERO ESPACIAL DECENTE

Chequeo de Asocialidad contra P5. Pueden tirar por separado (eso representa que cada uno se mueve entre sus contactos y asume sus propias consecuencias), que tire uno y los otros le ayuden (ver reglas de colaborar en la página 57) o que deleguen en un único pejota esta movida.

★ **Éxito:** Los pejotas confirman que la Lagañas es la mejor opción para quien quiere acceder a chatarra espacial de segunda mano y obtienen la dirección de su oficina clandestina en el barrio de Sestao.

⚡ **Casi éxito:** Los pejotas pueden conseguir la información de arriba a cambio de una de estas dos consecuencias: un policía de paisano reconoce a uno de los pejotas y trata de trincarle o una patrulla reconoce el vehículo de los pejotas y se lo lleva.

★ **Ups:** Los pejotas no dan con nadie dispuesto a venderles o alquilarles un cacharro espacial, pero un tipo que andaba por allí, que dice ser piloto de una lanzadera recreativa, les dice que puede meterles como polizones a cambio de 1000 ecus por barba. Eso sí, deberán pasar el viaje en la bodega de carga, bien calladitos. Se trata de una fragata recreativa que lleva a unos chavales de viaje de fin de curso a Axturias.

⚡ **Desastre:** Los pejotas levantan sospechas entre los trapicheros de las tabernas, que les toman por polis de paisano o mercenarios a sueldo del sindicato. Por mucho que se esfuercen en sus explicaciones, los pejotas se ven en mitad de una pelea tabernaria. Puedes jugarla (usa las estadísticas del trapichero espabilado de la página 115) o resumirla, diciendo que todos reciben 3 puntos de daño y la tara temporal «Apestados en Sestao». Eso les obligará a pensar en otra manera de acceder a una nave o un pasaje espacial.



La Lagañas

Esta penejota es la mejor opción para los pejotas. Si han tenido éxito o casi éxito en la movida anterior, podrán obtener su dirección y negociar con ella según las siguientes condiciones.

La Lagañas cambia de oficina cada dos por tres para despistar a la policía; actualmente la pueden encontrar compartiendo piso con una señora que no acaba de enterarse del rollo y que se piensa que la niña es ingeniera. La reunión tendrá lugar en el comedor de la vieja, entre manteles de ganchillo y con la tele de fondo emitiendo el programa de chismorreos de turno, *Ecos sociales*.

La Lagañas pertenece a una familia de astilleros de toda la vida. Es tirando a bruta, le falta un ojo y tiene una mano mecánica que incluye una pantalla en el dorso y algunas teclas que usa como calculadora. Sabe el material que vende y es afín a la Causa Mutante, pero no se plantea ser militante ni de lejos.

En la misma pantalla de su mano puede enseñarles algunas fotos de un carguero ligero que tiene disponible ahora, «recién arreglado y engrasado». Se llama Fitipaldi IV (ver página 121). «Solía transportar carne sintética entre la Tierra y Gamínedes. No he sido capaz de quitarle del todo el olor a tocino, pero por lo demás lo he dejado fino fino. Va con su remolque diésel y todo».

Bien, pues el precio de salida de esto es de 300 000 ecus de nada (y es un chollazo, la verdad), algo fuera del alcance de los pejotas a menos que hayan robado la cámara acorazada de los Orujo en la aventura anterior, en cuyo caso podrían hacer una movida para regatear (página 74).

Si no es el caso, podrían intentar endeudarse (página 74) o simplemente pedirle a la Lagañas si podría alquilársela un tiempo, a lo que ella se negará inicialmente (ya se imagina cómo puede quedar la nave en manos de un comando), pero a lo que podría acceder si superan un chequeo de Asocialidad contra la PM5 de la Lagañas. En ese caso, les pedirá 2000 ecus por día.

En cualquiera de los casos, el holograma que les ha cedido el Comando Agapimú sirve como flipada para mejorar el chequeo, pero solo lo podrán usar una vez. Por suerte, la tara de la Lagañas también podría facilitarles las cosas.

LA LAGAÑAS

PF: 7 (0/1)

PM: 5 (2/4)

Taras: La ablandan las causas justas.

Flipadas: Brazo calculadora. ¿Me tomas por tonta? (si nota que intentan mentirle). Pistola (daño +1).

Salud: 

Si todo falla, la Lagañas les recomendará que se pillen pasaportes falsos y traten de viajar como turistas o que se cuelen como polizones.

Por supuesto, siempre les queda la opción de robar el Fitipaldi IV (para lo cual deberán obligar a la Lagañas a cantar que lo tiene guardado en un polígono de los alrededores) o cualquier otra nave del espaciopuerto, aunque en este caso te tocará a ti, dejota, improvisar los detalles de esa escena.

La opción turista

Por si no lo habían pensado, la opción más sencilla para viajar a Axturias podría ser comprar un billete en una de las lanzaderas turísticas que zarpan cada dos o tres días hacia Axturias. Es cierto que Axturias no es actualmente el destino más deseado por los viajeros, pero sigue siendo una opción, sobre todo para mochileros y viajes de fin de curso. Puede ser realmente interesante que los pejotas deban compartir viaje con un grupo de jovencitos ultrahormonados. Esta opción requiere gastar 800 ecus de nada por cabeza y presentar pasaporte espacial, aunque también es factible colarse en plan polizón.

Si los pejotas eligen alguna de estas opciones, deberás improvisar tus propias movidas o adaptar una movida básica al grado de amenaza que estimes conveniente, que viene a ser lo mismo. Recuerda que los pejotas están buscados (puedes usar eso como tara para putearles en los controles). Otra opción es que acudan a algún falsificador y le suelten la mosca, unos 3000 ecus por barba, para conseguir documentación falsa.

EL ESTACIOPUERTO

El espaciopuerto de Neobillbao se conoce como La Paloma y queda a un tiro de piedra de la capital.

Cuando los pejotas sepan cómo se lo van a montar para burlar el control de salida, plantea algún chequeo de Asocialidad contra los vigilantes aduaneros. O de Torpeza contra los vigilantes del perímetro del aeropuerto si lo que intentan es colarse en plan polizones. La Precariedad de los controles y los vigilantes es de 7 (el personal aduanero anda muy ocupado como para entrar en detalles).

VIAJAR POR EL ESPACIO

Sea a bordo del Fitipaldi IV, como pasajeros de una fragata turística que lleva unos estudiantes de fin de curso o como polizones de cualquier carguero con destino a Axturias que salga del espaciopuerto de Neobilbao, los pejotas acabarán saliendo al Espacio. La ruta oficial Tierra-Axturias requiere pasar un control aduanero intermedio (el conocido enlace Axturias-Burgus). Si los pejotas se lo montaron bien en el control de salida de Neobilbao, no hace falta que hagan otra movida para superar este nuevo control, pero sí que deberían si la cagaron de algún modo (vuelve a plantear un chequeo de Asocialidad o Torpeza contra P7).

No existe una ruta undercósmica (ilegal) propiamente dicha entre la Tierra y Axturias, porque los numerosos cinturones de asteroides lo ponen realmente chungo y solo los más desesperados se atreverían a usar el atajo. Si, pese a ello, los pejotas insisten y han conseguido su propia nave o el control de una, pídeles una movida de conducción de riesgo con naves espaciales (página 85) y cruza los dedos. Si quieres fliparte con algo más que un cinturón de asteroides, puedes planificar un encuentro con piratas espaciales (página 123).

Viajar por la ruta oficial lleva entre tres y cuatro días, mientras que solo tardarán un día y medio si se atreven a usar el circuito undercósmico.

Vidilla narrativa

Más allá de los percances derivados de las movidas para acceder a una nave, el viaje espacial es un buen momento para una charla entre los pejotas, que podrían recapitular, planificar o simplemente relajarse. Si han optado por viajar en lanzadera turística, no dejes escapar la oportunidad de hacerles interaccionar con penejotas pintorescos que pongan a prueba su paciencia o que les metan en pequeños líos absurdos, por ejemplo.

ATERRIZA COMO TUEBAS

Bueno, si se creían que lo difícil había sido pillar la nave, despegar y tener un viaje más o menos agradable, que se preparen. Si van de polizones en un carguero o fragata turística, van a tener que pensar en algo para que la nave haga una paradita especial en la zona que Álex Abadíe les ha señalado en el mapa. Esto puede ser tanto una movida social (tirando de Asocialidad) o un rapto de la nave en toda regla. Déjate llevar por las ideas de tus pejotas.

Cuando la nave se esté aproximando a la zona indicada, los pejotas podrán reconocer un área desértica cuajada de restos de chatarra y ro-deada de varios perímetros de vallas precarias. En su centro parece alzarse algo parecido a un zigurat del que brotan varias fumarolas. Justo cuando te pregunten por más detalles, diles que una estampida de ciervos alados feos (página 125) se precipita sobre la nave, algunos de los cuales se estamparán irremediabilmente contra el parabrisas galáctico. Es hora de una movida de conducción de riesgo con naves espaciales contra P5, para ver qué tal va el aterrizaje. Si los pejotas no están al mando de la nave, esta se estrellará sin remedio y les causará 4 puntos de daño a cada uno. El resto de ocupantes acabará destrozado o huyendo hacia el desierto presa del pánico.

Caigan de forma suave o violenta sobre la zona, no parece una buena idea quedarse demasiado cerca de la zona del zigurat. Echando un vistazo por los alrededores, pueden confirmar que hay un buen puñado de tipos (mineros locos) vigilando. Entrar a saco suena a dejarse el pellejo antes de cruzar el segundo perímetro de vallas. La cosa exige una aproximación más prudente.

LOS MINEROS OTEAN LA NAVE

Por muy bien que hayan aterrizado, la estampida de los ciervos alados feos habrá causado suficiente estruendo como para que los mineros locos hayan visto caer o aterrizar la nave de los pejotas. Para esta secta de lunáticos resulta vital conseguir condensadores de refractancia de cualquier nave espacial que puedan desguazar, pues creen que el Gran Gato, su dios chungo, se alimenta de la energía atómica de esos generadores, así que no tardará mucho en aparecer un grupo. Parecen cinco, pero deja caer que la nave se ha estrellado en un espacio bastante abierto y está desprotegida: hay muchos flancos por cubrir.

GRUPO DE MINEROS LOCOS

PF: 6 (2/4)

PM: 7 (1/2)

Taras: Locos de atar.

Flipadas: Lanzar granadas (daño +2).
Disparar a lo loco (daño +1).
Moverse como lagartijas.

Salud:  *

* Usa las mismas estadísticas para el minero que se acerca por el flanco, pero usándolo como penejota único, no como grupo.

Si ningún pejota se molesta en comprobar mejor los flancos de la nave, procede con una escena de mamporros normal entre los cinco mineros locos y los pejotas, pero si alguien declara que se mantiene alerta (y dedica alguna de sus acciones a observar los alrededores) podrá ver que hay un sexto minero acercándose, con pinta de mecánico, dispuesto a colarse en la zona de maquinaria central. Va cargado con un macuto rebosante de herramientas y en tres turnos habrá conseguido extraer el condensador de refractancia. Dedicará el cuarto turno a huir con su botín.

Sería interesante que al menos uno de los mineros lograra huir para dar parte a los suyos de lo ocurrido (puedes aplicarle un -2 a la P mientras se dedica exclusivamente a cubrirse en su retirada), pero, si no es posible, describe simplemente cómo aparece la estela de polvo de un vehículo alejándose a cierta distancia en dirección al zigurat. Tenían apostado un vigía, demasiado lejos como para que un ataque de los pejotas le alcance.

