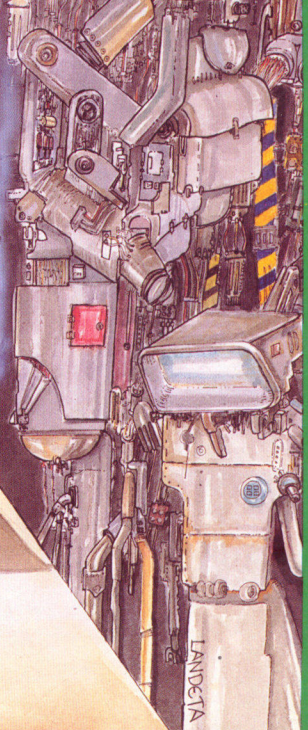
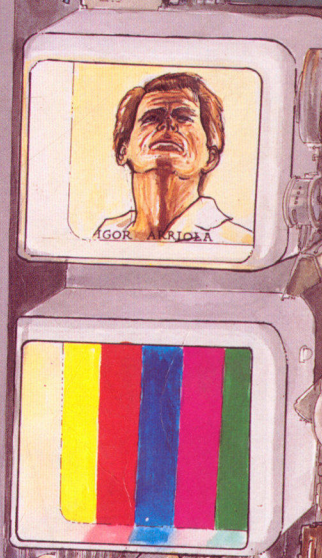
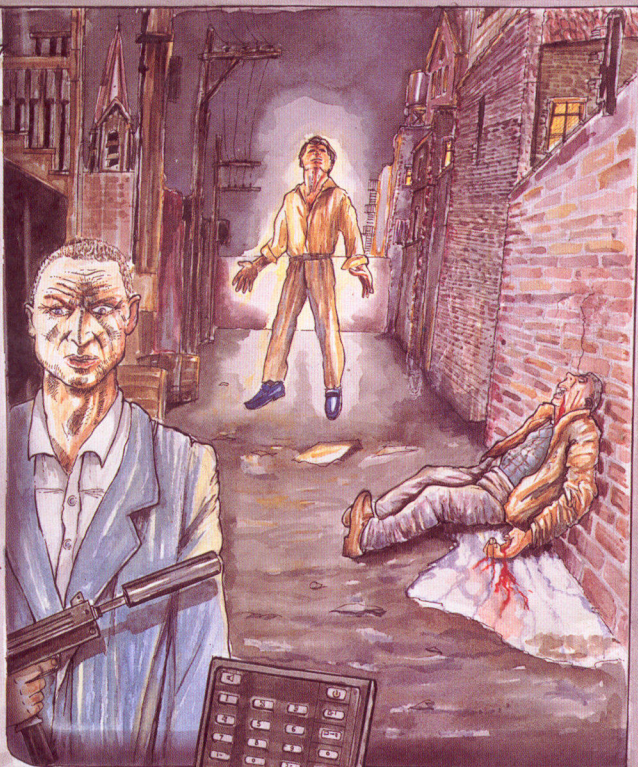


MUTANTES

en la Sombra

UN JUEGO DE ROL EN UN MUNDO DEMASIADO PARECIDO AL NUESTRO



MUTANTES

en la Sombra

MUTANTES EN LA SOMBRA

es una publicación de
LUDOTECNIA C.B.

Hurtado de Amézaga, 10 - 1.º Dcha. Of. G — 48008 Bilbao

Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos
de este libro, tanto textos como ilustraciones, sin autorización
expresa por escrito de Ludotecnia.

Primera Edición: Abril 1991

I.S.B.N.: 84-404-9356-8

D.L.: BI 1.034-91

PRINTEKSA
San Martín, 153
48016 Zamudio

Todos los personajes, situaciones y organizaciones que se describen en este libro son fruto de la imaginación de sus diseñadores, y por tanto puramente imaginarios. De haber algún parecido con la Realidad, será ella, quien nos plagie a nosotros. Ludotecnia se reserva en cualquier caso el derecho de emprender cuantas acciones judiciales crea pertinentes contra la Realidad por posibles delitos contra la propiedad intelectual.

Los beneficios de este juego serán destinados íntegramente a la Fundación Kaufmann.

