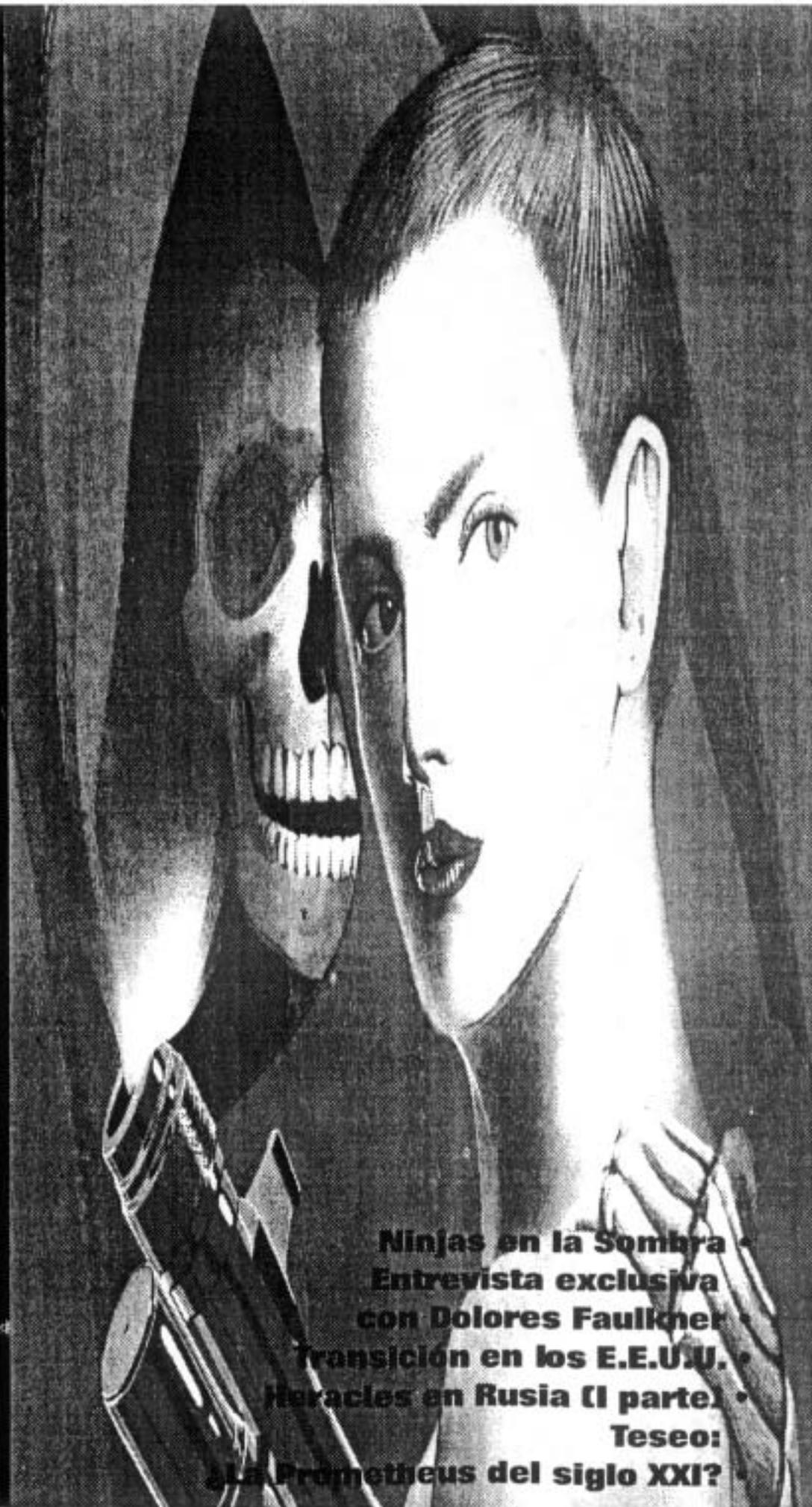
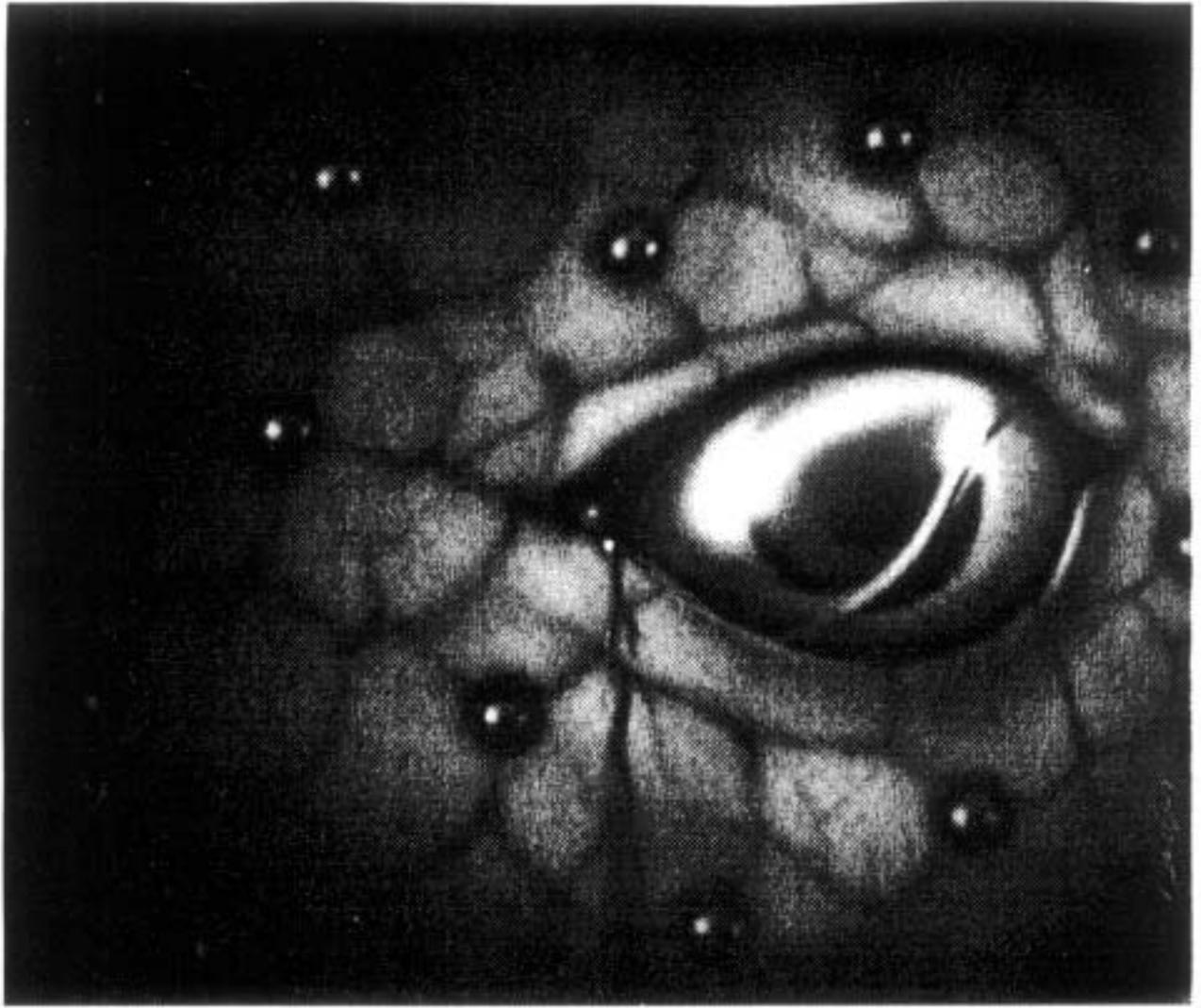


ACTUALIDAD MUTANTE

La revista oficial de Mutantes en la Sombra, el juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro nº 0



Ninjas en la Sombra •
Entrevista exclusiva
con Dolores Faulkner •
Transición en los E.E.U.U. •
Heracles en Rusia (I parte) •
Teseo:
¿La Prometheus del siglo XXI?



SARRAH

EL VEINTE DE JULIO

ACTUALIDAD MUTANTE

DIRECTOR

Igor Arriola Fernández

REDACTOR JEFE

José Félix "J&F" Garzón

REDACCION

JuanAn Romero-Salazar
Carlos Monzón

MAQUETACION

Equipo Ludotecnia

ILUSTRACIONES

Roberto Landeta
José Antonio Tellaeche

PUBLICA

Ludotecnia
C/ Hurtado de Amézaga 10,
1º dcha. G, 48008 Bilbao.
(94) 416 04 58

Esta revista no comparte necesariamente las opiniones expuestas por sus colaboradores y todo eso. Evidentemente, esta revista se edita por la misma editorial que comercializa Mutantes en la Sombra, de modo que pedimos disculpas si alguna vez no somos demasiado objetivos. © Ludotecnia 1.993

INDICE

Ninjas, señores de la noche.....	2
Preguntas y respuestas.....	6
Nuevas profesiones.....	8
Heracles en la U.R.S.S.....	9
Vidas ejemplares (entrevista con Dolores Faulkner).....	12
Transición en los U.S.A.....	16
Noticias desde la papelera.....	18
Teseo: ¿La Prometheus del siglo XXI?.....	19

EDITORIAL

¡Por fin!

Tenemos la sensación de que han pasado cien años desde el día en que se nos ocurrió crear una revista sobre el mundo de Mutantes en la Sombra. En un principio anunciamos su lanzamiento para enero de 1.992, para luego irlo retrasando mes a mes. Varias veces hemos estado a punto de salir a la calle, pero siempre acababa apareciendo un obstáculo. Primero había que terminar Catálogo Charlie. Luego Semilla de Acero. Después, preparar los lanzamientos cara a Navidades. Pero lo que nunca se nos pasó por la cabeza fue olvidar la idea de la revista. Saldría adelante. Costase lo que costase y aunque muchos escépticos nos comentasen que el rol en nuestro país no daba para tanto como una revista para un único juego, para un único universo.