LOS ALREDEDORES DEL ZIGURAT

El zigurat se encuentra en una planicie muy expuesta a las miradas, al solano y al viento del desierto. Lo único que salpica el paisaje son unas formaciones rocosas maltratadas por la erosión, muy a lo *western*. El perímetro exterior de vallas está creado a partir de planchas de metal expoliadas de factorías mineras y granjas abandonadas, aunque también es posible ver trozos del chasis de un carguero espacial, muy posiblemente la Virgen del Carmen, el carguero del comando original de Acción Mutane que buscan los pejotas. Más allá hay dos perímetros interiores más, esta vez a base de alambre de espino y postes desvencijados. En algunos puntos hay algo parecido a torretas (todas diferentes y precarias), desde las que vigilan algunos mineros locos. También son muy visibles varios generadores que parecen funcionar a base de placas solares y gasoil, de los que surgen cables que se pierden en el interior de la planta inferior del zigurat.

El zigurat en sí tiene cuatro alturas y queda en el centro del complejo. La única entrada parece estar en algún punto de la planta superior, la más pequeña, en el techo de la cual se ven varias antenas parabólicas. Una destartada red de pasarelas apoyadas sobre viejos contenedores de mercancías, grúas oxidadas y puntales permite alcanzar esa entrada. De vez en cuando aparecen algunas columnas de un humo verdo-so desde algunos respiraderos que hay en los

niveles superiores. El cableado que hemos comentado entra a través de unos respiraderos por los que es imposible pasar. Las paredes de la planta inferior son muy gruesas y haría falta horas de trabajo con una excavadora para abrir una brecha, así que la única manera de entrar es por arriba.

Si algún pejota propone infiltrarse durante el día, dile que está chalado y que eso es una amenaza mortal (P1). Por la noche sigue siendo peligroso, pero menos (P4). No obstante, hay una manera de que todo esto resulte más fácil: si los pejotas se permiten reconocer un poco la zona antes de lanzarse a lo loco hacia el perímetro del zigurat.

LOS CALIFAS

Mientras anden husmeando por allí, el pejota con un % más bajo de Estupidez se dará cuenta de una cosa: alguien les está apuntando con un puntero láser. Si buscan el origen del rayito, descubrirán a un par de tipos con turbantes y gafas de sol que están bien parapetados tras uno de los montículos de los alrededores. Uno de ellos les hace gestos discretos con las manos, en plan «venid para acá». Si hace falta, escribirá en una pizarrilla que lleva encima algunas palabras o frases cortas, como «Ya les habría matado si quisiera» o «Vamos a hablar, anda». Si los pejotas se acercan, se moverán despacito hacia otro montículo más grande, tras el que se esconden una veintena de chavales zarrapastrosos que se hacen llamar los Califas. Su líder, el de la pizarrilla, es Tarkán. Todos visten a lo árabe, aunque solo un puñado de ellos lo parecen realmente. Tarkán, que tiene acento canario y la nariz torcida, les explicará una bonita historia. A continuación te la ponemos así, en plan relatiillo, pero se trata de que tú la expliques a tu manera mientras interpretas al líder de los Califas.

TARKÁN (Y OTROS CALIFAS)

PF: 6 (1/2)

PM: 7 (1/2)

Taras: Valentía, la justa.

Flipadas: Escondarse. Engañar.
Carga desesperada.

Salud:  *

* Puedes usar la misma plantilla para gestionar a un grupo de cuatro Califas; en ese caso, cada punto tachado de Salud equivale a un Califa caído.

Nos hacemos llamar los Califas y somos un grupo de profesionales liberales que trabajamos pa la AGA (Asociación de Granjeros Axturianos) pa expulsar a los mineros locos de la región, que no hacen más que tocar las pelotas a las pobres prospecciones mineras decentes que quedan en el planeta. Los mineros locos son peligrosos, pero hasta ahora estaban desorganizados. El problema empezó cuando ese farbullero de Mariano nos hizo la pirula a todos.

Sí, nos la jugó bien a la AGA y a nosotros, porque Mariano era todo un Califa hasta hace apenas unos meses. Era nuestro representante y negociador. Aunque a veces se aturullaba un poco hablando, siempre acababa cerrando buenos tratos, porque es un tío organizao. Fijense que consiguió que la AGA nos pagara un buen adelanto por nuestra misión de expulsar a los mineros locos. Se guardó todo ese dinero en un sobre y dijo que tenía un plan. Le acompañamos hasta esta zona, que es donde tenían montadas sus barracas los mineros locos, y nos pidió que le esperaríamos mientras él iba a negociar su rendición a cambio del dinero del adelanto. «Ganaremos menos, pero no soltaremos ni un tiro», me dijo. Yo le dije que estaba to loco, pero él me contestó que antes de enfrentarse al enemigo había que conocerlo y que, si la negociación no iba bien, usaría el dinero pa pagar su libertad. Cuando me di cuenta, ya se había mandao a mudar hacia las chabolas, soltando un «muchas tardes y buenas gracias».

Luego, todo se desbocó. Apenas unas horas después, un grupo de mineros locos armados vino justo al lugar donde nos estábamos escondiendo y nos dieron canela de la buena. Los que sobrevivimos tuvimos que salir chiscando de allí. Cuando nos recuperamos de la paliza y volvimos, un par de semanas después, flipamos con cómo había cambiado el paisaje: los mineros tiraron abajo sus chabolas y construyeron con ellas y con el resto de chatarra desperdigá en la llanura esas vallas que ven. Además, comenzaron a construir esa pirámide chungá del medio. Aunque algunos temíamos por la suerte de Mariano, pronto nos dimos cuenta de que solo él podía estar detrás de tanta organización. Estamos convencidos de que se ha aliao con los mineros locos de alguna manera. ¡Y se ha quedao con el dinero del adelanto, el pollaboba!

El asunto nos da tanta vergüenza que todavía no les hemos dicho nada a los de la AGA. Nuestra última esperanza es cumplir nuestra misión de echar de aquí a los mineros pa poder cobrar el resto de la pasta al menos, pero es que desde que llegamos aquí esa pirámide de los cojones no deja de crecer y de soltar ese humo raro, y hay más y más vallas y mucha radiación que parece venir de allí,

y los mineros locos parecen más organizados... Llevamos desde entonces vigilándolos, pero aún no entendemos muy bien qué hacen allí dentro. Alguna mierda fabrican que luego venden a trapicheros espaciales. ¡Arrrggg, me tienen envenenao!

Debería quedar claro que la mejor opción para los pejotas es pactar una alianza con los Califas. Ellos no se atreven a entrar, pero, si los pejotas están dispuestos, Tarkán y los suyos pueden mostrarles el mejor sitio para acceder y cubrirles la entrada y la retirada. Ninguno de los Califas tiene agallas para acompañarles, salvo Tarkán. Puedes hacer que les acompañe como un penejota aliado, si quieres, y que colabore en algunas movidas.

INFILTRACIÓN!

Si los pejotas acceden, los Califas les mostrarán una zona en la que la disposición de las torres de vigilancia y los focos que usan durante la noche crea una zona ciega que aumenta la P de la amenaza tres puntos (P8 durante la noche, P5 durante el día). Deja que decidan cuál es el mejor momento para entrar y pídeles una movida colaborativa para moverse. Si tienen que asumir consecuencias, haz que algunos mineros locos cercanos les descubran y les disparen. Recibirán el daño correspondiente, pero los Califas se encargarán de dar cuenta de ellos e iniciarán un tiroteo que distraerá al resto de mineros vigilantes. Eso permitirá a los pejotas avanzar a través de las pasarelas en zigzag que van ascendiendo entre torres de contenedores cada vez más altas, pilares precarios y brazos de grúa que mantienen las pasarelas en alto, creando un loco camino ascendente hacia la única entrada visible al zigurat, situada en lo alto. Antes de llegar a la puerta, no obstante, los pejotas deberán atravesar una nube de ese humo extraño que surge de los pequeños agujeros de ventilación. Este humo puede colocar (pronto sabrás por qué) y obliga a los pejotas a realizar una movida especial:

MOVIDA: RESISTIR GLOBAZO

Se trata de un chequeo de Estupidez contra P variable según lo próximos que estén al corazón del zigurat: P7 para los exteriores cercanos y planta 4, P5 mientras atraviesan las plantas 3 y 2 y P3 cuando estén en la planta 1. Puedes proponer esta movida siempre que quieras hacer aparecer una de estas nubecillas de la risa.



Éxito: El pejota pilla un puntillo guapo que no le molesta para nada.



Casi éxito: El pejota pierde 1 punto de Salud debido a un ligero mareo y malestar, pero se libra de lo peor del globazo.



Ups: El pejota recibe la tara temporal «Globazo» (que lo interprete, por favor), pero el ciego actúa también como una especie de revelación mística que le ayuda a detectar una oportunidad (un mecanismo oculto, un camino secreto, un arma abandonada...) o evitar un peligro (una trampa, la cercanía de un enemigo...).



Desastre: El pejota recibe la tara temporal «Globazo» y pierde 3 puntos de Salud debido a la pálida. Además, tiene una reacción física chungu que le incapacita para su próxima acción. Tira un dado de diez caras y consulta el tipo de reacción concreta según del resultado: 0-5, escalofríos y tembleques; 6-8, vómito a chorro; 9-10, cagalera incontenible.

EL ZIGURAT

Venga, vamos a jugar esta parte al estilo vieja escuela, como si de una partida de mazmorreo se tratase. Usa el precioso mapa que facilitamos y las descripciones de cada estancia relevante para narrar el avance de los pejotas hacia la planta baja del Templo del Gran Gato, donde está el corazón de la Virgen del Carmen y, se supone, la caja negra que están buscando.

El zigurat se ha construido vaciando por dentro un enorme montículo de arenisca, arcillas rojas y roca volcánica, reforzando el interior con tablas, planchas de madera y puntales y dándole por fuera esa característica forma de pirámide escalonada. El nivel inferior tiene el tamaño aproximado de un campo de fútbol, y cada piso superior se va haciendo considerablemente más pequeño. Los muros, en todos los casos, son muy gruesos, mucho más en las dos plantas inferiores.

El zigurat tiene cuatro niveles y, para entenderlos, los numeraremos como si de un bloque de pisos se tratase, considerando la planta baja como la planta 1, aunque en realidad se accede desde la más alta (la 4).

Planta 4 (acceso)

La planta superior del zigurat tiene una planta casi cuadrada, de unos cinco metros de lado. Las paredes están forradas con páginas de revistas porno y huele raro. En mitad de la sala hay algo parecido a una columna muy ancha, construida a base de materiales diversos: mucho cable, mucha placa de metal, mucho remache y tornillo. A media altura de la columna y encarado hacia la puerta, hay un muñecajo construido a trozos, donde destaca el torso de un androide sexual femenino, con seis brazos de distintos colores y una cabeza de gato enorme que casi toca el techo y que parece sacada de una atracción de feria. Al minino le han pintado dos cruces en los ojos. Deja que los pejotas se coman la olla un rato ante este extraño tótem. La manera más sencilla de resolver el enigma es que alguien recuerde cierta escena de *Indiana Jones y el templo maldito* y presione las tetas del maniquí. Eso hará que se active una maquinaria y se abra una puerta tras la columna, revelando un precario ascensor que permite bajar. Un nuevo maniquí, esta vez ataviado como un minero, ocupa el espacio restante; una manivela asoma justo donde debería estar su cimbrel, y solo subiéndola y bajándola (como en las fuentes antiguas) permite que el ascensor baje o suba.