MUTANTES *en la Sombra*

UN JUEGO DE ROL EN UN MUNDO DEMASIADO PARECIDO AL NUESTRO

CREDITOS

DISEÑO

José Félix Garzón e Igor Arriola

COORDINACION

Julia López

ILUSTRACIONES Y PORTADA

Roberto Landeta

COLABORADORES

Javier Alkorta, Juan Pablo Aguilar, Manuel Hurtado

ASESORAMIENTO GRAFICO

Bob Landett

PRUEBAS DE JUEGO

Javier Alkorta, Aitor Vigiola, Andoni Quadra, Gerardo Muñoz, Joseba Torre, Fernando Alkorta, Bernardo Garay, Alberto Herce, Alberto Zorrilla, Iñigo Samperio

AGRADECIMIENTOS

Todas estas personas prestaron su colaboración, en mayor o menor medida, para que este juego sea una realidad. A todos nuestro agradecimiento. Sois geniales, tíos.

Juan Carlos Barrón, Beatriz Alejos, Camino Gonzalez (gracias DEMA, por dejarnos a nosotros los sueños y quedaros vosotros con las pesadillas), Jacinto Larruskain, Joseba Sanz, Juan Carlos Martín y Nieves Sánchez, Michael Nyman, Jesús Serrano, Edu Diego, Herminio Garzón, el equipo Ríete de Sócrates, Fernando Martínez, Juan Carlos Torres-García, Javier Alkorta (excepcional colaborador e infatigable golfo), Bernie Garay, Fernando Alkorta, Manuel Hurtado, Kepa Bis Lladó, Javier Venero, Gotzon Gauna, Emilio Ferrero, Asunción Cenera, Alfonso Cabanillas, Iñaki Conde, Javier Petrina, y a todos aquellos que aún recuerdan los tiempos heroicos en que a la cordura le llamaban "Sanity".

INDICE

LIBRO DEL JUGADOR9	Viviendo en la sombra88
Capítulo 1	LIBRO DEL
¿Qué es un juego de rol?.....10	DIRECTOR DE JUEGO89
-Ejemplo de una partida.....12	Capítulo 1
Capítulo 2	Introducción.....90
Amanecer Mutante.....14	Capítulo 2
Capítulo 3	Personajes no jugadores.....94
Mecánica del juego.....16	Capítulo 3
-Categorías de éxito.....17	Algunos consejos.....98
-Turnos y asaltos.....18	Capítulo 4
-Módulos y campañas.....18	Mutantes en la sombra.....103
Capítulo 4	-Viento Caliente.....106
Creando un personaje.....20	-Llega Kaufmann.....108
-Características.....20	-El Trabajo de Heracles.....108
-Puntos de vida y orgullo.....22	Capítulo 5
-Rasgos especiales.....24	El C.D.F.C.....110
-Profesiones.....30	Capítulo 6
Capítulo 5	Mutantes en España.....114
Habilidades.....34	Capítulo 7
Capítulo 6	Werner Kaufmann.....116
Poderes mutantes.....40	Capítulo 8
-Bioenergía.....40	Prometheus, Heracles y
-Poderes Mutantes.....40	la Fundación Kaufmann.....118
Capítulo 7	-Equipos especiales.....120
Creación de personajes mutantes.....50	Capítulo 9
Capítulo 8	Hijos de la sombra.....122
Puntos de vida y pntos de orgullo.....52	Capítulo 10
Capítulo 9	Bioenergía.....126
Combates en la sombra.....54	Capítulo 11
-La secuencia de juego en combate.....54	Habitantes de la sombra.....128
-Combate cuerpo a cuerpo.....57	Capítulo 12
-Combate con armas de fuego.....64	Rumores.....132
-Armas arrojadizas.....74	
Capítulo 10	
Persecuciones.....76	MODULO
-Maniobras básicas.....79	Eldorado134
-Accidentes.....81	
-Combates durante las persecuciones.....82	Notas de los diseñadores141
Capítulo 11	
Experiencia.....86	

LIBRO DEL JUGADOR



Capítulo 1

¿QUE ES UN JUEGO DE ROL?

*"Piensen en su trabajo como si de un juego se tratase.
Apuesta mínima, la seguridad nacional."*

Zachary J. Palmer

Un juego de Rol, podría definirse como algo a medio camino entre el cine, la literatura y el juego de mesa. Cada jugador adopta el papel de un personaje y trata de "representarlo" a lo largo de una historia creada por otro de los jugadores, el Director de Juego (de ahora en adelante **D.J.**).