Afortunadamente, habéis sido pacientes con nosotros. Ahora llega lo que esperamos sea vuestra recompensa. No queremos oír eso de "la espera valió la pena". Como los buenos masters después de una partida, preferimos oír "¡QUEREMOS MAS! ¿Cuándo quedamos?". No nos apetece que os conforméis con nada de lo que publiquemos. Hay que seguir adelante y demostrar que no nos da ninguna vergüenza no apellidarnos Smith tantas veces como sea necesario.

Actualidad Mutante. El nombre (seguro que ya os habeis dado cuenta) esconde una pequeña broma. Por una parte, vamos a hablar de lo que es actualidad en el mundo de Mutantes en la Sombra. Pero, por otro lado, está claro que nuestra Actualidad, la del mundo en que vivimos, es Mutante. Cambia cada día. Nos hemos propuesto estar al día, si queremos ofrecer un juego contemporáneo es imprescindible no cerrar los ojos. Para ello vuestra colaboración resulta esencial. Ya en este número 0 aparece material que nos habeis enviado. Queremos que Mutantes sea un poco el juego de todos, el resultado de sumar las imaginaciones de millares de jugadores, no de unos pocos diseñadores. Esta es vuestra tribuna. ¡Con lo orgullosa que estará mama cuando vea vuestro nombre en letra impresa!

Pero, tras tantos meses de retraso, no creo que os apetezca seguir esperando. Aquí tenéis Actualidad Mutante. ¡Que empiece el espectáculo!

**EL EQUIPO DE
DISEÑO DE LUDOTECNIA**

NINJAS: SEÑORES DE LA NOCHE

Por Igor Arriola Fernández

"Cuando cae la noche, cuando los señores duermen, los centinelas se mueven para escapar del frío y los búhos observan el bosque en busca de una presa surgen las figuras, silenciosas, ágiles y rápidas. Son como el viento, nada los detiene, son como la cobra, una vez has sentido su mordedura nada puedes hacer, su nombre significa muerte...ninjas"

El ninjutsu o "el arte del triunfo" era la técnica utilizada por uno de los clanes más místicos y temidos del Japón feudal, los guerreros-ninja. Pero, ¿quiénes son? ¿Por qué obtuvieron tanta fama?, que ha perdurado hasta nuestros días. Podríamos hacer mil preguntas más, en este artículo no trataremos de responderlas, pero incluiremos un comentario sobre su historia.

NINJAS O LOS SEÑORES DE LA NOCHE

El ninjutsu nació a comienzos del Siglo XII, son muchas la leyendas que hablan de sus orígenes; una, por ejemplo, habla de ellos como descendientes de los Tengu, espeluznantes demonios mitad hombre, mitad cuervos que poseían la capacidad de modificar las leyes de la naturaleza e introducirse en la mente de los hombres; otra leyenda sitúa su origen en Susano no Mikoto, hermano de Amaterasu, diosa del sol en la religión Shinto, quien transformó a su mujer, Kushinada Hime, en un peine y la camufló en su cabello.

Aunque todas las leyendas tienen su porción de autenticidad, la teoría más posible parece ser que el ninjutsu llegó de China a través de los guerreros como Ikai Cho Busho que se establecieron en la península de Kii. Grupos errantes de samurais de la provincia de Iga, cerca de Kyoto y de la de Koga, región de Omi, fueron los primeros en perfeccionar la técnica del Ninjutsu, a través de las enseñanzas de sacerdotes místicos chinos como Kain Doshi o Cho Gyoko, creando las familias ninjas.

ESCUELAS NINJA

Son muchas y muy variadas las escuelas ninjas que se formaron a partir del nacimiento de este mortal arte, a continuación encontrarás una lista de las más importantes y famosas.

Las dos escuelas líderes fueron las Iga-ryu y la Koga-ryu, consideradas como progenitoras de todas las familias ninja, las cuales abarcaban a más de 49 familias ninja de gran poder. Por supuesto existían

más escuelas menores, pero estas se dedicaban a una especialización, siendo las más importantes:

Koto-ryu: especialistas en la técnica de quebrantar huesos.

Fudo-ryu: especializados en el uso de Shuriken (ver sección armas).

Kusunoki-ryu: especializados en espionaje y camuflaje.

Kukishin-ryu: especializados en nuevas técnicas de manejo de armas.

Gyokko-ryu: especializados en la técnica de golpear y pinchar los centros nerviosos.

Togakure-ryu: especializados en el uso del Shuko (ver sección armas).

Las escuelas ninja vivían en el anonimato, en zonas montañosas y apartadas de las grandes urbes, camuflados bajo la apariencia de familias campesinas. Los clanes estaban divididos en rangos, los cuales eran tres:

Jonin: Como maestro y cabeza de la escuela, controlaba todas las acciones de su escuela, tomando decisiones a la hora de los contratos o de repartir cometidos. Conocían bien los acontecimientos políticos y militares de la zona que cubrían e incluso del país. El jonin siempre permanecía en el anonimato, y ninguno de sus subordinados conocía su identidad; de esta forma un ninja capturado jamás podría delatar a su jefe y la escuela permanecía a salvo.

Chunin: lugartenientes del Jonin. Eran los encargados de ejecutar las ordenes del Jonin, estudiando las acciones pertinentes para la realización de la misión y seleccionando a los agentes ninja más adecuados para llevarla a cabo con éxito. Como portavoces del Jonin, rara vez participaban en la realización de la misión, sino que planificaban la estrategia a seguir. Eran los estrategas de campo.

Genin: Agentes de campo. Son el orden más bajo de la escuela, los encargados de realizar la misión impuesta por el Jonin. Cuando no tenían que realizar ninguna, vivían en zonas montañosas de difícil acceso bajo la apariencia de una modesta familia granjera o agricultora. De esta forma podían practicar y enseñar a sus hijos el arte de Ninjutsu.

En las escuelas ninja, a diferencia de muchas otras escuelas de artes marciales, se entrenaban tanto hombres como mujeres, a los primeros se les denominaban Ninjas, a estas últimas Kunoichi. Las Kunoichi unían su destreza en el arte de Ninjutsu a los encantos propios de su sexo, introduciéndose como concubinas, bailarinas, sirvientes o geishas, siendo utilizadas principalmente para el espionaje o el asesinato.

ARMAS NINJA

A continuación podrás encontrar una relación de las armas más famosas utilizadas por los ninjas. Cada una de ellas tendrá uno o más usos especiales aquellos personajes que quieran utilizarlas deberán conocer, al menos a grandes rasgos.

NINJA-TO

Esta es el arma principal de los guerreros-ninja, la Ninja-to o Katana ninja es un arma de filo que puede ser utilizada tanto con una mano como con dos, pero obteniendo de esta forma una mayor potencia en el ataque.

Su filo es recto, lo que la diferencia notablemente de las empleadas por los Samurais, las cuales eran curvas. También son más cortas, permitiéndoles maniobrar con mayor soltura en distancias cortas, consiguiendo de esta forma una mejor movilidad que la obtenida por los samurais.

Para conseguir una parada más contundente, era costumbre de estos guerreros el apoyar la parte trasera del filo en la mano que no sostenía el mango y anclarse bien en el suelo, de esta forma conseguían parar la totalidad de ataques dirigidos contra ellos, pero también perdían gran parte de la velocidad que otorga este arma al utilizarla correctamente. Para simular este hecho, un personaje puede declarar el uso de la parada especial de la ninja-to, obteniendo los siguientes efectos: La parada se realizará de la forma descrita en el juego base, capítulo 9 "Combates en la sombra", página 62, con la excepción de que si la parada tiene éxito, se detendrá la totalidad del ataque, sin considerar la potencia final, pero sufrirá una penalización a la iniciativa en el próximo ataque de -5.

KUSARI-GAMA

Esta es una de las armas más utilizadas, después de la Ninja-to. Formada por una media-hoz, una cadena finalizada en un peso, tiene su origen en una de las herramientas de trabajo más usuales entre los campesinos japoneses, la hoz, siendo de ésta forma un arma barata y muy útil, aunque originariamente no poseía una cadena, sino que en su lugar se empleaba una cuerda, ya que ésta era más asequible para los pobres campesinos del Japón feudal.

Este arma posee 3 funciones principales: Atacar y producir daño físico, derribar a un oponente y desarmarlo.

Atacar y producir daño físico: Para ello se utiliza uno de los extremos del arma terminado en una media-hoz. Se puede tanto lanzar como atacar con ella en la mano, tiene un alcance máximo de 3 metros.

Derribo del oponente: en esta forma de ataque se emplea el otro extremo del arma, que es una larga cadena finalizada en un peso. Se lanza contra las piernas del oponente con la intención de enrollar la cadena a su alrededor para posteriormente realizar un tirón y derribarlo. Para ello, cuando se obtenga éxito en el ataque, el agresor y el agredido harán una tirada de fuerza a dificultad normal y difícil respectivamente, quien saque mayor C.E. será el vencedor del chequeo. Si es el atacante, el atacado caerá al suelo, y sufrirá un nivel de dificultad más a cualquier acción que emprenda mientras esté atrapado entre las cadenas y perderá automáticamente las iniciativas, además de las penalizaciones propias de la caída. Pero si es el agredido quien gana la tirada tan solo sufrirá la penalización del nivel extra de dificultad y un -10 a su iniciativa.

Desarme del oponente: para esta forma de ataque también se emplea la cadena y el peso, pero se enrolla en el brazo del arma del atacado en vez de en las piernas, también se realizarán las tiradas de Fuerza, de la misma forma que en el derribo. Un éxito significa que el agredido pierde su arma y tendrá un -10 a su iniciativa hasta que se libere de la cadena, pero si el agredido supera la tirada tendrá dos niveles de penalización al uso de su arma o cualquier acción que requiera la utilización de su brazo, más el -10 a la iniciativa de rigor.