Si no adivinan lo de los pechos-pulsadores, deberán ingeniar alguna cosa para descubrir el sistema interno del ascensor y jaquearlo. Puedes usar la movida para escoñar objetos o jaquear sistemas (página 75).

Planta 3

El elevador desciende a la planta 3, en concreto, al interior de un autocar (¿cómo coño lo metieron aquí?) que ha sido casi defenestrado y que ahora parece hacer las veces de oficina de recepción y despacho, aunque cuando los pejotas lleguen no encontrarán a nadie. Hay papelotes por todas partes, algún ordenador conectado a cables que se pierden entre la suciedad del suelo y sistemas de comunicación con el exterior un poco anacrónicos pero útiles. Es fácil intuir que desde aquí se gestiona la parte administrativa de un negocio ilegal basado en vender «resinas», «cogollos» y cosas similares. También es posible descubrir una hoja

EL ZIGURAT

PLANTA 4

TOTEM/ELEVADOR OCULTO (A PLANTA 3)



ENTRADA

PLANTA 3

MQUINARIA HIDRÁULICA

BASE DEL ELEVADOR (A PLANTA 4)

AUTOCAR DEFENESTRADO

RANPA

ACCESO SECRETO (A PLANTA 2)

ESCALERAS (A PLANTA 1)

PLANTA 2



- ☹ NIÑOS PUTEADOS
- ⚠ MINERO LOCO VIGILANDO
- PUERTAS RANDOM
- 👁 MIRADORES A PLANTA 1

BASE DE ESCALERAS (A PLANTA 3)

BASE ESCALERAS (A PLANTA 2)

ALTAR DEL TEMPLO DEL GRAN GATO (MARIANO R.)

RESTOS DEL CARGUERO VIRGEN DEL CARMEN (CAJA NEGRA)

PLANTA 1



de cálculo con algunas exageradas comisiones para ciertos personajes, entre los que es fácil distinguir el nombre de un tal Mariano R. y otras gentes de lo más granado del trapicheísmo axturiano (si algún pejota es trapichero u originario de Axturias, podría reconocer a alguno de estos piezas). Puede ser un documento útil para iniciar alguna misión secundaria si te apetece seguir explorando las posibilidades del planeta Axturias tras esta aventura.

Cuando salgan de la estructura del autocar, verán que en uno de sus laterales hay un inmenso mural de Bob Marley. También es posible adivinar un precario sistema de riego que parece recoger la escasa agua de lluvia y acumularla en bidones y depósitos repartidos por toda la planta en columnas de varios colores y materiales. Se trata de una maraña de mangueras, embudos, manijas y llaves de paso que crea un sistema de vasos comunicantes entre todos los elementos de la estructura y sirve para distribuir el agua que se va recolectando hacia las plantas inferiores. En un rincón hay maquinaria (cualquier pejota con concepto o flipadas relacionadas con la tecnología o las chapuzas la reconocerá como maquinaria hidráulica, similar a la que usan ciertos ascensores).

Tras una de las columnas de bidones hay una cortina de cáñamo que da al verdadero acceso a la planta inferior, pero, a menos que echen un vistazo a toda la planta, no lo encontrarán. La única salida obvia de esta planta es una rampa que desciende, pero ese acceso es una trampa:

Trampa hidráulica

El esquema de la trampa de la página siguiente te ayudará a entender mejor las explicaciones. Como ves, la rampa que parece descender hacia la planta inferior se inclinará en cuanto los pejotas sobrepasen la mitad del recorrido, poniéndoles en riesgo de caer hacia el depósito cilíndrico que hay a continuación. Todo pejota afectado deberá hacer una movida para moverse contra P5 (amenaza asumible). Aparte de los puntos de daño que puedan recibir de la caída, la trampa activará también un panel con pinchos que comenzará a descender gracias a la maquinaria hidráulica que han visto en la planta de arriba. En tres turnos habrá llegado a la altura de los pejotas y causará 3 puntos de daño por turno hasta triturar a quien haya dentro. Veamos qué oportunidades de escapar tienen los que hayan caído aquí:

- **El nido de alacranes:** Este nido ya estaba aquí antes de que montaran la trampa. De hecho, los alacranes se mosquearon durante la construcción y se cargaron a algunos de los mineros, pero Mariano R. pensó que «a caballo regalado no le mires el diente» y les permitió quedarse allí. Ahora, el único modo de salir del depósito supone meterse por el agujero y reptar por el nido hasta llegar a la base de la rampa, por donde es posible volver a salir... en caso de que sobrevivan a la familia de alacranes que viven en medio. No hace falta ningún chequeo para acceder al agujero, pero en cuanto comiencen a reptar por él deberán vérselas con uno o dos alacranes (ver página 125).
- **Escoñar la maquinaria hidráulica** que hay en la planta 3 para detener el descenso de la placa de pinchos. Para ello, alguien debe superar una movida para escoñar objetos o jaquear sistemas contra P8.
- **Reventar las paredes del depósito:** Son de fibra de vidrio y tienen 6 puntos de Estructura, lo que quiere decir que tienen que acumular 6 puntos de daño para abrir un agujero suficientemente grande. Accederán directamente a la parte exterior del depósito (ver planta 2 en el plano general).

Planta 2

Esta zona es un verdadero laberinto donde cuesta lo suyo situarse. Aquí es donde más se percibe que el zigurat ha sido creado aprovechando una montaña, pues los pejotas se encontrarán ante una suerte de laberinto irregular perforado en la propia arenisca. Los tubos que distribuyen el agua siguen bajando hacia las plantas inferiores.

En esta planta hay varios secaderos de marigualda (ver recuadro de la página 196), por lo que la misma bruma tóxica que atravesaron al entrar volverá a aparecer de vez en cuando, colapsando los pasadizos.

Fíjate en la zona del plano que indica el acceso a la planta (desde la escalera de caracol o desde el depósito) para situar el punto de inicio de los pejotas. A partir de este momento deberías ir dibujando a los pejotas lo que ven según se vayan desplazando para que puedan decidir hacia qué zonas se mueven. A continuación te describimos los detalles que pueden encontrar:

Mirador hacia la planta inferior

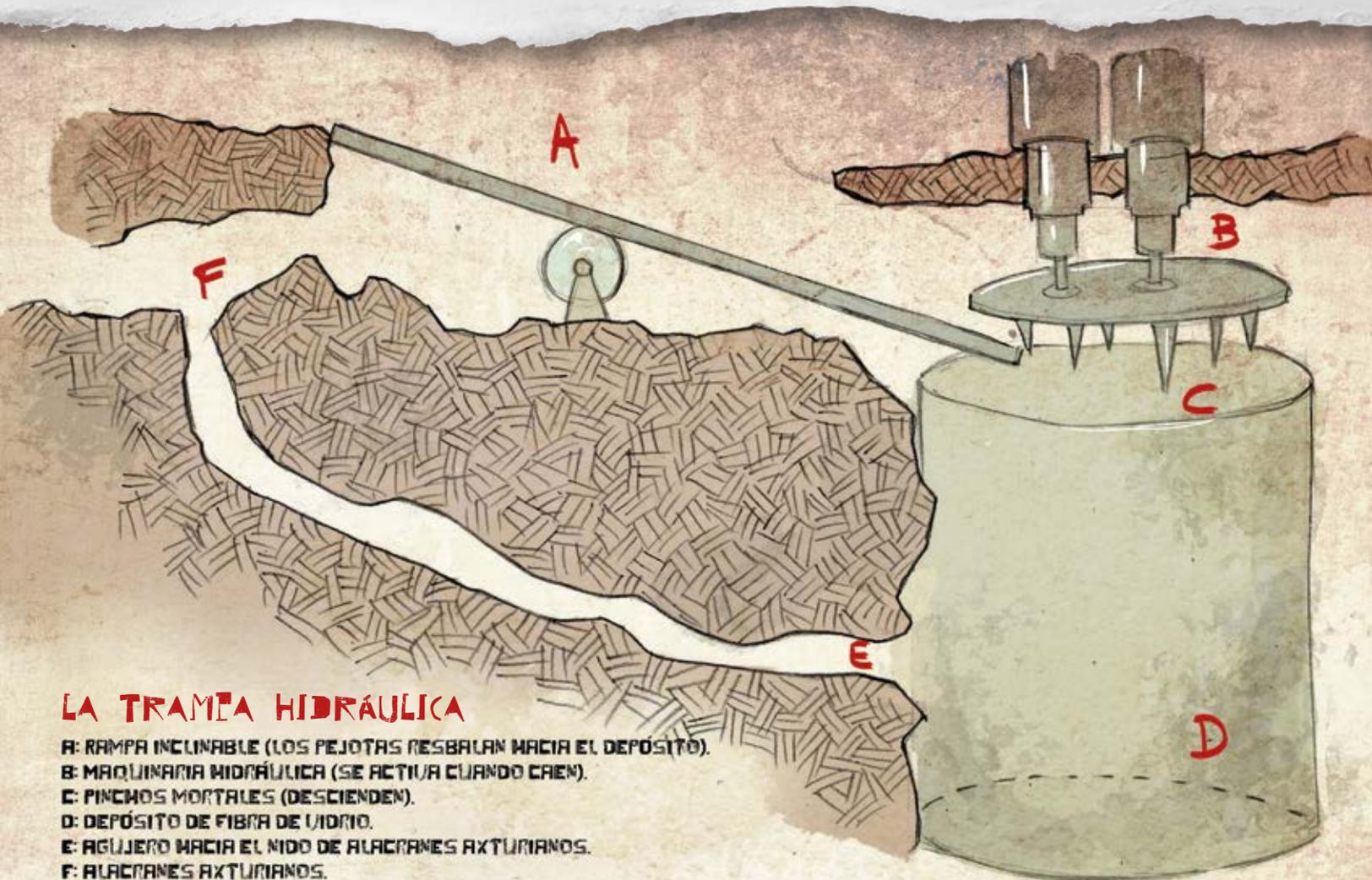
A través de una especie de arpilleras es posible atisbar una parte del piso inferior. Pese a estar en penumbra, podrán ver largas líneas de lámparas ultravioleta y una maraña de puntales cubiertos de frondosas plantas enredaderas. Numerosos mineros locos deambulan por esos misteriosos corredores, con más actitud de agricultores que de vigilantes. Pero lo más importante es algo que se intuye en el único claro que se abre entre esa frondosidad verde violeta: es imposible percibir ciertos detalles, pero parece haber un rincón mucho más iluminado: allí se atisban varias columnas repletas de abalorios y puede que un altar. Y, tras él, una estructura metálica que recuerda, sin lugar a dudas, al puente de mando de un carguero. Varias figuras se reúnen allí, pero los pejotas no lograrán ver más detalles desde esta distancia. Bajar por aquí es realmente arriesgado (amenaza peligrosa) debido a la altura. Deberán seguir buscando un acceso decente hacia la planta baja.