Además de crear un guión, el D.J. se encarga de representar el papel de todos los personajes de la historia que no sean controlados por ningún jugador (a los que a partir de ahora llamaremos P.N.J. o personajes no jugadores) y de que se cumplan las reglas del juego, por tanto su palabra es inapelable.

Se puede decir que el D.J. es el guionista y el director de una película, en la que en principio sólo existen el argumento, los extras y los decorados. Los jugadores serán los actores, que improvisando sobre lo que proponga el D.J., se encargarán de dar forma a la historia definitiva (que por supuesto, termina saliéndose casi siempre del argumento previsto para diversión de todos).

Esto no significa que haya que escenificar todas las situaciones. Si, por ejemplo, quieres que tu personaje le dé un puñetazo a otro personaje, no tienes que partírselo la cara al jugador que lo lleva o al D.J. (al menos nosotros no te lo recomendamos). Gesticular y hablar con el mismo tono de voz que tu personaje tendría en ese momento, siempre que no te pases gritando en los momentos de tensión, son cosas MUY recomendables y prácticamente obligatorias, pero no tienes por que hacer nada que implique levantarse de la silla, ni como jugador ni como D.J. (aunque a veces también pueda ser muy recomendable)

El trabajo del director de juego consiste por tanto en crear la historia, (antes de la partida, por supuesto) describir las situaciones (es la vista, el oído, el tacto y el olfato de los jugadores) y represen-

tar el papel de todo aquel personaje que no sea representado por ningún jugador y aparezca en la aventura.

El hecho de que el D.J. se encargue del resto de los personajes (entre los que inevitablemente estarán "los malos"), no significa que el juego sea únicamente competitivo. El objetivo no es derrotar al D.J. En un juego de Rol no hay vencedores ni vencidos. Se trata de VIVIR los personajes, de reaccionar ante las diversas situaciones tal como lo haría otra persona (o como lo harías tú) y, al igual que en la vida real, en principio nadie gana y nadie pierde totalmente. El juego termina cuando todos los personajes mueren o cuando sale THE END en la pantalla, es decir, cuando se le acaba al D.J. lo que tenía preparado para jugar... por ese día, o sencillamente cuando te cansas de un personaje y decides crear otro.

En los juegos de Rol, además de una personalidad (que crea el jugador), los personajes tienen una serie de características físicas y psíquicas, como cualquier ser humano. Estas características, al contrario que la personalidad, no las decide el jugador según su voluntad, sino que van a depender de otros factores (que ya veremos más adelante), y miden mediante una cifra las capacidades del personaje en una materia determinada. Por ejemplo, lo bien que sabe hablar inglés o chino, lo que sabe de economía, de primeros auxilios, su inteligencia, su fuerza o su destreza. A cada una de esas materias corresponde una característica o una habilidad, y cuanto más alta sea la cifra que se tenga en una de ellas más capacitado estará el personaje en ese aspecto. A esta cifra de la que hablamos la denominaremos a partir de ahora **nivel**.

Hay ocasiones en las que las acciones que un jugador decide que haga su personaje no salen bien de forma automática sino que cabe la posibilidad de

¿QUE ES UN JUEGO DE ROL?

que falle. ¿Cómo se decide cuando tiene éxito y cuando no? Para eso están las características, las habilidades, los dados y las reglas.

Las probabilidades de fracaso en las acciones de los personajes se deciden mediante los dados. En este juego se necesitan unos dados especiales de 20 caras numerados del 1 al 20. A lo largo de este reglamento nos vamos a referir al dado llamándolo D20. De este modo, cuando veas expresiones como "tira 1 D20", queremos decir que tires un dado de 20 caras.

Sin embargo, no es solamente el azar lo que determina el éxito o el fracaso en las acciones de los personajes. Cada vez que haya que tirar un dado (que será en todas aquellas situaciones en que existan posibilidades de fallar), el resultado de esa tirada será un éxito o un fracaso en función de una serie de circunstancias que ya veremos más adelante, tales como la dificultad de lo que pretendamos hacer, lo competentes que somos haciendo ese tipo de cosas, nuestro estado físico, etc. Una parte importante de las reglas va a tratar acerca de todo esto.

Además, con el tiempo y la experiencia adquirida a lo largo de múltiples aventuras, los personajes evolucionarán mejorando sus habilidades y poderes, por lo que cada vez estarán mejor preparados para afrontar todo tipo de dificultades.