Este arma también es de gran ayuda para reventar candados, ya que la fuerza que toma el arma tras dar algunos giros permite la suficiente potencia como para arrancarlos automáticamente si son pequeños, una tirada de fuerza en normal si son medianos y finalmente una tirada en muy difícil si es grande.

SAIE

Este arma posee dos funciones principales: Empalar y detener armas de filo. Similar en apariencia al clásico estilete, posee sin embargo dos extremidades que forman una U con las que detienen la práctica totalidad de ataques dirigidos contra su dueño (siempre y cuando éste sepa utilizarla), siendo muy útil contra uno o dos oponentes, aunque bastante ineficaz contra más enemigos al no poseer filo.

ACTUALIDAD MUTANTE

Empalar: la hoja que forma este arma es un cilindro finalizado en punta, careciendo de filo, consecuentemente no puede realizar cortes, pero si empalamientos, produciendo mayor daño, aunque sean más difíciles de ejecutar.

Parada: hay dos factores que la determinan como una de las armas de parada más perfectas que ha diseñado el hombre medieval. Gracias a los 2 filos en forma de U permite realizar paradas sin apenas perder efectividad en el ataque, y si a esto le añadimos que usualmente se utiliza una en cada mano debido a su bajo peso, nos encontramos con un arma con la que podrás atacar y parar prácticamente al mismo tiempo. Para simular esto, el personaje con la habilidad en el manejo de Saie que emplee dos a la vez dispondrá de una parada extra sin penalizaciones y el efecto de la parada (tanto de la gratuita como de la normal) será la anulación de cualquier daño, es decir, si tiene éxito habrá detenido totalmente el ataque.

SHUKO

También más conocido como "las garras del tigre", es tanto un arma de ataque y parada como un utensilio de escalada.

Arma de ataque y parada: Gracias a las cuatro afiladas protuberancias que posee le permite golpear con gran éxito a sus oponentes, y debido a su pequeño tamaño y a la facilidad para esconderla, gana +8 la iniciativa contra un oponente confiado, ya que puede ser atacado sin necesitar movimientos ofensivos o bruscos. La lamina de acero que une las garras metálicas a la mano también es utilizada para detener katanas, por lo cual, el poseedor de este arma podrá parar cualquier ataque de armas de filo.

Los shukos también son excelentes utensilios de escalada, ya que los hay tanto para las manos como para los pies, ganando una mayor sujeción en las superficies rugosas, aunque son bastante difíciles de usar sobre superficies pulidas y resistentes, tales como las de los edificios en su mayor parte metálicos. Cuando un personaje utilice los Shukos para escalar por superficies rugosas bajará un nivel su dificultad, pero si lo hacen en superficies pulidas resistentes la dificultad subirá en un nivel.

SHIMOBIZUE

Esta no era un arma propiamente dicha, sino un palo de madera hueco donde escondían numerosas armas de pequeño tamaño, tales como dagas o shuriken (ver más abajo). Este elemento era utilizado cuando utilizaban el disfraz de monje.

METSUBUTSHI

Este "arma" está diseñada para cegar al oponente, formada por los siguientes elementos: ceniza, pimienta molida y arena. Hay dos formas tradicionales de proyectarla sobre el enemigo, la primera es a través de la vaina de la Ninja-to, la cual está agujereada para este fin y la segunda en un envoltorio que era arrojado al cuerpo del enemigo, hacia la cara principalmente.

Para reflejar los efectos de esta mezcla "explosiva" en el sistema de juego, se realizará una tirada normal de lanzar (ver reglas de "armas arrojadas", página 74), si tiene éxito la víctima deberá realizar una tirada de voluntad en muy difícil para poder mantener los ojos abiertos, si la fallan, el personaje quedará cegado durante una cantidad de asaltos igual a la cantidad por la que ha fallado y semicegado un número de asaltos igual 10-percepción; si por el contrario ha superado tu tirada de voluntad, permanecerá semicegado un número de asaltos igual a 10-percepcion.

Cegado: El personaje pierde la iniciativa y obtiene una penalización adicional a sus ataques de 1 nivel y su habilidad de combate correspondiente se reduce a la mitad tanto para atacar como para defenderse.

Semicegado: El personaje tiene un -4 a su iniciativa y obtiene una penalización de un nivel a su ataque y su habilidad de combate queda reducida en -1.

SHURIKENS

También conocidas por "las estrellas de la muerte", son una de las armas arrojadas más utilizadas por los ninjas, la principal diferencia entre los shurikens que se puede encontrar entre el armamento de un ninja es el número de puntas que posee. Antiguamente el número y forma de las puntas eran representativas de cada clan.

Para este arma seguiremos las reglas dadas en el juego base ("armas arrojadas", página 72).

NINJAS EN MUTANTES EN LA SOMBRA

CARACTERISTICAS Y HABILIDADES DE LOS NINJAS

JONIN	HABILIDADES
FUE: 5 DES: 6 VOL: 7 PER: 7 INT: 6 CAR: 5	Armas improvisadas -7/ Combate sin armas -8/ Lanzar -5/ Nadar -5/ Saltar -7/ Tregar -6/ Armas blancas -6/ Armas de fuego (arma corta) -6/ Katana -8/ Resto de armas ninja -7/ Convencer -5/ Disfraces -5/ Sigilo -9/ Supervivencia -7/ Buscar -6/ Camuflaje -8/ Conducir (todo) -6/ Intuición -6/ Orientación -6/ Antropología -5/ Arquitectura -4/ Audiovisuales -4/ Cartografía -4/ Electrónica -4/ Geografía -4/ Informática -4/ Liderazgo -9/ Teatro -6

CHUNIN	HABILIDADES
FUE: 5 DES: 5 VOL: 6 PER: 6 INT: 5 CAR: 4	Armas improvisadas -6/ Combate sin armas -7/ Lanzar -4/ Nadar -4/ Saltar -6/ Tregar -5/ Armas blancas -6/ Armas de fuego (arma corta) -6/ Armas de fuego (Subfusil) -5/ Armas de fuego (fusil) -4/ Armas ninja -6/ Convencer -5/ Disfraces -4/ Sigilo -8/ Supervivencia -6/ Buscar -6/ Camuflaje -7/ Conducir (todo) -5/ Intuición -5/ Orientación -6/ Cartografía -4/ Liderazgo -7

GENIN	HABILIDADES
FUE: 5 DES: 5 VOL: 5 PER: 5 INT: 3 CAR: 3	Armas improvisadas -5/ Combate sin armas -6/ Lanzar -4/ Nadar -4/ Saltar -5/ Tregar -5/ Armas blancas -5/ Armas de fuego (arma corta) -5/ Armas de fuego (subfusil) -4/ Armas de fuego (fusil) -4/ Armas ninja -5/ Disfraces -4/ Sigilo -7/ Supervivencia -5/ Buscar -5/ Camuflaje -/ Conducir (todo) -4/ Intuición -5/ Orientación -6

TABLA DE ACCIONES EN COMBATE CUERPO A CUERPO: ARMAS NINJA

Tipo de ataque	+9	+7	+5	+3	+1	0	-1	-3	-5	-7	-9	INI.	POT.
Ninja-to	F+3	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	+1	+14*
Saie	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	+2	+18**
Shuko	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	+10

KUSARI-GAMA

Corte	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	+1	+16***
Desarmar	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	-
Derribo	N+2	N+1	N	N-1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+1	-

* Cuando esta arma sea empuñada con ambas manos la potencia de impacto será de +17.

** En el juego base encontrarás otras estadísticas para este arma, emplealas sino quieres utilizar las reglas especiales descritas en este artículo, pero si vas a emplearlas, entonces utiliza las de esta nueva tabla.

*** Cuando el personaje que utilice este arma la gire durante un asalto, el modificador de potencia será de +21

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

¿Original el título, eh?

Como no podía ser menos, en esta sección trataremos de responder a todas aquellas dudas que nos habéis hecho llegar. Si tenéis alguna duda sobre reglas, también os atenderemos directamente por correo, pero aquí van algunos problemas que han ido apareciendo.

Sin más preámbulos vamos allá. Disparad:

1.- *¿Se puede producir sordera, ceguera y cualquier otro tipo de insensibilidad temporal con el Control de Percepción?*

La sordera, ceguera ... son modificaciones sobre el estado natural de nuestros sentidos y como explicamos en el juego este poder mutante tiene principalmente esta función, alterar el estado natural de los sentidos de un ser humano de la forma que el jugador o el personaje sea capaz de imaginar siendo la ceguera o la sordera dos ejemplos perfectamente válidos. Bastaría con producir una ilusión consistente en una pared negra a un centímetro de los ojos o un pitido continuo... y ensordecedor.

2.- *La teleportación y la invisibilidad se producen únicamente sobre el cuerpo del mutante, entonces, ¿Qué ocurre si éste va maquillado o si tiene empastes en las muelas, o lleva marcapasos? En la explicación no queda demasiado claro, así que de momento consideramos que si un objeto inorgánico ha estado un tiempo largo en contacto con el cuerpo, al ponerse en funcionamiento el poder M lo considera parte del mismo.*

Me has quitado las palabras de la boca.

3.- *¿Cómo hacer tiradas combinadas?*

Por ejemplo, si dos PJs intentan tirar juntos una puerta, ¿Cómo tabularlo?

Para estas situaciones se pueden utilizar no uno, sino tres métodos diferentes. Elige el que más te guste.

El primero es reducir la dificultad, pues lógicamente la energía cinética de dos masas es mayor que de una sola, por lo cual, si la dificultad la calcular en Difícil, con dos personajes intentándolo tan sólo será en una dificultad Normal.

La segunda puede ser añadir un modificador positivo a la tirada de ambos.

Por último, podrías adjudicar una Categoría de éxito mínimo a la puerta y sumar las categorías de las acciones de ambos personajes, de esta forma será más fácil cuanto mayor sea el número de personajes que participen en el derribo, pero nunca perdamos de vista a la lógica, en la puerta de una casa normal, es difícil que tres personas actúen conjuntamente en el derribo, ya que el resultado final sería más probablemente que se estorbasen los unos a los otros.