Puertas

Distribuidas un poco al tuntún por toda la planta, se supone que dan acceso a pequeños almacenes y alacenas de usos diversos, pero los mineros locos, incluso ahora que están mejor organizados, no dejan de ser un desastre, así que lo que los pejotas pueden encontrar dentro es una lotería. Literalmente. Cada vez que los pejotas se decidan a abrir una puerta, tira un dado de diez caras y consulta la siguiente lista (puede salir el mismo resultado varias veces):

10-9: **Un osario.** Varios esqueletos de mineros muertos y de víctimas de sus correrías se acumulan en un cuartillo minúsculo y se desparraman sobre los pejotas dándoles un susto de muerte (1 punto de daño mental, al menos la primera vez que les pase).

8-7: **Niño castigado.** Un niño lleno de tizne y más mosqueado que asustado ha sido encerrado en un cuartucho que solo puede abrirse desde fuera.



LA TRAMPA HIDRÁULICA

- A: RAMPA INCLINABLE (LOS PEJOTAS RESBALAN HACIA EL DEPÓSITO).
- B: MAQUINARIA HIDRÁULICA (SE ACTIVA CUANDO CAEN).
- C: PINCHOS MORTALES (DESCIENDEN).
- D: DEPÓSITO DE FIBRA DE VIDRIO.
- E: AGUJERO HACIA EL NIDO DE ALACRANES ARÁCNIDOS.
- F: ALACRANES ARÁCNIDOS.

LA MARI- GUALDA

Cuando la Virgen del Carmen se estrelló en esta zona, uno de sus tres condensadores de refractancia petó y liberó gran cantidad de mierda radiactiva que, aún hoy, afecta al lugar. Uno de los efectos de aquello fue la mutación de una especie de marihuana silvestre autóctona que crecía por la zona, que pasó de ser de color verde a un amarillo dorado la mar de chulo. Coloca más o menos lo mismo, pero a los pijos les vuelve locos eso de fumar hierba dorada y se está cotizando a precios astronómicos.

El niño tiene algún tipo de deformidad que hace pensar en mutaciones chungas (tres orejas, siete dedos en cada mano...). Es uno de los niños puteados de los que te hablaremos más adelante. Su primera impresión será confundir a los pejotas con mineros locos, pero, si le tratan bien, podría ser de ayuda más adelante.

6-5: **Despensa.** Un pequeño cuartucho con comida diversa: latas de fabada, nata en spray de Chin-1RIA, cigarrillos Condados, gaseosa y una lata de Cat-chaw. Esta lata sirve como flipada a la hora de defenderse de los bichos esmayaos.

4-3: **Bichos esmayaos.** Consulta la sección del mismo nombre, un poco más adelante, pero ten en cuenta que el bicho les saltará a los pejotas a la cara, a lo alien, en cuanto abran la puerta.

2-1: **Equipo molón.** Mira qué suerte. Vuelve a tirar el dado. Con un 7-10 encuentran una caja de munición del arma de fuego más pequeña que tengan; con un 4-6, una caja de munición del arma de fuego más grande; con un 2-3, tres granadas caseras (explosivos menores), y con un 1, dos revientatúneles (explosivos medios).

Los niños puteados

En los puntos marcados en el mapa hay pequeños grupos de niños que manipulan la mariguada para extraer la resina y acelerar el secado de las hojas y los cogollos. Cerca de ellos siempre hay algún minero loco de guardia (también marcado en el mapa), que se encarga de que hagan su trabajo. De estas zonas sale el humo que afecta el zigurat. Los niños han sido raptados de pueblos y asentamientos mineros axturianos y forzados a trabajar en la preparación de la droga. Si los pejotas les ayudan y les prometen la libertad, tendrán unos interesantes aliados en lo que resta de aventura. Por cada grupo liberado, los pejotas obtienen 1 punto de puteo que pueden poner en un fondo común. Cada vez que usen uno de estos puntos, conseguirán que un grupete de niños aparezca y putee al enemigo de turno con alguna de sus taras.

Si los pejotas llegan chungos de salud a esta parte de la aventura, puedes ofrecerles alguna ayudita más por parte de los niños puteados en caso de que se hayan portado bien con ellos: tres cajas de mariguada especial, que actúa como un calmante «Relax» (ver página 72).



BICHOS ESMAYAOS

PF: 6 (2/4)

PM: 10 (0/1)

Taras: Famélicos. Sordociegos.

Flipadas: Detectar vibraciones.
Chorrillo tóxico (daño +1).
Tensarse y golpear.

Salud: 

Los bichos esmayaos

En el film de *Acción Mutante* podemos ver en un par de ocasiones a un bicho que el comando lleva en las bodegas del carguero Virgen del Carmen. Incluso podemos intuir una pulpa sanguinolenta junto a la nave que nos puede hacer pensar en la suerte que ha corrido el bicho cuando la nave se estrella en Axturias. Pues bien, cuando los mineros de la zona se acercaron a ver la chatarra caída, se encontraron también con dos o tres tentaculillos del bicho arrastrándose hacia los restos desperdigados de una lata de Cat-chaw. Entendieron que esa cosa llegada de los cielos todavía podía alimentarse. De hecho, crecía muy rápido si la alimentaban con frecuencia, tanto que solo decidieron alimentar bien a uno, el que se ha convertido en el Gran Gato. A los demás (los bichos esmayaos) los mantienen famélicos y los usan como guardianes del laberinto. Ahora tienen el tamaño de un gato doméstico, pero recuerdan más a un pulpo con melena que a un felino. Estos bichos son el motivo por el que los mineros locos siempre llevan encima una latita abierta de Cat-chaw, con las que los alimentan y despistan si les salen al paso. Usar una de estas latas funciona como una flipada temporal a la hora de defenderse de los ataques de estos bichos.

La verdad sobre Mariano y sus mineros locos

Antes de llegar al final, vamos a explicarte qué pasa exactamente con Mariano R. y los mineros locos. Cuando Mariano se acercó a ellos para negociar, no tardó en descubrir el percal que tenían montado alrededor de la marigualda. Sus tremendas fumadas les habían dejado con un globazo crónico y costaba mucho entenderse con ellos, pero, por otro lado, ayudaba a que se creyeran cualquier cosa por absurda que fuera. Cuando Mariano descubrió a los bichos esmayaos, y en especial al bicho gordo que los mineros

llaman el Gran Gato, vio la oportunidad de hacerles creer que él podía comunicarse con el bicho y convertirse en el intercesor con sus dios. Lo cierto es que, aunque Mariano no es capaz de hacer eso, sí que descubrió que lo único que le preocupaba al gato era comer de vez en cuando y estar calentito junto a la energía que emanaba de los condensadores de refractancia que quedaban en la nave, que vienen a ser unos tubacos brillantes (tirando a verde marciano) repletos de energía nuclear inestable. La caja negra que buscan los pejotas está muy cerca de estos condensadores. Toda esta importante chatarra ha sido dispuesta como una especie de retablo futurista en la zona que los mineros locos llaman el Templo del Gran Gato. Su forma sigue recordando en parte a la del puente de mando del carguero espacial, pero con montones de vigas metálicas torcidas y cables emergiendo a su alrededor, especialmente de su base.

Hasta la llegada de Mariano, el poblado de los mineros locos era apenas cuatro chabolas alrededor de una plantación de marigualda, pero, cuando se dio cuenta del percal, se las ingenió para convertirse en su líder espiritual y comenzó a planificar la construcción del zigurat aprovechando un montículo cercano, al que mandó trasladar los restos de la nave y la plantación de marigualda. Y la verdad es que el negocio iba de maravilla hasta que empezó a agotarse la energía atómica de los dos condensadores de refractancia de la nave, que actualmente están bajo mínimos. Mariano sabe que, si se quedan sin energía nuclear, la marigualda dejará de mutar y se acabará el chollo, sin contar que el Gran Gato también lleva una dieta mixta de Cat-chaw y radiación, así que lleva tiempo pidiéndoles a sus mineros que estén atentos ante cualquier nave que se acerque a la zona para que birlen algún condensador que haya podido quedar entero. Mientras los mineros están entretenidos con estas movidas sectarias, Mariano hace sus buenos negocios con la marigualda. En apenas un par de meses tendrá suficiente pasta para comprar su propia nave, pirarse de este planeta de mierda y vivir la gran vida en alguna urbanización privada de Carlsagan... si los pejotas no se lo impiden, claro.

Planta 1 (base del zigurat)

Los pejotas llegarán tarde o temprano a la planta baja del zigurat, la más grande de todas, casi del tamaño de un campo de fútbol. Es igual de precaria que las demás, pero a lo bruto y mucho más húmeda, pues hay dispuestos montones



de tuberías de riego (de las de goteo) entre la maleza. La planta apenas se mantiene en pie gracias a ingeniería minera de la época de Richelieu, un verdadero bosque de puntales a punto de petar. En la zona perimetral, se pueden intuir más secaderos de marigualda, atendidos por más niños escuálidos y cubiertos de mugre, que viven en un globazo semipermanente debido al humillo, mientras son vigilados por mineros locos capataces. Estos mineros están especialmente chavetas debido al globazo y la mayor parte del tiempo se dedican a hablar solos y a reírse del último chiste que se les acaba de ocurrir.

La marigualda crece por aquí totalmente descontrolada al calor de las luces ultravioleta y la radiación. Las plantas han adquirido la capacidad de enredarse y trepar por todas partes, así que todo tiene un aspecto como selvático, con un olorcillo a aceites esenciales que hace cosquillas en la cabeza y una espesa bruma generada por los secaderos que se mueve caprichosa de acá para allá.

El Templo del Gran Gato ocupa un espacio central en esta planta y está iluminado por focos muy potentes. Los mineros han levantado aquí varias columnas parecidas a las que ocultaban el ascensor de la planta 4, con sus tótems y abalorios lisérgicos. También han dispuesto una especie de tarima y han colocado encima una suerte de altar de sacrificios a partir de una vieja vagoneta invertida, sobre la que han pegado recortes de revistas y cómics con dibujos y fotos de gatos. Pero lo más impresionante es esa especie de retablo de chatarra que preside el lugar: son los restos del puente de mando de la Virgen del Carmen. Allí están las entrañas del ordenador central de la nave (caja negra incluida), y a través de sus fisuras se intuye un brillo verdoso que palpita como si de un reactor nuclear se tratase. Los mineros han construido algo parecido a tres hornacinas alrededor de los espacios destinados a los condensadores de refractaria de la nave. Dos de ellas están cerradas con puercecitas de madera (son las que emiten el fulgor verdoso), mientras que una tercera permanece abierta y vacía; se corresponde con el condensador que Mariano y los mineros desean reponer cuanto antes.

Un pequeño grupo de mineros se ha congregado alrededor del altar, pero entre ellos destaca la figura de un tipo con barba que parece sacado del más lisérgico videoclip de Tino Casal, con una especie de capa de leopardo con hombreras, mucha bisutería colgandera, gafas con cristales

fucsias y un pelazo crespado a base del mejor aceite de marigualda. Sin duda, se trata de Mariano.

EL RITUAL

Si los pejotas han llegado hasta aquí manteniendo un mínimo de discreción, se encontrarán a Mariano hablando con un grupo de seis mineros locos. Si los mineros lograron birlar el condensador de refractancia de la nave de los pejotas, se lo estarán entregando a Mariano, que lo alzará ante la mirada de todos y dirá algún trabalenguas incoherente como:

—Esto complacerá al Gran Gato. Haré todo lo que pueda y un poco más, si es que eso es posible, y haré todo lo posible e incluso lo imposible, si también lo imposible es posible, para que este nuevo tiempo que se nos ha concedido nos permita llenarnos los bolsillos de gozo.