Antes de la primera partida, decidid entre los que vayan a participar quién se encargará de ser el D.J. y quienes serán jugadores. Si quieres jugar a Mutantes en la Sombra representando a un personaje todo lo que deberás hacer es leer por encima este Libro del Jugador (¡por favor, no se te ocurra aprendértelo de memoria!) en el que te explicaremos

la mecánica general del juego, como crear un personaje y podrás encontrar información sobre el mundo de los mutantes. No leas la segunda parte del juego, el Libro del D.J. porque allí aparece información reservada a los directores.

Sin embargo, si lo que quieres es ser tú mismo el director de juego tendrás que tener cierto dominio de las reglas (tampoco es necesario que las memorices completamente, basta con que estés lo suficientemente familiarizado con ellas como para poder encontrar la información que necesites en cada momento), por lo que podrás y deberás leer todo el libro, tanto la parte del jugador, como la del D.J.

No te asustes por la aparente complejidad de algunas de las reglas, hasta la que parezca más difícil a primera vista se acabará convirtiendo en rutinaria al cabo de unas pocas partidas. Basta con que vayas leyendo tranquilamente el libro tomando notas o subrayando las partes que consideres más importantes. Cuando creas estar preparado, lee el módulo que se incluye en Mutantes en la Sombra. Un módulo es una aventura ya preparada que podrás jugar en algunas partidas. Esto simplificará mucho tu trabajo en las primeras sesiones de juego y te permitirá centrarte en la aplicación de las reglas.

Pero, por encima de todo, quisiéramos que el trabajo extra que exige jugar como D.J. no suponga un obstáculo para que lo seas. A pesar de requerir un poco más de trabajo, reporta muchísimas más satisfacciones que ser jugador. Crear un pequeño mundo con sus propias leyes y sus propios habitantes para ver como los P.J. se desenvuelven en él bajo tu control como si fueses un dios en miniatura, es una de las experiencias más gratificantes que puede proporcionar un juego de rol.



EJEMPLO DE UNA PARTIDA

He aquí un ejemplo de partida más o menos típica de Mutantes en la Sombra. Los personajes se encuentran en un pueblecito perdido en el norte de México y acaban de entrar en un bar

D.J.: Bien. Están ustedes en Panchito's. Hay un borracho durmiendo sobre una de las mesas. Un hilillo de baba cuelga de la comisura de sus labios y agarra una botella con la mano. En el cinto lleva un revólver. No hay nadie más en el bar. El aire está muy viciado y el suelo lleno de porquería. Un tipo gordo y medio calvo, con un delantal, friega la barra mientras canturrea en voz muy baja, casi murmurando

Jugador 1: ¡Oh, no, por favor!, ¡más ranche-ras no!

D.J.: Mientras canturrea (*cantando, imitando la voz ronca del tabernero*) "Estaaaaa sooooo laaaaaaaaas maaaaaãñaãaanitas, que cantaaaaaba el reeeeeeey Daaaaavid"... Cuando os acercáis a la barra, deja de fregar y de cantar, y mira al borracho.

Jugador 2: Perfecto. Por si acaso, me siento en la mesa que esté junto a la del borracho y no le quito el ojo de encima.

Jugador 1: Yo me voy a la barra, y mientras saco la cartera para que se note que soy un gringo y estoy forrao de pasta, le digo: "Buenas tardes, buen hombre, mis amigos y yo quisiéramos tomar algo bien fresco".

Jugador 3: Yo mientras tanto, voy a intentar ver si el tabernero va armado. Las tiradas de Percepción las haces tú en secreto, ¿no?

D.J.: Sí. Muy bien, (*dirigiéndose al Jugador 1*) el tabernero te responde en voz muy, muy baja... "Por favor señor, por lo que más quiera señor, por la Virgen de Guadalupe señor, no hable tan alto que nos va a comprometer señor..." "Está totalmente histérico, parece que vaya a echarse a llorar de un momento a otro..." (*dirigiéndose al Jugador 3 y tras haber tirado los dados en secreto*). Tú no ves que el tabernero vaya armado, al menos no te lo parece a simple vista.

Jugador 1: Le hago una seña a este para que también se vaya a la mesa, y le digo al tabernero,

hablando bajito, por supuesto, "Perdone, buen hombre, no se preocupe que ya hablo bajo. Pónganos tequila para todos". Entonces saco el billete más gordo que lleve... ¿Uno de 100.000 pesos podría ser?

D.J. Sí, sí, de acuerdo, uno de 100.000 pesos.