4.- *La lista de habilidades de Inteligencia es muy larga, pero faltan cosas como la Filosofía, Matemáticas, Literatura, Música, Pintura, Cocina, etc.*

Pues sí, faltan esas habilidades y muchas más tales como la Aeronáutica, Zoología. La lista sería interminable y puede que nunca fuesen útiles para un personaje más de dos o tres veces en toda su carrera. Pero de todas formas tienes razón; nos faltan. Te propongo que cuando hagáis personajes, compres cualquier habilidad que te apetezca tener (siempre bajo la supervisión de D.J.)

de la misma forma que comprarías Informática o cualquier otra habilidad de Inteligencia. Al fin y al cabo, se trata de conocimientos teóricos y por lo tanto podréis delimitarlos debidamente sin alterar el juego.

5.- Mi primera duda es respecto a los poderes mutantes y su uso, para el que no parece requerida ninguna tirada, por lo que no hay ninguna posibilidad de fallo. Entonces ¿Para qué la bonita historia de mantener la calma, alejar la tensión, olvidar las dificultades, y con un esfuerzo, concentrarse?. Personalmente veo más real que en situaciones de tensión tuvieran que realizar una tirada para ver si logran concentrarse y utilizar su poder.

Roberto Mozota

Tu pregunta me parece acertada, pues lo que dices tiene mucha razón, ya que no dejamos excesivamente claro este punto en el desarrollo de los poderes. Trataré de explicarte más detalladamente dónde aparece en cuestión de reglas esta concentra-

ción que realiza el mutante para poder utilizar su poder. Durante el asalto anterior a que se manifieste un poder M, el mutante pierde su contacto con la realidad, por lo cual podríamos decir, que entra en una especie de trance durante el que queda totalmente indefenso contra agresiones exteriores. No podrá hacer absolutamente nada y perderá (lógicamente) la iniciativa de forma automática. Es más, tal y como se advierte en el reglamento, si algo le distrae (aunque sea una minucia, como el hecho de que le peguen un tiro) el poder no tendrá efecto.

6.- ¿Un controlador metabólico puede usar su poder sobre él mismo?

Pedro Capilla

El poder Control Metabólico puede ser usado contra cualquier ser humano vivo, por lo tanto también podrá ser usado en el propio mutante, porque aunque mutante es humano.

Y, ¿qué debo hacer para recibir Actualidad Mutante?

Nada más sencillo. Recorta o copia este cupón y envíanoslo. Recibirás la revista en tu casa por el ridículo precio de 1.000 pesetas más gastos de envío del primer número. Y por si esto fuera poco, nos sentimos generosos y vamos a hacer un pequeño obsequio a los socios protectores de la Fundación Kaufmann España: hasta el 31 de septiembre de 1.993, si nos enviáis este cupón os haremos un 15% de descuento en vuestras compras directas por correo a Ludotecnia y, repetimos, **ESTA LIMITADA A LOS SOCIOS DE LA FUNDACION KAUFMANN**. Así que ya sabeis. Esta es vuestra oportunidad para haceros con ese título que tanta pereza os daba comprar.

Querria... querria...

Mutantes en la Sombra (juego básico)	2400
Pantalla de Mutantes	1500
Hijos de Chernobyl	1.600
Catálogo Charlie '91	2.200
Semilla de Acero	2.200
La Hora de la Guadaña	2.200
Anuario Kaufmann I	1.995
Ragnarok (juego básico)	2.995
Pantalla de Ragnarok	
Sarah (módulo de Ragnarok)	
Pin de Ragnarok	250

(Precios sin descuento)

Y mis datos son...

ACTUALIDAD MUTANTE

NUEVAS PROFESIONES

Qué nos vais a contar. Siempre hay algún pelma que no se conforma con la tabla de profesiones y le apetece currar en algo exótico y rarísimo porque es la ilusión de su vida. Bueno, pues ahí van unos cuantos nuevos oficios. Se aplican en el juego exactamente igual que las que aparecen en Mutantes en la Sombra. Por cierto, seguro que TU has diseñado alguna ¿no? ¿Que tal si nos las dejas ver en algún número de estos?

ASESINO A SUELDO

Combate sin armas	4/+1
Camuflaje	2/+1
Criminología	4/+1
Esconder objetos	3/+1
Frialdad	5/+1
Sigilo	5/+1
Abrir cerraduras	3/+1
Primeros auxilios	3/+1
Armas de fuego -A. cortas-	5/+1
Armas de fuego -Fusil, Subfusil, Escopeta (elegir)-	5/+1
Explosivos	3/+1

GENIO INFORMÁTICO

Informática	7/+2
Electrónica	4/+1
Inglés	4/+1
Archivos y bibliotecas	5/+1
Intuición	4/+1
Burocracia	3/+1
Frialdad	4/+1

MUSICO POP

Lenguaje callejero	5/+1
Liderazgo	6/+1
Sedución	6/+2
Teatro	5/+1
Tocar Instrumentos (2)	5/+1
Música	6/+1

ENFERMERO/A

Convencer	6/+1
Intuición	4/+1
Biología	3/+1
Medicina	3/+1
Química	3/+1
Primeros auxilios	5/+2
Frialdad	3/+1

HERACLES EN LA U.R.S.S.

Por José Félix Garzón

A finales de 1974, K1 reúne a los cargos más importantes de la organización y les comunica su intención de empezar a operar en la URSS lo antes posible. En febrero del 75 se celebra en Mallorca una conferencia de alto nivel para decidir las líneas generales de actuación.

La reunión fue polémica desde el primer momento debido a la radical división que se produjo entre los delegados de Heracles y Prometheus. Los primeros mantenían que dada la imposibilidad de Prometheus para establecer su rama legal en suelo soviético, serían ellos quienes operasen en solitario. Por otra parte, los hombres de Heracles que habían planificado las operaciones eran norteamericanos en su mayoría y, todos ellos, feroces anticomunistas que propugnaban un ataque frontal contra el Grupo de Kalinin. El plan de Prometheus era muchísimo más sutil, proponiendo una infiltración discreta pero profunda. Por si fuera poco, este plan alternativo había sido presentado por un grupo de europeos de planteamientos políticos mucho menos radicales.

Tras dos días de reuniones los delegados de Prometheus abandonaron la reunión. Kaufmann, ante la posibilidad de una ruptura en sus filas tomó una decisión salomónica. Heracles se haría cargo de las operaciones (al grupo de agentes encargados de la misma empezaron a ser denominados "El Cartel de Mallorca" de forma despectiva) pero Prometheus recibiría recursos suficientes para crear un plan alternativo para ser puesto en práctica si el otro fallaba.

Un grupo de jóvenes agentes de Prometheus se encargó de elaborar el plan alternativo, aunque los altos cargos de la rama no tenían demasiada fe ni en ellos, ni en las posibilidades de ser ellos y no Heracles quienes finalmente se encargasen de las operaciones en la U.R.S.S.. Convencidos del escaso valor a largo plazo de la violencia, sabían que tarde o temprano la "línea oficial" acabaría dándoles la razón.

Reuniendo los escasísimos medios de que disponían se instalaron en una casa de campo a veinte kilómetros de Berna y, llenos de ilusión, empezaron a trabajar. Se aislaron voluntariamente del resto de la organización y se llamaron a sí mismo "los Piratas". Aunque el Cartel de Mallorca no gozaba de las simpatías de toda la organización, los Piratas

sólo contaban con el tibio apoyo de K1, que tampoco tenía demasiada confianza en aquel puñado de jovencitos. Todos ellos habían sido reclutados por Prometheus y ninguno había conocido el cautiverio en manos de un servicio M. Eso les restaba credibilidad frente a los demás, que los veían como unos "niñatos" blandos que siempre han tenido la vida resuelta. Pero ahí radicaba su verdadera fuerza: ellos podían mantener la cabeza fría en todo momento.

Los planes del Cartel de Mallorca eran enormemente ambiciosos y se basaban en el uso casi exclusivo de la fuerza bruta. Una serie de incursiones marcarían el inicio de la campaña. El fin de estos ataques sería la liberación de un pequeño grupo de mutantes retenidos por el Grupo de Kalinin que saldrían del país para recibir entrenamiento y volver al interior posteriormente para operar en la clandestinidad. En una segunda fase se sabotearían el mayor número posible de operaciones del G.K., y en la tercera se lanzaría el ataque directo a ese servicio M. Todas las acciones se llevarían a cabo en el interior de la propia URSS y los operativos vivirían en una clandestinidad absoluta por tiempo indefinido.

El plan no acabó de convencer al propio Kaufmann, que lo consideraba, en el mejor de los casos, demasiado temerario. La opinión más extendida entre los críticos del Cartel de Mallorca es que era, simplemente, irrealizable. Los responsables de Heracles estaban divididos entre el optimismo exagerado de la "línea dura", envalentonada por los éxitos obtenidos contra el C.D.F.C. y los que mantenían una postura más realista basándose en el hecho de que el servicio M de Boulder había sido pillado por sorpresa pero era seguro que los soviéticos estarían en guardia. Sólo en una cosa coincidían todos: nadie esperaba nada de los piratas. A medida que los preparativos iban avanzando las dudas se extendían. En enero de 1976, Teddy Vanelli, el responsable máximo de Heracles en los U.S.A. enviaba una carta a K1 en la que le pedía que interviniese personalmente para resolver el conflicto.

"Tú mismo sabes mejor que nadie, Werner, lo que nos jugamos en Rusia. No se qué es exactamente lo que planeáis, pero no olvidéis nunca que el C.D.F.C. nunca parece haber tenido nunca más de quince o veinte agentes operando en territorio soviético de forma simultánea, y eso que ellos pueden camuflar a su gente como diplomáticos... Entiendo que algunos

ACTUALIDAD MUTANTE

Entiendo que algunos de los muchachos tengan ganas de dar un golpe, pero si nos metemos en Rusia por la fuerza habrá que seguir adelante con todas las consecuencias. Si es así, mucho me temo que el Grupo de Kalinin va a ser una picadora de carne para nuestros agentes (...). Va a correr muchísima sangre, Werner, y lo peor es que va a servir para bien poco.*

Apenas un mes después de que K1 recibiera esta carta, un equipo de Heracles capturó a dos agentes del G.K. y por ellos descubrieron la localización exacta de una de sus bases. El Cartel de Mallorca aceleró sus preparativos y se fijó la fecha de la primera incursión para el 25 de febrero.