Si los mineros no lograron robar el condensador, Mariano tendrá frente a sí, en el altar de sacrificios, a alguno de los mineros supervivientes si es que alguno escapó o a uno de los niños puteados, a un miembro de los Califas o incluso a un pejota si ha podido ser capturado durante la aventura como sacrificio alternativo para el Gran Gato.

Interrumpan el ritual o no, sea como sea, los pejotas van a tener que enfrentarse a Mariano y sus secuaces para llegar hasta la caja negra, que se oculta muy cerca de los condensadores de refractancia.

Versus Mariano

Si echas un vistazo a las estadísticas de Mariano, en especial a su flipada «Convocar esbirros», verás que puede ser un hueso duro de roer y que dañarle directamente requerirá algo más que atacarle a lo loco. No obstante, cuando los pejotas consigan dejarle aturdido o en evidencia ante sus esbirros, soltará un «*It's very difficult* todo esto» y usará un mando a distancia para abrir una puerta de rejas que estaba oculta entre la marigualda, de la que saldrá el minero más loco de todos, el arma definitiva (e incontrolable) que se guardaba en la manga: una especie de tiarrón enorme al que han acorazado con restos de bidones viejos y latas de conservas. Los supervivientes comienzan a corear su nombre: «¡Latitatún! ¡Latitatún!».

A ver, tenemos a Mariano, a Latitatún y a los cinco o seis mineros que quieras poner ahí delante del altar (trátalos como a un grupo). Además,

deberías generar una sensación de inseguridad haciendo que los pejotas perciban el movimiento de más mineros por los alrededores, ocultos entre la frondosa espesura de la marigualda que rodea este escenario. Siempre puedes hacer aparecer algún minero loco adicional a partir de las movidas fallidas de los pejotas.

¡Líala gorda!

Si los pejotas derrotan a estos enemigos sin par, podrán tener acceso a dos recompensas: por un lado, pueden extirparle el cañón láser a Latitátún (cuesta un poco, estaba soldado a la armadura). Tiene un valor en el mercado de 6000 ecus, ocupa 6 espacios de inventario, tiene una recarga de 2, hace daño 3/5 y tiene la tara permanente «Tiro torcido» y Calidad 2. Por su parte, Mariano lleva en el bolsillo un sobre con 15 000 ecus en metálico.

LLEGAR A LA CAJA NEGRA

Los pejotas pueden intentar aproximarse a los restos de la Virgen del Carmen tras el combate con Mariano y los suyos o durante él. En el segundo caso, cualquier pejota que se aproxime a la zona será un objetivo prioritario del enemigo.

Acceder por la intrincada estructura de cables, chapas abolladas y vigas de acero torcidas para llegar hasta la caja negra requiere hacer una movida para moverse. El valor de P dependerá del objetivo peligroso más cercano. Si no hay ninguno visible, usa la PF del gato, que también anda entre la chatarra. Las consecuencias también tendrán que ver con esa amenaza en concreto. Ojo, que la amenaza del gato es bien gorda y puede llegar en un momento en que los pejotas ya estén realmente mermados (si es que queda algo de ellos), así que debes usarlo con cuidado. Su función principal es conseguir que los pejotas vivan una huida emocionante del zigurat, pero puedes realizar algún ataque si los pejotas han fallado la movida anterior o si se relajan mucho por los alrededores de los restos de la nave.

SALIR A LO ALIEN

Vale, cuando los pejotas ya hayan podido extraer la caja negra y se dispongan a salir de aquí, el gato se mosqueará del todo y saldrá de las entrañas del ordenador central para perseguir a cualquier bicho viviente. Puedes hacer que se cargue primero a algún minero (o incluso a Mariano, si sigue vivo) para darle un poco de vidilla a la cosa antes de comenzar la persecución. Hemos creado una movida específica que resume esta huida final. Los jugadores pueden cruzar los dedos antes de hacer el chequeo correspondiente.

MARIANO R.

PF: 7 (1/2)

PM: 6 (2/4)

Taras: Miope. Discurso incoherente.

Flipadas: Verborrea anestésica.

Protecciones flipadas (Protección 2; las lleva bajo la capa de leopardo). Convocar esbirros (cuando señala a un pejota, se acerca un minero o aparece uno nuevo que ataca o que se pone en medio para proteger a su líder. Con 1 punto de daño se les quita de en medio. Pueden salir varios en el mismo turno si los pejotas hacen varias acciones a la vez. Pueden evitar que use esta flipada si tienen éxito en un chequeo de Estupidez o Asocialidad contra la PM6 de Mariano; eso le dejará aturdido o en evidencia).

Salud: 

Bonus de puteo: +3. Usa estos tres puntos para situar a Mariano al comienzo de la cola de iniciativa y que actúe el primero al menos durante los tres primeros turnos; así podrás usar su flipada de «Convocar esbirros» como Dios manda.

LATITATÚN

PF: 4 (3/6)

PM: 9 (0/1)

Taras: Le dio un aire de pequeño. Armadura pesada (y cutre). Soldaduras reguleras.

Flipadas: Armadura de latas (Protección 2). Cañón láser (daño +1; solo puede disparar dos veces durante la escena, luego necesita recargar la batería durante varios minutos). Sierras en el antebrazo.

Salud: 

EL GRAN GATO

PF: 3 (3/6)

PM: 9 (0/1)

Taras: Desbocado. Sordociego. Mutaciones inestables.

Flipadas: Latigazos tentaculares (dos ataques). Estrangular. Onda atómica (mismo efecto que un explosivo medio; solo puede usarlo una vez). Piel dura (Protección 2). Regenerarse (necesita descansar dos turnos, pero recupera la mitad de la Salud perdida).

Salud: 

MOVIDA: ESCAPAR DEL ZIGURAT HUYENDO DEL GRAN GATO

Chequeo de Debilidad contra P3. Recordatorio: es el mejor momento del mundo para que los jugadores activen las taras del enemigo, sea mediante los puntos de puteo que les queden o mediante el fondo común de puntos de puteo que les pudieron proporcionar los niños puteados en caso de que les ayudaran.



Éxito: El pejota logra salir al exterior y bajar por la precaria estructura de pasarelas mientras comienza a desmoronarse. Puede huir de la zona sin recibir más daño (afuera las cosas están demasiado confusas entre los mineros vigilantes y los Califas o simplemente porque todo quisqui saldrá por patas ante la amenaza del Gran Gato).



Casi éxito: El pejota puede conseguir lo mismo que en un éxito, pero a cambio de recibir los tres últimos 3 puntos de daño debidos a un ataque lateral del Gran Gato o a los golpes de la propia estructura del escenario al desmoronarse.



Ups: El pejota no logra salir del zigurat antes de que el Gran Gato le dé alcance, pero aparece alguna oportunidad que hace que el bicho no le ataque a la primera de cambio. A tu juicio, podría tratarse de la oportunidad de tomar como rehén a algún bicho esmayao de los alrededores (no dejan de ser los hermanos pequeños del Gran Gato) o podrías hacer que el bicho lo atrapara y lo usara como su nuevo juguete durante un rato (lo suficiente como para que pueda intentar otra manera de huir o alguien vuelva para rescatarle).



Desastre: El pejota sufre el daño completo por parte del Gran Gato y, además, debe apuntarse una tara temporal consecuente de ese ataque o restar un punto de Calidad al arma que esté utilizando. Inicia una escena de mamporros entre el pejota y el Gran Gato. Mucho nos tememos que la cosa acabará mal.

LA INFORMACIÓN SECRETA

Si los pejotas consiguen escapar del Templo del Gran Gato con la caja negra, solo les queda encontrar un lugar desde el que poder acceder a los datos. Puedes hacer una bonita elipsis temporal hasta una escena en la que los pejotas estén tranquilos en su base del comando,

usando sus propios ordenadores para acceder a los datos de la caja negra. Si ninguno sabe de ordenadores, puedes situar la escena de nuevo en la trastienda del bar Mamotreto (ya restaurado, tras el incendio), donde estarán reunidos con el Comando Agapimú. Uno de sus androides jaqueados para la causa puede extraer la información de la caja negra.

Sea como sea, localizarán la carpeta de archivos privados de Yarritu, pero antes de que canten victoria aparecerá una solicitud de contraseña de cinco dígitos. Junto al campo de la contraseña hay una frase de recordatorio de seguridad: «Manjar de dioses». Si los pejotas han participado en las aventuras anteriores, podrían hacer un poco de memoria para recordar la marca de jamón de bellota que tanto le gustaba a Yarritu: Cinco Jotas, o sea, la contraseña es «JJJJJ». Si nadie se acuerda de eso, puedes pedir una movida para saber o recordar (Estupidez contra P7, ver página 59). Si resulta que no logran recordarlo o no jugaron a la primera aventura, permite que sea Álex Abadíe quien les saque del atolladero. Él recuerda perfectamente la pasión de Yarritu por esa marca de jamón.

La información que contiene la carpeta es realmente sensible. En efecto, Yarritu llevaba tiempo recopilando datos suculentos sobre el gran plan de los Gilderberg. El hecho de que no compartiera estos datos con sus colegas del comando y la manera que tuvo de conseguirlos es un misterio, aunque una posibilidad interesante sería que Yarritu hubiera trabajado un tiempo como mercenario para ciertos magnates (el propio Orujo, tal vez) y que tuviera acceso a esta información. Tú decides.

También queda en tus manos decidir cuál es esa información sensible sobre el gran plan de los Gilderberg. De hecho, solo tú puedes decidir qué carajo es en realidad este gran plan. Nosotros lo tenemos que dejar aquí. Ha sido un viaje entretenido, pero este libro debe acabarse alguna vez o va a salirnos menos rentable que una peli de Garci.

¿Qué? ¿Ahora te da vértigo pensar un poco? ¿Es que tenemos que hacerlo todo nosotros? En fin, que no se diga, vamos a darte al menos algunas ideas para que puedas crear tu propio gran plan del Club Gilderberg.

Idea A: que se mueran los feos

El Club Gilderberg pretende generar un rechazo frontal en la opinión pública hacia la fealdad y la mutación en general. Tras casi dos décadas tratando de infiltrarse entre los mandamases

de la Iglesia, el Club consiguió que Péibol IV fuera nombrado miembro del círculo interior de la Orden de Carlsagan (ver página 130). Péibol era un títere a las órdenes de ciertos cuervos de la Iglesia, un *borderline* que sufría crisis esquizofrénicas agudas que algunos compañeros interpretaban como éxtasis y visiones cósmicas. La Iglesia estuvo dudando durante años entre echarle a la puta calle o canonizarle en vida, pero cuando fue nombrado miembro de la Orden (gracias a los hilos que movió el Club), no tuvieron más remedio que dar crédito a su extraño comportamiento y ensalzar su carácter de intercesor divino. Péibol es, en cierto modo, la némesis de Yisus 2.0 en esta nueva etapa de la Causa Mutante.