Jugador 2: ¡Te recuerdo que llevas todo el dinero del grupo!

D.J.: Lo siento en el alma, pero si no se lo dices en voz alta o te acercas a él no le puedes decir eso, recuerda que tu personaje no está con él en este momento... a menos que tengas telepatía.

Jugador 2: Es verdad, lo olvidé. Perdona. ¿Puedo hacer una lectura mental del borracho?

D.J.: Por poder puedes, pero no creo que sus sueños te interesen demasiado.

Jugador 2: Entonces paso.

Jugador 1: Bueno, pues mientras le paso el billete de 100.000 pesos por las narices, le pregunto: "Oiga, ese borracho de ahí, por casualidad, ¿no tendrá nada que ver con esos niños que han desaparecido últimamente, no?"

D.J.: De acuerdo, mientras se lo dices ves que suda abundantemente, grandes gotas corren por su frente, y empieza a balbucear una respuesta...

Vosotros, los que estáis controlando al borracho, véis que se está despertando. ¿Hacéis algo?

Jugador 2: ¡Sí! Yo intento una lectura mental. No le estoy tocando pero le veo perfectamente, así que... (*consultando sus papeles*) voy a leerle durante un asalto y gasto otros 2 puntos de bioenergía para fastidiar su tirada de defensa... eso son 3 en total ¿no?

D.J. Correcto. Durante este asalto te concentras en él.

Jugador 2. Perfecto.

¿QUE ES UN JUEGO DE ROL?



Jugador.3. Yo me preparo para salir de allí corriendo si hay bronca.

D.J. Muy bien, muy bien. El borracho se levanta, os mira y grita con voz cavernosa, (*imitando la voz cavernosa del borracho*) "¡Malditos gringos! ¡Ya no hay más que gringos por todas partes! ¡Pero yo os voy a enseñar a vosotros lo que es bueno!". El tabernero se esconde debajo de la barra. ¿Que hacéis?

Jugador.3. ¡Yo busco el camino más corto hacia la puerta!

Jugador.1. Yo... yo le digo al tabernero mientras se esconde "¡Eh amigo!, ¿dónde va?" ¡y me meto también detrás de la barra!

D.J. Perfecto, me encanta tu sentido del humor

Jugador.3. Si, ¡del humor negro!

Jugador.2. Mi poder tiene efecto ya, ¿no?.

D.J.: Sí, voy a hacer su tirada de defensa... (*rodando los dados en secreto*) Lo lamento profundamente pero la ha superado. Se rasca la cabeza y no te enteras de nada.

Jugador 2: ¡Es igual, lo intento otra vez, me gasto otros 3 puntos de bioenergía!

Jugador 3: ¡Tú estás loco, tío! ¡Te va a masacarar como a un... (censurado)... A mí no me hace falta leer su mente para saber sus intenciones, me tiro al suelo si no puedo llegar YA a la puerta.

D.J. Como quieras.El tipo saca su revólver

mientras os grita...(haciendo los gestos del borracho)" ¡ Os vais a enterar de dónde estááááááiiiiiiissssssss...!! ¡ Y pega un tiro al techo mientras le cae polvillo blanco en la cabeza del agujero que acaba de abrir! ¡¿Qué hacéis!?

Jugador.3. ¡Oh, Dios mio! ¡Os lo dije! ¡Os dije que no saldríamos vivos de esta!

Jugador 2: ¿Mi poder tiene efecto ya?

D.J.: Si señor (tira los dados para la tirada de defensa). Sientes como su mente se abre...

Jugador 3: ¡A ti es al que se la va a abrir, por inútil!

D.J. (*Llamando al orden al jugador 3*). Como no deje de interrumpirme me temo que su orgullo se va a empezar a resentir muy pronto.

Jugador 3: Vale, vale.

D.J.: Como iba diciendo, su mente se abre para ti... poco a poco penetras en su consciencia... matar... venganza, sangre... estos no escapan... los otros lo lograron pero estos serán míos...

Jugador 2: ¿Nada más?

D.J.: ¿Qué quieres que piense ese tipo en 5 segundos? ¿ un best-seller?

Jugador 2: Vale, vale... en estas situaciones lo mejor es no ponerse nervioso, recordar nuestro entrenamiento y nuestra autodisciplina como mutantes... ¡y correr a toda pastilla!