El 23 K1 se reunió con los altos cargos de Heracles y Prometheus. Tras más de diez horas llenas de tensas discusiones, se dio el visto bueno al plan.



Ocho agentes de Heracles cruzaron la frontera de la U.R.S.S. con Finlandia y emprendieron la marcha hacia su objetivo, un antiguo campamento militar, oficialmente abandonado, en la península de Kola, a unos 400 kilómetros del punto de partida. Durante días avanzaron de noche ocultándose tan pronto como salía el sol. Cuando llegaron a la base enemiga, lanzaron un ataque y liberaron a tres mutantes que, aturdidos por los acontecimientos, les siguieron. El equipo original de Heracles había sufrido cuatro bajas en el asalto y, por si fuera poco, los tres "nuevos fichajes" carecían de la preparación militar más elemental, siendo un peso muerto para el regreso.

Como de costumbre, el Grupo de Kalinin reaccionó lentamente, pero lo hizo con la fuerza de un león al que un ratón hubiera mordido en la cola. Los agentes de Heracles vieron cortada su retirada a través de Finlandia y no tuvieron otro remedio que marchar en dirección a Leningrado.

Cuando sólo se encontraban a unos 200 kilómetros de la ciudad, robaron un camión en un Koljós y, disfrazados de campesinos, acometieron el último tramo de su travesía. A unos 40 kilómetros de Leningrado fueron detenidos en su control de carretera. En el tiroteo subsiguiente encajaron otras tres bajas y fueron finalmente capturados.

¿Llegó K1 a prever este desastre? La opinión unánime es que no, aunque él nunca ha dicho nada al respecto. Tan pronto como se tuvo la seguridad de que la operación había fracasado, reunió a todos los que habían tomado parte en la conferencia de Mallorca. Los responsables de la operación acusaron al resto de los presentes de sabotear la acción al no haber prestado más apoyo que el estrictamente imprescindible y propusieron un nuevo ataque para liberar a los agentes capturados. Sin duda en aquel momento, las palabras de la carta de Teddy Vanelli vinieron a la mente de K1. Ante el revuelo general pidió la palabra, y tras un breve discurso anunció su decisión: las operaciones contra el G.K. en cualquier punto del globo quedarían en suspenso durante cuarenta días. Pasado ese tiempo cada rama presentaría un nuevo proyecto que sería sometido a votación.

Los piratas comprendieron al instante que su gran momento había llegado. Mientras el Cartel de Mallorca trataba de diseñar su polémico plan y de defenderlo ante sus detractores, ellos se habían mantenido al margen de toda disputa, centrándose exclusivamente en la elaboración del suyo. Luchando simultáneamente contra el tiempo y la falta de recursos, habían seguido adelante con la convicción plena de que el Cartel estaba condenado al fracaso. Cuando faltaban cinco días para el fin de la prórroga, presentaron un detalladísimo dossier de

casi 10.000 páginas. Heracles renunció al suyo y se ofreció para colaborar. La crisis se había superado.

Básicamente los Piratas proponían una infiltración lenta pero continua que fuese lo menos clandestina posible. Prometheus no podía operar en suelo soviético, pero el planteamiento general de la organización en el resto del mundo (aprovechar una gran empresa como tapadera para las actividades clandestinas), podía mantenerse. Bastaba con tener un poco de imaginación, y eso era algo que los Piratas poseían en grandes cantidades.

La clave del plan sería una compañía especializada en productos alimenticios, que la Prometheus legal había adquirido no hacía mucho. Su nombre era Chocolates Metterling, había sido absorbida por razones puramente financieras que nada tenía que ver con la lucha de los M y, como su propio nombre lo indicaba tan claramente, producían principalmente chocolates, bombones y similares. Con la excusa de abaratar costes, sus ejecutivos empezarían a establecer contactos con los países del COMECON (lo que fuera "el Mercado Común" de los países del Este) con la intención de comprar grasas vegetales y azúcar de remolacha a precios más bajos que los ofrecidos en Occidente, pero pagando en las divisas que tanto necesitaban aquellos países. Dada la lentitud de sus burocracias, las negociaciones podrían durar meses y durante todo ese tiempo los ejecutivos de la Metterling tendrían una excelente excusa para viajar por la U.R.S.S.

En mayo del 76, el primer grupo de negociadores voló a Moscú. Entre ellos no había ningún agente infiltrado, y todos los enviados ignoraban los verdaderos objetivos a largo plazo de su viaje, de modo que la seguridad de la operación era caso absoluto. Durante todo el año se suceden las conversaciones y, en diciembre, Prometheus cuela a uno de sus hombres en el grupo. Una gripe con algunas complicaciones le retiene algunos días en Moscú tras el regreso del resto del grupo de ejecutivos, pero cuando regresa lo hace acompañado por los dos participantes del ataque en Kola que habían sobrevivido al cautiverio. Aquel rotundo éxito supuso la consagración del plan urdido por los piratas, y la solución definitiva a la división que meses antes había sucedido a los hombres K1.

En el 77 se abrió un nuevo frente al colocar Heracles a dos de sus agentes entre el personal de la embajada de México en Moscú. En junio de ese mismo año la Metterling firma el acuerdo con las autoridades soviéticas y 23 agentes con sólidas identidades falsas celebran en suelo ruso la Nochevieja del 77 al 78.

Este artículo es el primero en una serie de 3, que narrarán las acciones de Heracles, Prometheus y la Fundación Kaufmann durante los agitados días de la Perestroika.

CAUSAS TECNICAS

ajenas a nuestra voluntad...

Un fallo lo tiene cualquiera ¿no?. Y nosotros no íbamos a ser menos, ¿no?. Pero vosotros lo entendéis ¿no?. Y además, aquí estamos para corregirlo, ¿no?.

Sí. En La Hora de la Guadaña nos desapareció un párrafo. No es que sea esencial (el contexto permite deducirlo sin demasiadas dificultades...), pero aquí lo reproducimos.

La Hora de la Guadaña, página 47.
Entre el primer y segundo párrafo de la derecha tras: "... y toman una autopista cualquiera".

Habla Turlough O'Brian:

"Hijos míos: deseaba haber intervenido antes, pero mis niñeras se preocupan demasiado por mí. Al parecer sospechaban que esos malditos podrían tener armas antitanque o algo por el estilo... Tengo algo que contaros.... Como ya sabéis, mi sobrina Dolores desapareció tras el asesinato de Lilienthal. Pues bien, por supuesto ella no tuvo nada que ver. Consiguió perseguir al comando de los G.M.U. hasta Londres, dónde contactó con Mr. Lyndon y volvió a desaparecer. Lyndon me ha pedido que os encargue del caso: debéis encontrar a Dolores, que según todos los indicios ha localizado a Unrath, y debéis limpiar toda posible sospecha de traición que haya podido caer sobre los Wild Geese.

Vuestro compañero, Julián Cuerva, ha recibido ya un número de teléfono de Londres donde podréis localizar a Lyndon. Mucha suerte..."

VIDAS EJEMPLARES

Por D. JuanAn Romero-Salazar y Julián Cuerva

A finales de 1992, Julián Cuerva se encargó de realizar una serie de informes internos sobre nuestra organización. Entre dichos informes y destinadas a una publicación menos restringida, pero también dentro del ámbito cubierto por Prometheus Press, encontramos unas cuantas entrevistas extraordinariamente interesantes. En tales documentos unas famosas figuras de nuestro "mundo en la sombra" realizan diversos comentarios sobre su propia vida, opiniones, acontecimientos históricos o trascendentales que tuvieron oportunidad de vivir, etc. Todos los personajes entrevistados, seis hasta ahora, comparten la característica de ser tremendamente conocidos en determinados ambientes... Es decir, entre nosotros, así como desconocidos por completo para el público en general.

*Las personas entrevistadas hasta el momento son: Dolores Faulkner, con quien inauguramos esta serie de publicaciones; Mr. Lyndon; Shane Caulfield; el doctor Gödel y, humildemente, yo mismo, Werner Kaufmann. Sí, lo sé, sólo suman cinco. Deseaba situar completamente aparte una pieza muy especial, muestra de la auténtica talla del compañero Julián Cuerva como hombre, periodista y agente de Prometheus. Nuestro camarada arriesgó su vida hace unas semanas para conseguir entablar conversación con el execrable profesor Unrath quien, ignorante tanto del manejo como de la personalidad de su oyente, accedió a realizar una serie de declaraciones al que creía cualificado interlocutor del C.D.F.C. Su primera aparición más o menos pública tras los hechos narrados en **La Hora de la Guadaña**. Todo un bombazo.*

Werner Kaufmann.

Me reuní con Dolores Faulkner en Berlín durante la última semana de diciembre de 1992. El encuentro podía calificarse de profesional, ya que nuestras órdenes comunes se referían al contacto con un agente local de Heracles que nos ayudaría a cerrar cierto trato con los dirigentes de una importante corporación farmacéutica interesada en... Pero esa es otra historia. Baste decir que como ni Dolores ni yo hablamos alemán debíamos reunirnos rápidamente con nuestro enlace. La siguiente conversación se desarrolló en el interior de un coche alquilado, en medio de una incipiente nevada que amenazaba convertirse en algo más serio, mientras circulábamos por una autopista alemana (sin límite de velocidad). Huelga especificar quién conducía.

Julián Cuerva.

DOLORES FAULKNER. SU PUNTO DE VISTA

Una entrevista de Julián Cuerva para Prometheus Press

Julián Cuerva - El objeto de todo este juego es que usted hable de sí misma y quizá podríamos comenzar por su infancia, su familia, amigos, etc. Sus primeros recuerdos en suma. ¿Dónde y cuándo nació, Ms. Faulkner?