Pocos días después de convertirse en miembro de la Orden, Péibol hizo un comunicado televisado en el que aseguraba que en los últimos años había recibido varios mensajes muy importantes desde el cosmos infinito y que los iría revelando paulatinamente. El primero fue canonizar en vida a Jordi Hurtado y señalarlo como inmortal (fue el inicio de la investigación sobre células hurtadas) y el segundo fue señalar a los mutantes como purría, algo que contribuyó a avivar el rechazo de la gente hacia los individuos visiblemente anómalos. Su tercer golpe, y el que más nos interesa para el serial, llegará cuando revele su tercera visión, que también pretende atacar y, esta vez, derribar a los mutados: los dioses del cosmos le han chivado que los mutantes se alzarán en breve contra la humanidad limpia y decente para aniquilarla. No obstante, aún hay esperanza si las gentes se organizan y combaten el «cáncer cósmico de la anomalía y la deformidad». Pero esa es solo la primera parte del plan: tras anunciar su visión en un cónclave televisado en directo desde Salina Silver, el Club mantendrá unas reuniones con varios gobiernos terrícolas para proponer medidas de contingencia. Unas reuniones cuyo resultado, se ve a la legua, está amañado desde el principio. Apenas unos días después se promulgarán las primeras leyes antimutantes y se iniciará una era de exterminio de todo lo feo. Cosas nazis.

Con esta información en sus manos, los pejotas pueden decidirse a actuar para silenciar a Péibol antes de que revele su tercera profecía de mierda, sea en la sede que tiene la Iglesia en Carlsagan (una opción compleja tanto por el viaje como por las extremas medidas de seguridad que hay en ese planeta) o durante su visita a Salina Silver, en Gamínedes, una opción *a priori* más sencilla pero que les dejará sin margen de reacción si fallan.

Idea B: el caldito

Varios laboratorios repartidos por el Espacio están investigando maneras de afectar al gen mutante. Y lo cierto es que han encontrado varias formas de hacerlo, a cual más dolorosa y sucia. Pero hay una mala noticia: todo dios anda con el ADN removido tras los sucesos de las últimas décadas, así que fumigar las ciudades o distribuir «el caldito» mediante la gaseosa no es la mejor idea. Por eso, el Club tiene previstas varias pruebas piloto en diferentes puntos del país, en pueblos pequeños de las zonas desérticas. Los encargados de las pruebas siempre proceden igual: aprovechan las fiestas locales para distribuir el caldito entre el populacho que acude a los bailes, vermús y chocolatadas populares mientras reparten el antídoto entre el colectivo «limpio» al que vale la pena proteger, pues los pijos hacen sus propias fiestas privadas donde es fácil aislarlos. Los datos que recopiló Yarritu no incluyen todos los próximos pasos del gran plan, pero sí un gran golpe de efecto durante la Feria de Abril en la árida Neosevilla del 2026 (en efecto, el próximo año), que servirá para comprobar qué efecto tiene el invento en una gran ciudad. Por supuesto, Acción Mutante no puede permitir que eso ocurra, ¿verdad?

Idea C: la mandanga

Esta idea se concentra en un conflicto más prosaico pero no por ello con menos posibilidades. En este caso, el tejemaneje del Club Gilderberg tiene que ver con el narcotráfico a escala espacial. Mientras por un lado se encargan de que los gobiernos de los diferentes planetas prohíban cada vez con más dureza el consumo y el tráfico de drogas, ellos van estableciendo su red clandestina de proveedores y distribuidores, untando a ciertas figuras relevantes de cada planeta para que haga la vista gorda y les abra una puerta trasera para introducir su droga y forrarse. Entre sus movimientos, el peor de todos tiene que ver con un tratamiento genético experimental que hace más propenso al personal a la adicción. Los datos de Yarritu podrían señalar a algunos personajes turbios de cada planeta, animando así a los pejotas a iniciar una serie de viajecitos para visitar a esta gente, darles canela y obtener más información al respecto.

UNAS BIRRAS ANTES DE VOLVER A CASA

Decidas lo que decidas sobre seguir el serial o no, una aventura tan intensa como esta exige al menos tomarse unas birras para celebrarlo y charlar sobre cómo ha ido todo. ¿Han disfrutado tus jugadores con las aventuras? ¿Has disfrutado tú? ¿Qué partes les han gustado más? ¿Les apetece seguir para desmoronar el gran plan

del Club Gilderberg? ¿Preferís crear nuevos pejotas y explorar otros aspectos del universo ranciapocalíptico? En la siguiente sección tienes un montón de ideas para desarrollar tus propias aventuras de **Acción Mutante** si es que las tuyas propias no te están saliendo ya por las orejas.

Sea como sea, nosotros seguiremos por aquí para cuando os apetezca volver a la lucha.

IDEAS PARA AVENTURAS

Por si las tres aventuras anteriores te saben a poco, aquí te dejamos algunas ideas más. Queda en tus manos desarrollarlas a tu gusto y crear las movidas que creas convenientes. ¡Disfrútalas!

LA VENGANZA DE ESVAROSKI

Julián, alias Esvaroski, es el resultado fallido de un experimento de los laboratorios DCD que pretendía dotar a los huesos humanos de una estructura más ligera para perder peso y de paso favorecer la colonización de planetas con un mayor índice de gravedad. Julián tiene ahora los huesos tan frágiles que se le rompen en cuanto reciben un punto o más de daño. Su mutación genética le permite regenerarse con cierta rapidez, pero la cosa nunca queda como debería... Con cada reconfiguración, Esvaroski se va agravando y se parece cada vez menos a un ser humano y más a una masa amorfa y angulosa gobernada por una mente vengativa. Podría parecer un buen aliado para la Causa, pero lo cierto es que está tan dolido y mosqueado que se ha convertido en una fuerza de la naturaleza que amenaza a todo ser vivo por igual, un verdadero megalómano que está reclutando un pequeño ejército para devolvérsela al mundo. Es tal el grado de amenaza que representa que el propio Bargo Gordobil, artífice del proyecto que provocó la ruina a Esvaroski, está interesado en una alianza con Acción Mutante para luchar juntos contra este mal mayor.

NO CONTABAN CON MI ASTUCIA

Un magnate muy viejo y estropeado necesita contratar a alguien que ponga en vereda a su heredera para que entienda que no todo va a ser irse de fiesta y gastarse el dinero de papá. Lo suyo sería que los pejotas formaran parte de una célula de Acción Mutante que haya sido engañada para pringar en esto y que se metan en el asunto creyendo que realmente tienen que raptar o cargarse a la heredera en cuestión cuando

solo se trata de asustarla un poco. En la escena final, el papi se encargará de que las cosas no pasen de castaño oscuro con su princesita e incluso aprovechará para mostrarle a su heredera cómo deben hacerse las cosas con esos «putos minusválidos».

TEIDE REVENGE

Al igual que pasó con el monte Taigeto en el pasado, que fue utilizado por los espartanos para ejecutar a los recién nacidos con defectos físicos y a los delincuentes, recientemente se ha descubierto que se hacían prácticas similares en una chimenea lateral del Teide. A unos cuantos pijos fascistas les da por conmemorar la cosa (o celebrar cualquier movida cultural a costa de la memoria histórica), y eso despierta la ira de unos simpatizantes de la Causa Mutante de Canarias: los pejotas. Aprovecharán la ocasión para cobrar-se venganza por los lisiados caídos y lanzar un mensaje inolvidable. Podría introducirse un tercer actor en la historia, tal vez algún bicho que se haya criado en las cavernas sulfurosas que hay en las entrañas del volcán.

MISIÓN VINTAGE

A modo de metraje encontrado, una célula de Acción Mutante encuentra un vídeo de la grabación del atentado realizado hace diez años contra el programa *En forma con Susana*. La aventura puede concentrarse de pleno en aquellos sucesos o ser la excusa para algo que pasa en la actualidad. ¿Tal vez una venganza por parte de una secta pija que adora a santa Susana?

LA NOVIA ANDROIDE CADÁVER

Orujo, como contingencia, había preparado una versión androide de su hija para sustituir la vergüenza de haber sido mancillada por los terroristas. Hoy, varios años después, alguien la ha resucitado, y eso puede provocar conflictos con la verdadera Patricia Pecado o un rollo a lo *Terminator*.

SISTEMA ALFA-PR-UXUM

Una aventura (o varias) centradas en la exploración de un nuevo planeta o sistema. Los pejotas comienzan trabajando para una corporación, pero son puteados y abandonados a su suerte en una colonia. Primero deben sobrevivir a varios peligros y encontrar la manera de escapar de la colonia y del planeta, pero eso solo será la antesala de una nueva historia de venganza en

la Tierra (u otro planeta) donde la corporación de marras tiene su sede.

LA BULLA FUNDEIXION

Están a punto de presentarse en sociedad los primeros avances del acuerdo entre Bargo (uno de los trillizos Gordobil) y los hermanos Sarriá (los reputados chefs), que han cobrado forma de La Bulla Fundeixion. El proyecto pretende ponerse de moda entre los pijos que desean renovar su fisionomía o ampliar su descendencia de la manera más creativa posible. El comando de los pejotas, por supuesto, no puede permitirlo.

KALIKENO

Aparece en escena un enemigo o bicho que puede alimentarse (energizarse) a base de absorber electricidad, con la particularidad de que cada vez que lo hace cambia su polaridad y los efectos asociados al fenómeno (magnetismo inusual, estática descontrolada...), que resultan cada vez más devastadores. Puede haber una mente científica-criminal tras esto o simplemente ser una consecuencia de la radiación, de un experimento fallido o algo así. El ser debe alimentarse cada vez de más energía para volver a cambiar su polaridad, lo que supone acceder a fuentes cada vez mayores. Podría comenzar pareciendo un aliado o un recurso favorable para la Causa Mutante que se acaba yendo de madre y convirtiéndose en una suerte de Godzilla asediando la neocapital.

CULOS PRIETOS

Donde se desvela la verdad sobre Rompeojales, ese despojo resurgido al que llaman La Cosa y que está causando terror en los subterráneos de Eurovegas. Los pejotas comienzan la aventura siendo capturados por la poli, pero, mientras son llevados al talego a través de unos túneles subterráneos, son atacados por despojos violentos y sodomitas. Comienza entonces una odisea a lo *Doom* donde los pejotas intentan sobrevivir y escapar de los subterráneos hostigados por La Cosa. Según el comportamiento de los pejotas, este secundario podría pasar a convertirse en un monstruo del todo o sumarse a la Causa Mutante de alguna manera.

MÁS IDEAS RANDOM:

- Una aventura alrededor del misterioso personaje de la Mujer del Valle, la última mujer conocida que cohabitó con los colonos

de Axturias hasta que, según dice la leyenda, ya no pudo aguantar el ritmo. ¿Es posible que siga viva y planee su venganza? ¿Tal vez se marchó del planeta para reclutar a ciertas amigas y ahora regresa capitaneando a una Agrupación de Mujeres Violentas dispuestas a darle canela a tanto machirulo? Puro *rape and revenge*, oigan.