Capítulo 2

AMANECER MUTANTE

"Me temo que hemos descubierto algo mucho más importante de lo que parece a simple vista"

Coronel C. Pratt, informe final de Mama Delta

En verano de 1945 estalla en el desierto de Nuevo México la primera bomba atómica de la historia. Nunca hasta entonces una cantidad tan grande de partículas radioactivas se había liberado a la atmósfera.

Por aquellos días los científicos sabían muy poco acerca de los efectos de la radioactividad sobre los seres humanos, nadie fue capaz de prever las consecuencias de aquella explosión y las que la seguirían. Pocas semanas después, dos nuevas bombas A eran lanzadas sobre Japón y hasta bien entrados los años 50 fueron numerosas las pruebas nucleares al aire libre. En aquellos años nació el primer niño M, el primer Mutante.

¿Qué es un Mutante?. Por definición Mutante es todo aquel individuo cuyo código genético sufre una alteración accidental. El código genético de una persona podría compararse con los planos de construcción de un edificio. Es lo que determina la altura, el color de los ojos o el pelo y, en definitiva, todo aquello que sea innato en un ser humano. Aún no se sabe con certeza que mecanismos provocaron las mutaciones (lo poco que se sabe se debe sobre todo a los trabajos de los investigadores de la Fundación Kaufmann) pero lo cierto es que la radioactividad provocó algo que nunca antes ningún ser humano había experimentado más que en sus fantasías. El Homo Mutans. Un ser dotado de poderes sobrenaturales. Telépatas, lectores mentales, telequinésicos, asesinos psíquicos...

Durante siglos las mentes de los escritores habían especulado sobre ellos. Ahora existían en la realidad, estaban ahí aunque nadie estuviese preparado para ellos.

En los últimos años de la década de los 40 empiezan a aparecer informes en los servicios de inteligencia de las grandes potencias mundiales en

los que se exponen casos de niños alrededor de los cuales se repiten acontecimientos aparentemente inexplicables. Ya desde un primer momento se sugieren las dos líneas de actuación que desde ese momento han marcado la vida de todos los M del planeta; ocultación de esos sucesos inexplicables a la opinión pública y captura de los presuntamente dotados de poderes para ser sometidos a examen. Pronto en los E.E.U.U., en la U.R.S.S y en varias naciones de Europa se desarrollan experimentos con mutantes, los primeros en poseer poderes y las primeras víctimas de ellos. Se crearon así los temidos servicios M, agencias gubernamentales ultrasecretas dedicadas a la captura y empleo de mutantes a favor de los intereses de sus países. El mundo nunca llegó a conocer la existencia de los mutantes (mucho menos de los servicios M) y el secreto se ha mantenido hasta la fecha.

Nadie se preocupó por la tragedia que para un mutante supone saberse diferente de los demás, preso de unos poderes que le superan y no acaba de entender. No había lugar para esos sentimentalismos. Un precognitor es demasiado valioso para un gobierno, un telépatas puede enviar mensajes imposibles de interceptar a cualquier lugar del mundo de forma instantánea, alguien con poderes de control de voluntad puede alterar la política de países enteros.

Nadie pensó en ayudar a los mutantes. Eran piezas clave de las estrategias geopolíticas, igual que las cabezas nucleares, las divisiones blindadas o los yacimientos de petróleo. Muchos murieron en pruebas de laboratorio, otros quedaron en coma de por vida, algunos quedaron atrapados por formas de locura desconocidas hasta entonces, condenados a una agonía interminable. Centenares fueron entregados a otros países como si de esclavos se tratase, a cambio de "favores" de todo tipo. Salvo los poquísimos que lograron escapar, todos fueron arrancados

de sus hogares y encerrados en centros secretos.

El procedimiento habitual para la captura de los individuos dotados de poderes era simular accidentes de tráfico y preparar certificados de defunción falsos. En muchas ocasiones, personas que nada tenían que ver con todo aquello murieron para garantizar una cobertura perfecta. La práctica totalidad de los mutantes estaban oficialmente muertos.