Dolores Faulkner - Comienza así muchas entrevistas a ex-modelos, muchacho... Bien, nací en París en 1964. Mis padres, angloirlandeses ellos, trabajaban para los Wild Geese en la embajada británica. De hecho, como quizá ya sepas, Turlough O'Brian era tío de mi madre y supongo que eso marca de alguna manera. Mi madre falleció poco después de mi nacimiento y al encargarse de mi educación tanto papá como el propio Turlough sospecho que estropearon mi carácter más allá de todo límite.

J.C. - Usted resultó el primer mutante de su familia. ¿No es cierto?

D.F. - En efecto. Los Wild Geese trabajaban con mutantes desde los mismos inicios del fenómeno, pero yo fui el primer miembro de la organización con tales poderes que no fue liberado o reclutado. Las ventajas son evidentes, pude desarrollar mi poder dentro de un ambiente normal y no secuestrada en las dependencias de un servicio M.

J.C. - Al referirse a su padre he creído notar un tono especial de voz. ¿Podría hablarme sobre él, describirlo?

D.F. - ¡Oh! Era una persona encantadora. Un ser muy especial. Los años que pasamos juntos entre París, Londres y Belfast, de donde era originario, los recuerdo como los más felices de mi vida. Su muerte resultó un duro golpe, tanto por la pérdida de un ser

tan querido como por la salvaje inutilidad del hecho. Murió en un atentado del I.R.A. contra un cuartel de las fuerzas armadas británicas. Yo sólo tenía doce años.

J.C. - ¿Fue entonces cuando se incorporó plenamente a los Wild Geese?

D.F. - En realidad no. El tío O'Brian me llevó a vivir con él a Dublín y allí me convertí en lo que él llamaba una «buena irlandesa». Aprendí a cantar, a bailar, mejoré mi gaélico irlandés... Era el único pariente vivo de Turlough y sospechaba que me estaba preparando para algo especial. Resultó una época muy interesante y, aunque mi tío pueda resultar exasperante en ocasiones, creo que es la persona del mundo junto a la cual más y mejores cosas pueden aprenderse. Todas las noches, hasta que cumplí dieciséis años, venía a mi habitación y me dormía relatándome historias de sus aventuras durante los años treinta con el profesor Jones. ¿Sabe a quién me refiero, no?

J.C. - Por supuesto. ¿Y qué sucedió a los dieciséis años, si no es indiscreción?

D.F. - Creo que me resistí a verme manejada de tal modo. No podía soportar el hecho de que me estuviesen preparando, entrenando para una labor a la que veía como responsable de la muerte de mi padre. O'Brian tenía planes bien claros para mi futuro. Pues bien, yo tenía los míos propios. Nuestras discusiones fueron haciéndose más frecuentes y en 1981, lo recuerdo como si fuera hoy, me escapé de casa con un muchacho encantador, un marinero francés, rumbo a Nueva York, donde quería estudiar arquitectura.

J.C. - ¿Cómo reaccionó su tío?

D.F. - ¡Demonios, como es característico en él. No dijo absolutamente nada, pero dos horas después de salir de Dublín ya sabía dónde y con quién estaba. Se limitó a esperar.

J.C. - Su vida en Estados Unidos resulta todo un misterio. ¿Podría revelarnos algo de esa época?

D.F. - En fin, para eso estamos aquí ¿no?. Y en realidad no existe tal misterio. Charles y yo nos separamos al poco tiempo. Yo me matriculé en la escuela superior de arquitectura y comencé a trabajar como modelo para diferentes revistas.

J.C. - ¿Fue entonces cuando...?

D.F. - Creo que sé por donde vas. Y no me molesta la pregunta...

J.C. - ¡Pero si no he dicho nada todavía!

D.F. - Pero piensas muy alto, déjame continuar. Antes de ser una modelo más o menos conocida, y eso fue cuando me trasladé para seguir mis estudios en París dos años después, pasé algunas temporadas muy difíciles. En aquellos tiempos volví a hablarme con mi tío, aunque no aceptaba ningún tipo de ayuda suya. En cierta ocasión una amiga me planteó la posibilidad de posar para la revista Play Boy y lo hice. Fue un trabajo muy divertido y bien pagado. Desde luego que no me avergüenzo de él. Por cierto que es un número bastante difícil de conseguir hoy en día.

J.C. - Y que casi mata a O'Brian del disgusto.

D.F. - No fue para tanto, simplemente recibió la revista mientras bebía una pinta de Guinness. Evidentemente se atragantó. Pero nuestras diferencias se acabaron arreglando.

J.C. - ¿Conoció entonces a Mr. Lyndon?

D.F. - Creo que estás demasiado enterado de todo. Sí, acababa de regresar de Suráfrica tras el "Verano Gris" británico cuando se le encomendó una tranquila misión en Nueva York. Años después me parece percibir la mano de mi tío en aquel manejo. Lyndon había sido recibido en Londres como un héroe y sospecho que desplazarlo a los Estados Unidos no tenía otra finalidad que protegerme y, eventualmente, hacerme volver al redil.

J.C. - En relación con esos hechos, usted se vio envuelta en algunos sucesos bastante peligrosos. ¿No es así?

D.F. - Durante el año que llevaba en Nueva York mi condición de mutante no supuso ningún riesgo ni ventaja adicional para mí... A excepción de ciertas anécdotas demasiado triviales para relatar ahora. Pero esa situación se alteró cierto día. Se alteró radicalmente el día que fui detectada y secuestrada por una célula del C.D.F.C. Lyndon, que utilizaba por aquel entonces una cobertura de concertista de piano no muy adecuada para este tipo de acciones de combate, utilizó sus contactos para localizarme al poco tiempo, reclutó una pequeña banda de mafiosos irlandeses en el puerto y acudió al rescate. Consiguieron eliminar a toda la célula, así que mis datos no fueron nunca transmitidos a Boulder y en el día de hoy no estoy fichada todavía por el C.D.F.C. Durante la operación, uno de los ojeadores yanquis nos colocó a todos, pero especialmente a mí, en un grave aprieto: me mantuvo como rehén aferrándose a mis cabellos y a su pistola como un poseso. Todo nuestro grupo estaba a punto de tirar las armas cuando Lyndon disparó. Recuerdo que entonces me enfadé mucho con él porque su disparo estuvo a punto de acabar conmigo. Pero sólo terminó con aquel tipo y con mi secuestro. Nunca más volví a dejarme el pelo largo.

ACTUALIDAD MUTANTE

J.C. - Usted y Lyndon son excelentes amigos, me consta.

D.F. - Algo más que eso en realidad. Vivimos juntos durante casi dos años, primero en Nueva York y luego en París. Al final decidimos separarnos, principalmente porque nuestro género de vida no es el más adecuado para una relación estable y convencional como sin duda tú también sabrás.

J.C. - Uh... Dejemos ese tema. De vuelta en Europa, ¿qué fue lo que cambió?

D.F. - Conseguí acabar mis estudios de arquitectura, pero jamás llegué a ejercer de manera profesional. Comencé a trabajar como modelo, no como top-model puesto que soy bajita para ello, sólo mido 1,83; pero sí logré ser relativamente conocida y cotizada al menos durante algún tiempo. Todavía conservo muchas amistades en ese ambiente. Todo esto coincidió con el traslado de Lyndon a Japón, donde permaneció durante casi siete años coordinando las acciones de la Quinta Planta en Asia. Y de los Wild Geese, naturalmente. También fue por aquel entonces cuando comencé a prepararme en serio como agente. Tenía cierta preparación, por supuesto, pero no toda la necesaria. Mi tío me introdujo en uno de los canales que los Wild Geese utilizan habitualmente para sus entrenamientos: una academia dependiente en cierta medida de las fuerzas especiales británicas en Oriente Medio. Más concretamente estoy hablando de los S.A.S. y de Omán. Realicé cursillos sobre temas especializados en Libia, Suráfrica, Berlín Este e Israel además de los propios de nuestra organización en Belfast, Dublín, etc.

J.C. - Antes nos ha manifestado que los motivos de su ruptura inicial con su tío O'Brian, el líder de los Wild Geese, se debieron de alguna manera a su negativa a introducirse en la organización. A que usted quería vivir su propia vida. ¿Cómo explica tal cambio de actitud?

D.F. - Debo puntualizar un hecho: mi tío no es líder de los Wild Geese sino su fundador. Es cierto que tuvo y tiene un gran peso específico dentro del grupo, ¡pero intenta convertirte en líder de un grupo de irlandeses cabezotas! ¡El último fue Brian Boru y murió en el año 1014! Ya en serio, creo que de no haber nacido mutante jamás me hubiese integrado en los Wild Geese. Pero descubrí que ese hecho alteraba radicalmente mi vida como tuve ocasión de comprobar con mi secuestro. Jamás podría desarrollar una vida normal y también me alteraba el hecho de todos nuestros compañeros utilizados y esclavizados. Pensé que debía hacer algo.

J.C. - Todos nosotros lo pensamos, Ms. Faulkner.

D.F. - También me decidí a seguir adelante al

percibir positivamente que tenía un don para ello. Resulto bastante fuerte para ser una chica de mi constitución. Soy ágil, moderadamente inteligente, capaz de tomar la iniciativa cuando la situación lo requiere... Como solía decir uno de nuestros instructores, el sargento McMurray: «*Tienes madera, chica*». Y eso me gustó. Unas cuantas operaciones y ya estaba madura para actuar por mi cuenta. Con el paso del tiempo acabé ocupándome del grupo Wild Geese de operaciones especiales: los Boys & Girls of County Hell. Un poco más adelante me ordenaron ocuparme de los contactos iniciales con Heracles-Prometheus; como recordarás fue el año pasado, durante la crisis **Semilla de Acero**, todavía no concluida por cierto. Entonces comencé también una agradable colaboración con uno de vuestros mejores grupos de agentes. Estamos aprendiendo mucho juntos.