- Un secuestro o atentado contra un importante modelo o una cirujana plástica.
- Un sabotaje a un banco de semen u óvulos. En el film puede verse un recorte de periódico, en la celda de Yarritu, que se titula precisamente así.
- Los mineros intentan organizarse contra el sistema de represión de Axturias. Hartos de trabajar para opresores inútiles, quieren apoderarse de los recursos del planeta y fundar una cooperativa minera. Lanzan un comunicado de ayuda a Acción Mutante para que se les sumen a la revolución.
- ¿Qué ha ocurrido con Kaufmann, el arreglador que acompaña a José María Orujo durante el film, tras los sucesos de la peli? ¿Para quién trabaja ahora? ¿Qué hizo con la pasta que ganó? ¿Sigue siendo un peligro para Acción Mutante?
- Una suerte de superandroide o un doctor loco vinculado a la Benemérita está causando estragos entre algunos comandos de Acción Mutante. Se le conoce como Doctor Tricornio.
- El próximo concierto de Rozaría en Salina Silver va a reunir a más pijos y modernos que nunca. La ocasión perfecta para lanzar un mensaje, ¿no?
- Corre la voz de que el fallecido caudillo dictador Efe Efe guardaba en su mesita de noche la reliquia de la mano de santa Teresa y que planeaba usarla para aplastar a sus enemigos. Al objeto se le atribuyen poderes mágicos y se le conoce como el guantelete de Zanos, en honor a un popular supervillano de tebeos. Los pejotas podrían intentar hacerse con ella o combatir contra algún reaccionario fanático que tratara de usarla para aplastar la Causa Mutante.

AMENAZAS

Amenaza	Precariedad (P)	Consecuencias parciales**	Consecuencias totales**
Insignificante	9-10*	Narrativas	Daño 1
Ridícula	7-8	Daño 1	Daño 2
Asumible	5-6	Daño 2	Daño 4
Peligrosa	3-4	Daño 3	Daño 6
Mortal	1-2	Daño 4	Daño 8

* Equivale a un resultado de 0 en un dado de diez caras.

** Siempre hay que describir las consecuencias narrativas, aparte del daño correspondiente. Si el dejota considera que no procede aplicar daño, puede optar por añadir 1 punto de puteo a su reserva.

CHEQUEOS BÁSICOS



Éxito: Si el resultado es superior al % de la ineptitud usada (bien) y el dado de unidades marca un valor igual o inferior a la P de la amenaza (bien), el pejota consigue lo que se proponía.



Casi éxito: Si el resultado es superior al % de la ineptitud usada (bien), pero el dado de unidades marca un valor superior a la P de la amenaza (mal), el pejota puede optar entre echarse atrás o tener éxito a cambio de asumir las consecuencias parciales de la amenaza.



Ups: Si el resultado es igual o inferior al % de la ineptitud usada (mal), pero el dado de unidades marca un valor igual o inferior a la P de la amenaza (bien), al pejota no le salen las cosas como había planeado, pero aparece una oportunidad para hacerlas de otro modo. Deberá reaccionar deprimido para resolver la movida desde otro enfoque.



Desastre: Si el resultado es igual o inferior al % de la ineptitud usada (mal) y el dado de las unidades marca un valor superior a la P de la amenaza (mal), el pejota no logra lo que pretendía y sufre las consecuencias totales de la amenaza. Además, el dejota elige entre causarle una tara temporal al pejota o eliminar un nivel de Calidad a un objeto que estuviera usando durante la movida. Eso quiere decir que los objetos de Calidad normal (1) se rompen y los que tienen Calidad 2 o 3 pierden un punto de Calidad.

¡A cien!

Un resultado de 00 permite elegir entre:

- Marcar gratis (sin usar puntos de puteo) una de las taras de un penejota o amenaza presente.
- Sumar +2 al daño.
- Tirar tres dados de diez caras en lugar de dos en su próximo chequeo y quedarse con los dos más favorables (podrá organizarlos a su antojo).

Cero a la izquierda

Cualquier resultado que marque un 0 en el dado de las decenas obliga al pejota a ponerse una marca junto a la ineptitud que ha usado. Cuando el pejota tenga marcadas las cuatro ineptitudes deberá «involucionar» (ver página 36). Por lo demás, se aplica el resultado correspondiente al chequeo.

Reintentar chequeos

Deberá restarse 2 puntos a la P de la amenaza por cada intento posterior al primero.

Cóctel de amenazas

Si un pejota se ve amenazado por varias cosas a la vez durante una escena, se usa la amenaza con la P más baja (la más peligrosa). Las consecuencias tendrán que ver con la amenaza elegida, pero también pueden incluirse efectos colaterales relacionados con las otras amenazas presentes.

FLIPADAS

- **Darle la vuelta a la tortilla:** El jugador puede alterar el resultado de su tirada, cambiando el resultado del dado de unidades por el de decenas y viceversa.
- **Tirar un tercer dado de diez caras** y sustituir el resultado por uno de los dos dados de la tirada original.
- **Repetir la tirada** por completo.

TARAS

- **Marcar una tara a un pejota:** Se le paga un punto de puteo al pejota y el puteador elige entre las mismas opciones que en las flipadas, pero para perjudicar al resultado. Pueden marcarse varias taras si es apropiado y hay puntos de puteo disponibles.
- **Marcar una tara a un penejota:** Se le paga un punto de puteo al dejota y debe aumentar en 2 la PM o la PF (a elegir) del penejota elegido. Cualquier tara adicional marcada en el mismo turno solo aumenta en 1 la P elegida.

PEÑEJOTAS COMO AMENAZAS

Amenaza	Precariedad (P)	Consecuencias parciales**	Consecuencias totales**	Salud
Tirillas	9-10*	Narrativas	Daño 1	2
Tiene madera	7-8	Daño 1	Daño 2	4
Duro de pelar	5-6	Daño 2	Daño 4	6
Puto amo	3-4	Daño 3	Daño 6	8
Maquinón supremo	1-2	Daño 4	Daño 8	10

MOVIDA: OPOSICIÓN O COMPETICIÓN

Por defecto se aplica P7. Si participa un peñejota, se usa su Precariedad más relevante para el chequeo (PF o PM) como base.

Si hay varios peñejotas implicados, se tratan como a un grupo, haciendo una media entre sus valores de P (redondeando hacia arriba). El grupo ganará o perderá en masa a cada peñejota según el resultado de los chequeos.

Todos los peñejotas implicados realizan sus chequeos:



Éxito: Vence a cualquier otro resultado. Un empate de éxitos entre peñejotas equivale a un empate táctico.



Casi éxito: El peñejota puede asumir consecuencias narrativas parciales para igualar un éxito o para desempatar. O puede echarse atrás y permitir que los rivales venzan o consigan lo que querían.



Ups: El peñejota no logra vencer, pero ve una oportunidad de sacar tajada de la escena de otra manera, como descubrir que a un rival se le ha caído algo útil, por ejemplo.



Desastre: El peñejota no solo pierde o falla en su oposición, sino que sucede algo que le provoca las consecuencias totales de la amenaza. Además, recibirá una tara temporal apropiada.

MOVIDA: SABER O RECORDAR

Chequeo de Estupidez. P7 si son datos conocidos o recientes, P5 si son difíciles de encontrar o recordar y P3 si son datos realmente secretos o lejanos en el tiempo.



Éxito: El peñejota sabe o recuerda el dato que necesitaba.



Casi éxito: El peñejota puede saber o recordar el dato, pero a cambio de recibir 2 puntos de daño o adquirir la tara temporal «Calentón de tarro». O puede pasar del tema.



Ups: El peñejota no sabe o no logra recordar aquello que quería, pero le viene a la cabeza algún contacto que sí podría saberlo o un lugar donde podría encontrarlo.



Desastre: El peñejota se confunde y recuerda una información falsa que le meterá en problemas. Además, recibe la tara temporal «Confundido», que durará hasta que descubra su error o el dato deje de ser relevante.

MOVIDA: COLABORAR

- Los jugadores describen cómo creen que pueden colaborar.
- Eligen al que tenga la mayor puntuación en la ineptitud apropiada para el chequeo.
- El dejota sumará 1 punto a la P de la amenaza por cada peñejota que colabore activamente en esta movida.
- Se realiza el chequeo correspondiente. Las consecuencias y oportunidades afectarán a todos los colaboradores.

MOVIDA: LUCHAR CONTRA EL TIEMPO

Chequeo basado en la ineptitud apropiada para intentar escapar, llegar a tiempo o solucionar algo relevante antes de que el tiempo se acabe. El valor de P depende del tiempo disponible para evitar la amenaza:

Tiempo	Cuenta atrás (P)	Consecuencias
Al límite	2	Narrativas + daño apropiado
Muy escaso	4	Narrativas + daño apropiado
Escaso	6	Narrativas + daño apropiado



Éxito: El peñejota consigue hacer lo que se proponía antes de que el tiempo se acabe.



Casi éxito: El peñejota tiene éxito a cambio de asumir alguna consecuencia narrativa apropiada (elige un tipo de amenaza y aplica el daño parcial) o puede echarse atrás en su intento.



Ups: El peñejota no logra lo que quería según el enfoque inicial, pero, si queda tiempo, el dejota aumenta un grado el valor de la amenaza contrarreloj (ver la tabla anterior) y le propone una oportunidad de conseguir lo que pretende de otra manera. Si no queda tiempo, el peñejota no consigue lo que quería dentro del tiempo previsto.



Desastre: El peñejota no logra lo que quería antes de que acabe el tiempo y sufre alguna desgracia que le causa el daño completo de la amenaza y una tara temporal coherente (o un objeto que estuviera usando pierde 1 punto de Calidad).

Armas	Pasta	Inventario	Recarga	Daño*
Navaja	25	1	No	+0/+1
Porra, bate, extintor	25	3	No	+0/+1
Machete, cuchillo carnicero	50	1	No	+1/+2
Pistola automática	500	1	2	1/3
Revólver tocho	750	2	3	2/3
Super pistola de rayos láser	6000	2	8	2/3
Subfusil	1500	3	4	2/4
Fusil	2500	4	6	3/4
Rifle**	1500	4	1	2/4
Escopeta	600	4	1	2/5
Escopeta de doble cañón	900	4	1	3/5
Ametralladora	6000	6	4	3/6
Super fusil láser	15 000	6	8	4/6
Enorme arma futurista	25 000	10	8	5/10

* Los ataques de armas cuerpo a cuerpo hacen siempre 1 punto de daño de base.

** Puede disparar la hostia de lejos.

Explosivos	Pasta	Inventario	Estabilidad	Daño
Explosivo menor	100	1	7	2/3
Explosivo menor (casero)	20	2	4	1/2
Explosivo medio	300	2	8	3/5
Explosivo medio (casero)	50	3	5	2/4
Explosivo mayor	500	3	9	4/7
Explosivo mayor (casero)	125	4	6	3/6
Detonador y cables	50	1	N/A	-
Detonador y cables (casero)	15	1	N/A	-

Tipo	Protección	Tara	Pasta
Ropa reforzada	1	-	100
Protecciones deportivas varias	2	Incómodas	200
Indumentaria antidisturbios	3	Pesada	500
Exoesqueleto metálico y otras molonidades futuristas	4	Complicado	-

MOVIDA: ATACAR

Chequeo de Debilidad, Torpeza, Estupidez o Asocialidad según el tipo de agresividad empleada.



Éxito: El pejeta hace el daño completo de cualquier arma usada, con un +1 si era un ataque cuerpo a cuerpo (también se suma cualquier daño de los extras).



Casi éxito: El pejeta puede hacer daño completo si decide exponerse, a su vez, al daño parcial de la amenaza. Puede echarse atrás y no ejecutar su ataque.



Ups: El ataque falla, pero el pejeta descubre algo que podría favorecerle en próximos turnos (un elemento del escenario que pueda usar a su favor, una vía de escape..., cualquier cosa que suponga una oportunidad).