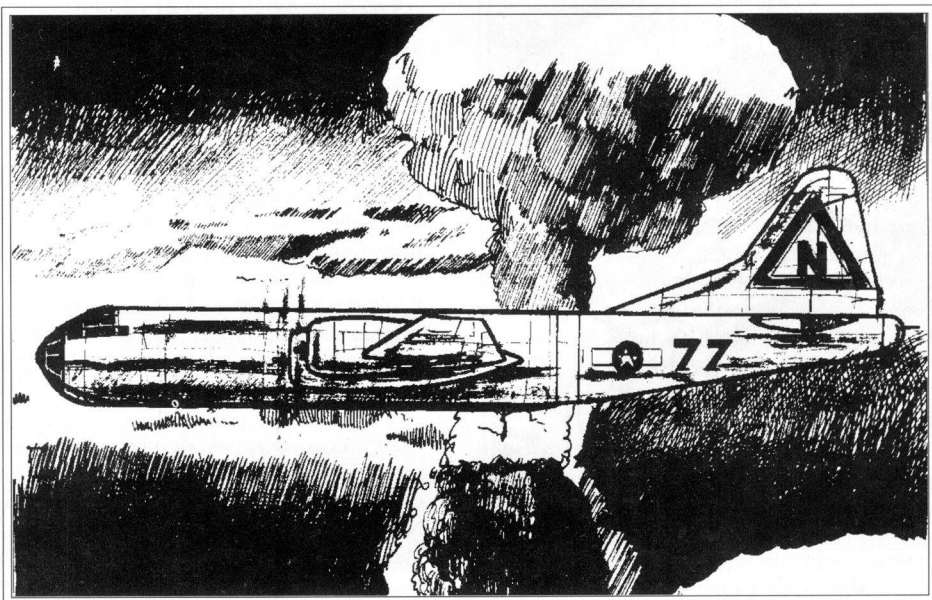
Sin embargo, en 1970 la situación cambió de forma radical. Werner Kaufmann (también conocido como K 1), probablemente uno de los mayores precognitores de lo que se ha venido llamando Era Mutante o Era M, puso en marcha lo que llegó a conocerse como Prometheus. La primera y hasta la fecha única organización capaz de plantar cara a los servicios M.

Kaufmann nació en 1949, en una Alemania arrasada por la guerra. Siendo muy joven fue capturado por un servicio M que asesinó a toda su familia. Por fortuna, él logró huir y empezó a preparar su venganza. Mediante inversiones en bolsa, su capacidad para predecir el futuro le convierte en multimillonario en pocos meses. Kaufmann se da cuenta desde el principio de que sólo podría desafiar a los poderosos servicios M, que con el paso de los años se habían convertido en verdaderos poderes paralelos, amparados en su absoluto anonimato, si contaba

con una organización sólida y dotada de un poder político y económico que garantizase su invulnerabilidad.

Prometheus desde entonces ha sido exactamente eso. Una multinacional que comercia con los poderes de sus asociados. Su actividad esencial es "alquilar" los servicios de mutantes a grandes empresas privadas (precognitores para asesoría económica, telépatas para espionaje industrial...). Todos los trabajadores de Prometheus están protegidos por la organización, que está regida por un código ético muy estricto. Los "normales" se aprovecharon de ellos sin escrúpulos, por eso Prometheus se preocupa ahora de defender los intereses de los mutantes. Los M tienen un poder inmenso entre sus manos y están dispuestos a hacer pagar por su uso al resto de la humanidad.

Prometheus es una organización de una complejidad asombrosa. Si pensamos que está entre las 5 mayores multinacionales del mundo, pero sus actividades jamás han salido a la luz pública, comprenderemos la razón. Es posible que sólo el propio Kaufmann conozca todas las ramas de su creación, pero de ella dependen desde la Fundación Kaufmann, dedicada a la investigación científica del fenómeno M, a un servicio secreto propio, Heracles. Desde que Prometheus les protege, la vida de los mutantes nunca ha vuelto a ser la misma.



Capítulo 3

MECANICA DEL JUEGO

"Durante una misión, tarde o temprano se encontrará con todo tipo de contratiempos imprevisibles. No podemos ofrecerle todas las soluciones, pero podemos darle algunas sugerencias..."

Manual de Operaciones de Heracles, IV edición.

Como ya dijimos en el capítulo 1, cada personaje de Mutantes en la Sombra posee una serie de características y habilidades, con un nivel para cada una de ellas que representa la competencia de ese personaje. Los niveles van de 1 a 10 (tanto los de las características como los de las habilidades), aunque las características de los P.J. estarán comprendidas entre 2 y 9.