J.C. - Estamos a punto de llegar. ¿Siempre corres tanto?

D.F. - No puedo evitarlo, me enloquece la velocidad.

J.C. - ¡Sí, pero cuidado con ese camión!

D.F. - ¡Pero si ya le hemos adelantado! Oye, ese sudor... ¿No será miedo?

J.C. - ¡No, por Dios!

D.F. - ¡Santa Brígida de Dunmaccerry! Cada día os hacen más blandos; a los hombres quiero decir.

J.C. - Bueno, bueno, menos guasa. El hecho es que vamos a más de doscientos quince de media durante todo el trayecto. Un par de preguntas para concluir. ¿Por que siempre utilizas una escopeta Franchi Spas en tus operaciones?

D.F. - Sencillo. Es un arma fiable, con una alta potencia de fuego, muy resistente y, aunque poco precisa, nadie necesita mucha precisión a las distancias en que se utiliza. Con ella tengo la seguridad de que nadie se levanta después del primer disparo. Pero también empleo otras armas. En general utilizo pistolas pequeñas como las Walther, ametralladoras H&K, granadas en discretas cantidades y, si la ocasión lo requiere, armas blancas o tae-kwon-do. De todas formas sabes perfectamente que esa es una mínima parte de nuestro trabajo como agentes secretos. Utilizo mucho más a menudo los prismáticos, equipos de comunicaciones, códigos o habilidades de relación que las armas. Por no hablar de mi poder mutante de control mecánico, muy útil en las aduanas y en los aeropuertos. ¿Cuál era la segunda pregunta?

J.C. - Su pelo rojo tiene un color muy bonito. ¿Es natural?... ¿Por qué me mira así? ¿Por qué abre la puerta? Ms. Faulkner... ¡Que eso es un precipicio!...

**En la primavera de 1.991,
Mutantes en la Sombra
te proporcionó lo que siempre
habías buscado:**

LA AVENTURA

**A partir de ahora
vas a desear no habernos
conocido nunca.**



RAGNAROK

Un juego de horror en el mundo contemporáneo

TRANSICION EN LOS USA

Por el departamento de análisis internacional

Que Zachary J. Palmer siempre ha sido Republicano y de la facción más radical es algo así como un secreto a voces. Que desde el mismo día en que tomó posesión de su despacho se rodeó de colaboradores que compartían su ideología tampoco es ningún misterio. Por eso no es de extrañar que tras la derrota de George Bush en las elecciones presidenciales de los E.E.U.U. el Comité de Boulder haya sufrido una pequeña conmoción.

El camaleonismo político de Palmer llega a un punto cercano a la leyenda. Sobrevivió a Nixon, sobrevivió al Watergate y sobrevivió a Carter. Las elecciones del 92 no le inquietaban lo más mínimo. De hecho, ni siquiera puso un empeño especial en las operaciones Clean Book de ese año. Clean Book es el nombre clave que reciben las investigaciones rutinarias que el C.D.F.C. efectúa cada año electoral sobre todos y cada uno de los candidatos. Sólo en octubre puso a sus hombres tras la pista de Ross Perot en un intento de cazarle con la guardia baja. Su confianza en Bush, un presidente con el que había tenido sus más y sus menos pero con el que básicamente siempre se sintió a gusto era tal, que no se tomó en serio a Bill Clinton hasta apenas una semana antes del día de votación.

Pero Bush no logró la victoria y aunque Palmer no desesperó en ningún momento empezó a prepararse para las vacas flacas. Los demócratas llevaban 12 años alejados del poder y padecían una enorme carencia de expertos en el fenómeno M, de modo que la vieja guardia de Boulder supo desde el primer momento que nadie podría atarles las manos durante un mínimo de dos años. Por otra parte, tan pronto como la Perestroika hizo que el presupuesto del C.D.F.C. se viese tocado, Palmer había empezado a buscar fuentes de financiación alternativas. Las nubes que se veían en el horizonte no eran tan negras como pudiera parecer.

Cada cuatro años y tan pronto como finaliza Clean Book, se ponen en marcha las operaciones Cráter que consisten en el traspaso de poderes e información confidencial entre la administración entrante y la saliente. El uno de diciembre del 92 se puso en marcha una nueva operación Cráter, la primera en 12 años que no consistía en un puro trámite burocrático. Durante todo el mes, varios altos cargos demócratas pasaron por Boulder para ser

puestos al día, entre ellos el propio vicepresidente Al Gore (quien, por cierto, desconocía hasta ese momento la existencia de mutantes). Varios directivos del C.D.F.C. se desplazaron a Little Rock para trabajar con el propio Clinton.

Hasta donde nosotros hemos podido averiguar, Cráter 92 funcionó sin demasiados problemas. Pero también hemos recibido varios informes que nos hablan de la escasa simpatía que Palmer y Clinton sienten entre sí. El hecho de que ninguno pueda prescindir del otro les mantiene unidos, pero parece claro que los demócratas quieren recortar los poderes del Comité. Aun no sabemos de que forma, pero desde luego está claro que Clinton acabará lanzándose contra el cuello de Palmer más tarde o más temprano.

Por el momento, los demócratas han puesto en marcha un operativo de cuya eficacia dependerá en buena medida el futuro de sus relaciones con el C.D.F.C. La administración Clinton, más dispuesta a involucrarse en el conflicto yugoslavo que su predecesora, ha dictado órdenes a Boulder para que inicie una serie de operaciones en la región. En una primera fase, el objetivo sería la recopilación de datos fiables sobre la capacidad militar de los bandos en conflicto, con intervenciones limitadas y esporádicas sobre algunos cabecilla de poca importancia. Poco más sabemos sobre estas misiones, aunque no cabe duda de que nuestros agentes en la zona nos informarán adecuadamente en breve plazo.



*"Martín Pagazagoitia", Roberto Landeta, enero del 93.
Aparecido originalmente en "La Hora de la Guadaña".*



*"Saltando del Túnel". José Antonio Tellaecbe Isusi, marzo del 92.
Aparecida originalmente en "Semilla de Acero".*

NOTICIAS DESDE LA PAPELERA

Por Amparito

Saludos a todos. Creo que lo mejor es que empiece por presentarme, porque la verdad es que una no está muy acostumbrada a escribir. Eso se lo dejo a los señoritos, que, la verdad sea dicha, no se si lo harán bien o mal, pero es que no se despegan de la máquina de escribir esa que tienen enchufada a la tele. Servidora se llama Amparito, y soy la señora de la limpieza de Ludotecnia.

No sé si estará feo que lo diga, pero la verdad es que los señoritos son unos guarros. Me ponen los ceniceros hasta arriba de colillas, se dejan latas por todas partes y no paran de echar papeles fuera de las papeleras. Un asquito, vamos, que si no fuera por una servidora yo no sé lo que iba a ser de ellos. Esta tarde, sin ir más lejos, llegaba yo al trabajo cuando me encontré con el señorito Igor que ya se iba.

- "Amparito, cariño, tenga cuidado no me toque los papeles que tengo en mi bandeja"

- "No señorito, quede tranquilo. ¿Quiere algo más?"

- "Si Amparito, por favor, animese a escribir algo que nos queda una página para terminar Actualidad Mutante y ya no sabemos qué decir".

Así que aquí estoy, sacándome una perrilla a base de meter horas extras. No se si les interesará mucho, pero les voy a contar que es lo que se cuecen los señoritos con eso de los juegos de rós. Ultimamente están todo el día haciendo cosas para el Rasnarós ese, que no paran de venir amigotes suyos a jugar los fines de semana (ellos dicen que no juegan, que hacen plaitéstin o algo de eso, pero yo no me lo creo). En la papelería del señorito Carlos Monzón he visto últimamente muchos papeles de una historia (creo que ellos lo llaman módulo) de mucho miedo y que por ahora piensan titular "Sarah". El señorito Igor sigue trabajando en las pantallas y un módulo que van a llevar y el señorito J&F anda liado con nosequé del Anuario Kauman Dos y el Hogar de los Machotes (¿o era valientes?). El otro día le oí decir que el plaitéstin del Hogar estaba dándole mucha guerra pero que sólo le faltaba pulir detalles. El señorito JuanAn está el pobre que no para (ya le digo yo que se tome una manzanilla con miel de romero en ayunas todas las mañanas, que se está quedando en los huesos, pero él siempre me responde nosequé de que cómo se va a beber el apellido familiar... el señorito siempre ha sido un poco raro). Por cierto, que a una no le gusta nada cotillear, pero el otro día vi una nota que le había dejado el señorito JuanAn al señorito J&F que decía...

NOTAS NUEVOS PROYECTOS DE JUANAN

Garras de Hielo: una historia para Ragnarok, de 80 páginas, ambientada en la Bretaña francesa. Con brujos, demonios, terroristas locos y mucha nieve de por medio. Cuando cierta persona tropieza al azar con un arcano secreto y pierde su alma en el proceso, antiguos demonios se revuelven en sus tumbas clamando por su liberación. Criaturas extrañas rondan las puertas de nuestra realidad. ¡Y todos se encontrarán atrapados, desde el principio y quizás para toda la eternidad, por Garras de Hielo!

Con la tumba preparada: esperada conclusión de la trilogía Semilla de Acero, una historia con cerca de 120 páginas que se alejarán del planteamiento clásico basado en los tres módulos habituales. Enteramente desarrollada en España (y Gibraltar) incluye escenas que pasarán a las antologías como clásicas en la narrativa de rol: la cita en Barcelona con cierto contacto justo en medio del mayor concierto *Thrash* de la década; la búsqueda en el Peñón de un increíblemente duro delincuente británico, más conocido por sus habilidades como gaitero; la reaparición de Martín Pagazagoitia, Fabián Agirre, Arantza Smith López de Arrilucea, la brigada JMK, etc.