Desastre: El ataque falla y el agresor recibe el daño parcial de la amenaza. Además, el pejeta puede elegir entre imponerle una nueva tara temporal o restarle un punto a la Calidad del arma u objeto que esté usando. Si pierde el último punto de Calidad, el objeto se rompe.

MOVIDA: DEFENDERSE

Cuando un pejeta recibe un ataque, puede defenderse realizando un chequeo de la ineptitud más apropiada. Si le atacan varios penejotas a la vez, se usa la P más baja.



Éxito: El pejeta se libra de cualquier consecuencia por parte del penejota o amenaza.



Casi éxito: El pejeta solo sufre las consecuencias parciales del pejeta o la amenaza.



Ups: El pejeta sufre las consecuencias totales, pero descubre algo que le podría favorecer en próximos turnos (una vía de escape, un arma..., cualquier cosa que suponga una oportunidad).



Desastre: El pejeta recibe el daño total y, además, el pejeta debe decidir entre imponerle una nueva tara temporal o restarle un punto a la Calidad del arma u objeto que esté usando durante el combate. Si pierde el último punto de Calidad, el objeto se rompe.

Defensa y penejotas

Si un penejota pone toda su atención en defenderse, puede disminuir su P en 2 puntos, pero no podrá afectar a los pejetas de ningún otro modo mientras se concentre en su defensa.

MAMFORROS ENTRE PEJOTAS

Se procede como una movida de oposición, pero teniendo en cuenta que:

- Los pejetas que obtengan éxito logran hacer daño completo a su rival (o rivales) y cualquier consecuencia tendrá que ver con el daño que puedan producir los propios pejetas. Es posible que los pejetas se dañen mutuamente de esta manera si varios de ellos obtienen éxito en sus tiradas.
- No importa quién tenga la iniciativa: los implicados en la refriega tiran y los que tengan éxito reparten mambo entre los colegas.
- No se pueden hacer movidas para defenderse.

MOVIDA: MOVERSE

Chequeo de Torpeza contra el valor de P del penejota o amenaza que le afecte más directamente.



Éxito: El pejota realiza el movimiento deseado. Puede incluso escapar de un conflicto.



Casi éxito: El pejota tiene éxito en su movimiento si decide asumir las consecuencias parciales de la amenaza. Si se echa atrás, no se mueve y pierde su acción.



Ups: El pejota no logra realizar el movimiento que quería, pero aparece una oportunidad que puede resultarle favorable en futuras acciones (un lugar para cubrirse, un arma inesperada, descubrir una posible salida...).



Desastre: El pejota no logra realizar su movimiento y sufre las consecuencias totales por parte de un atacante o amenaza cercana. Además, el pejota decide si le aplica una nueva tara temporal o le resta un punto de Calidad a uno de sus objetos más expuestos del inventario.

MOVIDA: CUBRIRSE

Chequeo de Torpeza contra la P del penejota o amenaza atacante.



Éxito: El pejota recibe Protección 3 respecto a cualquier ataque que reciba a continuación. Si estaba tratando de protegerse de la acción de un explosivo, consigue evitar todo el daño.



Casi éxito: El pejota puede decidir tener éxito a cambio de recibir las consecuencias parciales de una amenaza cercana. O puede decidir echarse atrás (evita las consecuencias parciales, pero pierde su acción).



Ups: El pejota no encuentra un lugar que le ofrezca cobertura y recibe el daño completo, pero descubre alguna otra oportunidad inesperada que le favorezca en futuras acciones.



Desastre: El pejota no logra cubrirse. Si trataba de evitar una onda explosiva, se lleva el daño completo. Si buscaba cobertura durante un combate, recibe daño parcial por parte de una amenaza cercana. Además, debe asumir la tara temporal «Desorientado».

La protección conseguida es válida mientras el pejota y la amenaza sigan en sus posiciones. Si el pejota o la amenaza se mueven, se necesitará un nuevo chequeo para mantener la cobertura (en este caso no se aplica la restricción por repetir chequeos).

Si el que trata de cubrirse es un penejota y dedica su turno completo a ello, su valor de P desciende 2 puntos (hasta un valor mínimo de P1).

Otras referencias útiles

- Otros daños chungos (página 69).
- Tabla de útiles y herramientas (página 76).
- Movida: Regatear (página 74).
- Movida: Endeudarse (página 74).
- Movida: Robar (página 74).
- Movida: Reparar objetos (página 75).
- Movida: Escoñar objetos o jaquear sistemas (página 75).
- Movida: Manipular explosivos (página 79).

MOVIDA: CURAR

Chequeo de Estupidez. El valor de P dependerá del nivel de daños acumulados por el pejota herido: 7 si eran daños leves, 5 si eran daños graves y 3 si eran daños críticos. Requiere que el pejota curandero disponga de un concepto o flipada relacionada con la atención médica o psicológica. Si no es el caso, todavía pueden intentarse unos primeros auxilios (ver abajo).



Éxito: El pejota puede curar hasta 3 puntos de Salud de un personaje herido o una tara temporal (no ambas cosas). Si el personaje estaba kaput, le estabiliza y le permite recuperar 1 punto de Salud. Se aplican el resto de reglas de curación para sanar el daño restante.



Casi éxito: El pejota puede aplicar las mismas mejoras de un éxito, pero a cambio de recibir 1 punto de daño debido al estrés y el cansancio que le supone atender al herido. Se aplican el resto de reglas de curación para sanar el daño restante. El pejota puede echarse atrás y pasar de curar al herido.



Ups: El pejota no logra curar una mierda, pero aparece la oportunidad de atender al herido de otra manera (un vehículo o personaje «médico» inesperado, un botiquín con algún calmante caducado...).



Desastre: El pejota no solo no cura al herido, sino que le causa 1 punto de daño adicional. Esto podría dejar kaput al herido, en cuyo caso será mejor que no le toque más y busque a alguien que sepa lo que se hace. Si el personaje atendido ya estaba kaput, muere sin remedio y el pejota adquiere la tara temporal «¿Qué he hecho?».

PRIMEROS AUXILIOS

Si algún pejota sin conocimientos de medicina o terapia psicológica decide arremangarse para curar las heridas de un compañero, puede intentarlo mediante un chequeo de Estupidez contra P3. Si tiene éxito, logrará curar 1 punto de daño al herido, pero cualquier otro resultado supone causar 1 punto de daño adicional.

Droga	Pasta	Efecto	Efectos secundarios
Estimulante «A tono»	50	+1 a cualquier P durante el resto de la escena (máximo 10).	Tara temporal «Drogado».
Estimulante «Subidote»	100	+3 a cualquier P durante el resto de la escena (máximo 10).	Tara temporal «Drogado» y daño +2 al acabar la escena.
Calmante «Suavex»	50	Elimina 1 punto de daño.	Tara temporal «Drogado».
Calmante «Relax»	100	Elimina 3 puntos de daño.	Tara temporal «Drogado» y -2 a cualquier P durante el resto de la escena (mínimo 1).

ACCIÓN MUTANTE

Moto _____ Nombre real _____
 Concepto _____
 Lugar de nacimiento _____ Residencia _____
 Quieres cargarlo _____ Te jugarías el pellejo por _____
 Cita _____

Ineptitudes

TORPEZA	<input type="checkbox"/>	%	_____
DEBILIDAD	<input type="checkbox"/>	%	_____
ESTUPEDEZ	<input type="checkbox"/>	%	_____
ASOCIALIDAD	<input type="checkbox"/>	%	_____

Flipadas

Taras permanentes

Puteo
1 2 3 4 5

Protección

--

Salud

Leve
 Grave
 Crítico

Taras temporales

Inventario

Encima

Pasta y objetos minúsculos

--

Macuto (-1 Torpeza)

ACCIÓN MUTANTE

HOJA DE COMANDO

Nombre del Comando: _____

Funciones del personal:

_____ _____

_____ _____

_____ _____

Saludos secretos, contraseñas y otras movidas: _____

Bases ideológicas

_____	<input type="checkbox"/>

Gentuzza conocida

_____	<input type="checkbox"/>

Acciones y objetivos

_____	<input type="checkbox"/>

INVENTARIO COMÚN (EN LA BASE)

Pasta en común

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

ACCIÓN MUTANTE

Mote _____ Nombre real _____
 Concepto _____
 Lugar de nacimiento _____ Residencia _____
 Quieres cargarte _____ Te jugarías el pellejo por _____
 Cita _____

Ineptitudes

Flipadas

Taras permanentes

TORPEZA	<input type="checkbox"/>	%	_____
DEBILIDAD	<input type="checkbox"/>	%	_____
ESTUPIDEZ	<input type="checkbox"/>	%	_____
ASOCIALIDAD	<input type="checkbox"/>	%	_____

Puteo 1 2 3 4 5

Salud

Taras temporales

Protección

Leve
 Grave
 Crítico

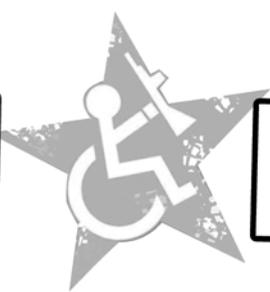
Inventario

Pasta y objetos minúsculos

Encima

Macuto (-1 Torpeza)

ACCIÓN



MUTANTE

HOJA DE COMANDO

Nombre del Comando: _____

Funciones del personal: _____

Saludos secretos, contraseñas y otras movidas: _____

Bases ideológicas

_____	<input type="checkbox"/>

Gentuzza conocida

_____	<input type="checkbox"/>

Acciones y objetivos

_____	<input type="checkbox"/>

INVENTARIO COMÚN (EN LA BASE)

Pasta común

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

¡ACCIÓN, VENGANZA, VIOLENCIA, PROGRESO!

El mundo en 2025 es un lugar de mierda y el Espacio no está mucho mejor. Los magnates y sus corporaciones han llevado al límite sus ansias capitalistas, fomentando guerras por los recursos y experimentación química, bacteriológica y genética *in extremis*, entre otras salvajadas. Cuando los chinos inventaron los condensadores de refractancia e hicieron posible la colonización espacial, todos creímos que eso le daría un respiro a la humanidad. Ilusos. El Espacio se ha convertido en la nueva factoría y zona de recreo de los pijos.

Los mutantes nacemos entre la escoria que quedó aquí abajo y vivimos oprimidos y repudiados. Pero estamos unidos en nuestra desdicha. Cuando la vida te escupe a la cara, cuando hasta tu madre te mea encima, ya no queda nada que perder. Solo puedes mirar hacia arriba. Y asquearte. Y odiar. Y romper, quemar y reiniciar el puto programa de la civilización.

¡TODO EL MUNDO ES TONTO O MODERNO!

Acción Mutante es un juego de rol catártico y anormal basado en la película de culto de Álex de la Iglesia. Este artefacto incendiario en forma de manual incluye todo lo necesario para crear tus propias historias sobre mutantes vengadores, opresores tarados y otras mandangas *nasty-scifi*:

- Una descripción del mundo ranciapocalíptico de **Acción Mutante** una década después de los sucesos de la película. ¡Incluye movidas en el Espacio!
- Un sistema de creación de personajes donde los pejotas y penejotas se definen con ineptitudes y disfunciones, ideales para meterles en problemas.
- Un sistema de juego perpetrado con alevosía para potenciar el espíritu cafre y brutal del film.
- Ráfagas de consejos para convertir cada sesión de juego en una experiencia descojonante.
- Tres aventuras completamente desarrolladas y semillas para muchas nuevas historias.