Los mutantes protagonistas deberán manejar un grupo de agentes preadolescentes que a buen seguro les causarán más de un dolor de cabeza: el comando *Kindergarten*. Todos estos detalles y algunos más, como la reaparición de los agentes israelitas cazadores de nazis, agentes nazis cazadores de judíos, los más malvados hombres del C.D.F.C., operadores ex-soviéticos, chinos, japoneses, británicos, de los inefables Wild Geese... hará preguntarse a los sufridos supervivientes más de una vez: *"¿Pero que demonios está pasando aquí?"*

"¿Mala uva la de Semilla de Acero?. Id preparándoos, nenes..."
(Dolores Faulkner)

En fin, que yo no sé que pensarán ustedes, pero a mí me suena todo muy raro. Y el señorito Tellaeche y el señorito Landeta andan todo el día dibujo pa'riba dibujo p'abajo, que no hago más que comprar aguarrás para quitar las manchas de pintura. En fin. Servidora tiene que seguir limpiando, que mantener a seis criaturas con un marido como el mío si que es un castigo del Señor... bueno, ya les contaré, ya.

TESEO: ¿LA PROMETHEUS DEL SIGLO XXI?

Hace ya casi veinte años desde que Werner Kaufmann fundó Prometheus. Desde entonces, esta rama de la organización ha sido la base de las otras dos. Sin las inmensas cantidades de dólares que proporciona, nada de lo que hacemos sería posible. A menudo, los agentes de Heracles tienden a menospreciar a sus compañeros de Prometheus. Acostumbrados a la difícil vida de "el frente de batalla", con frecuencia olvidan que el trabajo de sus compañeros también es difícil y peligroso.

Los hombres y mujeres que forman Prometheus constituyen un grupo de difícil clasificación: economistas, aventureros, expertos en política internacional, espionaje industrial, seguridad, telecomunicaciones... e informática. Aunque el uso masivo de computadoras y la posibilidad de que exista un ordenador en cada hogar es un hecho relativamente reciente, desde su creación Prometheus ha necesitado de expertos en informática que eran formados por la Fundación Kaufmann y enviados allá donde su presencia se hacía necesaria.

A lo largo de los años, las actividades de Prometheus han generado una demanda imparable de personal especializado en ordenadores. Sin embargo, tradicionalmente se consideró a estos agentes como simples apoyos: los contratos más suculentos eran aquellos que se basaban en el uso de teleportadores, viajeros astrales o telépatas. Cualquiera puede convertirse en un genio del pirateo informático, pero no todo el mundo es capaz de leer los pensamientos de otro ser humano a distancia.

Hacia 1983, los casos de M dotados de "control electrónico" (véase Anuario Kaufmann Tomo 1, página 72) empezaban a ser más frecuentes. La Fundación, abierta como siempre a todo lo que pudiera suponer un campo inexplorado, propuso a Prometheus el desarrollo de un proyecto experimental acerca del uso de controladores electrónicos en operaciones sobre el terreno. El problema al que se enfrentaban era simple pero grave: rara vez un controlador electrónico era además un experto en ordenadores, de modo que era imprescindible proporcionarles un entrenamiento adecuado para aprovechar sus capacidades al 100%.

El proyecto se denominó inicialmente Dédalo (padre del mítico Icaro) y se encargó su dirección a Saskia Van Helmerr, una holandesa que había trabajado tanto para Prometheus como la Fundación y gozaba de cierto prestigio en ambas organizaciones. Saskia recibió un presupuesto ajustadísimo y la promesa de ser apoyada hasta donde fuera necesario si conseguía buenos resultados en un plazo de tiempo razonable. En la práctica, Dédalo no dejó de ser un proyecto más, perdido en un océano de investigaciones. En aquellas fechas entraban en funcionamiento los primeros prototipos de cámaras Gödel y la Fundación vivía una época de entusiasmo colectivo ante aquel descubrimiento tan prometedor que devoraba la parte del león de todos los presupuestos. Por parte de Prometheus la reacción tampoco fue excesivamente cálida, de modo que Saskia Van Helmerr tuvo que arreglárselas con lo poco que dejaron a su disposición: una docena de controladores electrónicos entre los 16 y 20 años y un par de genios de la informática. En apenas dos años, Dédalo produjo un pequeño pero eficaz grupo de hackers (expertos en quebrantar las medidas de seguridad que incluyen los programadores en sus trabajos) que cosechó algunos éxitos nada desdeñables. Por desgracia, nadie prestó demasiada atención al proyecto y en 1986 Dédalo desapareció. Mucho de lo que se aprendió en aquellos días fue aprovechado para el entrenamiento de los expertos en ordenadores de la Fundación, pero en general, la idea de formar grupos de controladores electrónicos autosuficientes y dedicados exclusivamente a esa labor en lugar de miembros de la Fundación que eran enviados temporalmente a Prometheus, cayó en el olvido. Saskia volvió a Prometheus y allí languideció hasta 1990 en trabajos de tipo rutinario.

Pero en 1990, los informes de evaluación sobre la situación de Prometheus empezaban a anunciar problemas si no se daba mayor importancia a la seguridad informática, campo en el que se perdían innumerables clientes potenciales. Saskia fue llamada a Estocolmo y se le ofreció aquello que posiblemente debió tener a su alcance a principios de los 80: todos los fondos que necesitase y tanto personal como considerase pertinente. Incluso Heracles debería colaborar si se solicitaba su ayuda,

ACTUALIDAD MUTANTE

aunque fuese enviando a algunos de sus agentes para ingresar en la nueva organización. De esta forma nació Teseo, cuyo nombre se inspira en el héroe mitológico que, atravesando el laberinto, logró dar muerte al Minotauro.

En la actualidad, Teseo funciona de forma absolutamente independiente, a medio camino entre las unidades Charlie y Tango y Heracles, Prometheus o la Fundación. Este punto (el hecho de operar independientemente del resto de la organización) está siendo, sin duda alguna, el más polémico. La solución a la que se ha llegado supone una verdadera espada de Damocles sobre la cabeza de Saskia Van Helmer: tiene 3 años de plazo (que se agotarán a mediados del 95) para demostrar que su proyecto es factible. Por lo pronto, Teseo centralizará todo aquello que tenga que ver con la seguridad informática, desde la protección al "ataque" de equipos, programas y sistemas, enviando a sus agentes a colaborar cuando así lo solicite cualquiera de las otras 3 ramas o los equipo Charlie y Tango.

La sede central de Teseo se encuentra en Estocolmo, es unas instalaciones cedidas por la Fundación. Es muy probable que a finales del 93 o principios del 94 se le conceda una sede propia para cuya ubicación se barajan 3 ciudades: Helsinki, Lyon

y Valencia. La estructura interna de Teseo (el orden de la cadena de mando, la distribución en departamentos, el reparto de responsabilidades...) aún tiene que evolucionar en función de la experiencia que acumule, pero por momento se ha creado un "macrodepartamento". Denominado Ariadna (la joven que proporcionó a Teseo el hilo que le permitió salir del laberinto donde se encontraba el Minotauro) se trata de una especie de enorme equipo Charlie: su función consiste en proporcionar las herramientas que necesiten su compañeros, desde hardware a programas de cualquier tipo.

Nota importantísima: *Hasta aquí todo lo que hemos podido averiguar sobre Teseo. Ahora está en vuestras manos: tenéis a vuestra disposición toda una nueva rama de la Organización. Ahora os toca desarrollarla a vosotros, de modo que esperamos vuestras cartas, sugerencias y demás. TODAS las colaboraciones que publiquemos tendrán un regalo asegurado así que... os toca. Sentados tras nuestra pantalla, ya hemos descrito la situación. Empieza un nuevo turno. ¿Qué hacéis?*

BeBeSe Kubata

Pero no sólo los chicos de Prometheus se dedican a trastear con ordenadores. Para que veáis que estamos en plena vanguardia, tenemos el honor de anunciar que ya está funcionando la B.B.S. más atómica de los últimos tiempos: BeBeSe Kubata. Entre otras muchas cosas, incluye 4 apartados dedicados exclusivamente al rol: uno sobre rol en general, otro sobre AD&D, otro sobre **Mutantes en la Sombra** y otro sobre **Ragnarok**. Aunque el Sysop (don Alberto Zorrilla Arribas) no forma parte del equipo de Ludotecnia, es un viejo compañero de fatigas de estos sufridos diseñadores, y a partir de ahora colaboraremos de forma asidua con este proyecto tan atractivo. ¿Cómo? ¿Que no tienes ni idea de lo que es una BBS? Pues corre en busca de algún amigo pirao por los ordenadores y ya te explicará él. Para los fans del P.C. y las comunicaciones, ahí van los datos técnicos.

- Velocidades de 300 a 14.400 baudios.
- Posibilidad de leer el correo Off-Line.
- Funcionando 24 horas al día 7 días a la semana.

Y el número de teléfono es:
94-413 04 82

Así que ya sabéis. Ahora también en vuestros ordenatas.

NO SEAS TIMIDO

...y cuéntanos lo que se está cocinando en tus partidas. Nos interesa TODO: el universo de Mutantes en la Sombra es vuestro, porque es en vuestras partidas donde cobra vida y se desarrolla. ¿Tienes algún P.N.J. interesante?. ¿Tus jugadores han hecho algo que merece la pena que todos conozcamos?. ¿Se ha creado algún servicio M u organización parecida y sólo te has enterado tú?. ¿Has enviado a tus P.J. a lugares interesantes?, ¿y qué encontraron allí?. ¿Alguna noticia de primera página en los periódicos que no era más que una versión manipulada de un acontecimiento del mundo M?. ¿Alguna forma nueva y espectacular de llevar partidas?.

Y, por supuesto, también queremos que nos preguntéis vuestras dudas, tanto en lo referente a reglas como a ambientación. ¿Alguna regla no está clara?. ¿Algún punto "backgroundero" que no tengáis claro?.

Esta revista pretende ser una especie de tablón de anuncios. Un enorme tablón de anuncios que llegue a toda España. Así que no seáis tímidos y poneos en contacto con nosotros en el apartado de correos 1.028 de Bilbao. ¿De acuerdo?.

PRONTO. MUY PRONTO



MMUTANTES
en la Sombra