TABLA DE ACCIONES

	Fácil	Normal	Difícil	M.Difícil	Imposible
0	13+	16+	20+	---	---
1	10+	13+	16+	20+	---
2	9+	12+	15+	19+	---
3	8+	11+	14+	18+	---
4	7+	10+	13+	17+	---
5	6+	9+	12+	16+	---
6	5+	8+	11+	15+	20+
7	4+	7+	10+	14+	19+
8	3+	6+	9+	13+	18+
9	2+	5+	8+	12+	17+
10	2+	4+	7+	11+	16+

De todas las acciones que pueda realizar un personaje, algunas tendrán efecto de forma automática (andar por la calle, arrancar un coche, leer un periódico escrito en su propio idioma), pero en otras existe la posibilidad de que falle (correr por una calle helada sin caerse, conducir un coche a toda velocidad o leer un periódico escrito en un idioma extranjero, por ejemplo).

En este último caso, el éxito o el fracaso se determinarán mediante una tirada del dado de 20 caras (D20). En cada hoja de personaje hay una pequeña tabla denominada **tabla de acciones**. En la parte superior se puede leer Fácil, Normal, Difícil, Muy Difícil e Imposible, y en la parte izquierda una columna numerada de 0 a 10. Cuando el D.J te pida

que hagas una tirada, te indicará la dificultad de la acción (que podrá ser Fácil, Normal, Difícil, Muy Difícil o Imposible) y te dirá la habilidad o característica que se pondrá a prueba.

Consulta el nivel que tengas en esa característica o habilidad en tu hoja de personaje y con esos 2 datos (dificultad de la acción y nivel) consulta la tabla de acciones. Busca el punto en el que se crucen la columna correspondiente a la dificultad y la hilera correspondiente al nivel. En principio caben 2 posibilidades:

- El resultado es - - -. Esto significa que la acción es tan difícil para tu personaje que no tiene ninguna posibilidad de éxito. Para poder intentarlo tendrá que gastar al menos un punto de orgullo, pero eso ya lo explicaremos más adelante.

- El resultado es una cifra seguida de un signo +. Para tener éxito en la acción habrá que igualar o superar esa cifra con una tirada de D20.

EJEMPLO: Un jugador decide que su personaje intente leer un libro en alemán. Su nivel en la habilidad "hablar alemán" es de 2, y el D.J. decide que la dificultad será Imposible (se trata de una obra muy antigua, en un dialecto que ya no se emplea). La combinación de Imposible y 2 en la Tabla de Dificultades da un resultado de - - -. Si no gasta al menos un punto de orgullo, el personaje no tendrá más remedio que cerrar el libro y buscar una edición traducida.

Poco después, el mismo personaje compra un periódico alemán en un quiosco. Está interesado en una noticia que intenta leer. Su dificultad será Normal, lo que en combinación con 2 (su nivel de alemán) da un resultado de 12+. El jugador tira el dado y el resultado es 7, ha fallado. Tampoco podrá leer el periódico.



Horas después, el personaje encuentra una nota que un P.N.J. dejó en su casa (escrita en alemán, como de costumbre). EL D.J. determina que la dificultad sera Fácil, 9+ en la Tabla de Acciones. Rueda el dado y el resultado es 9. Por los pelos, pero el personaje consigue entender el contenido de la nota. De haber salido un 15 en el dado, también lo hubiera conseguido.

En Mutantes en la Sombra la tirada más fácil será 2+, y la más difícil ---.

Un resultado de 1 directo en el D20 SIEMPRE SERA UN FALLO, sea cual sea la tirada.

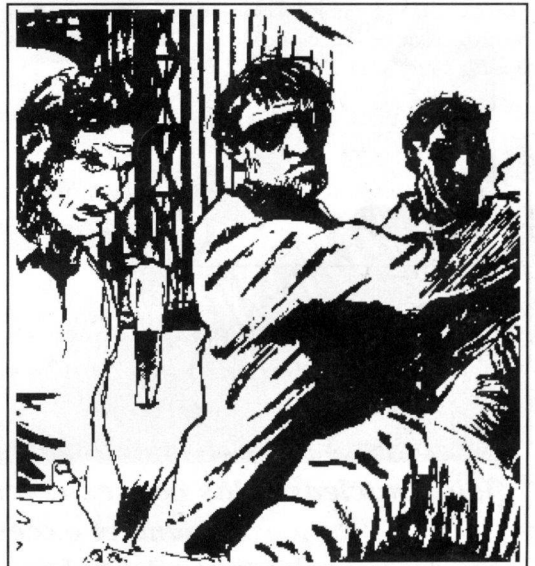
CATEGORIAS DE EXITO

Vamos a dar un paso más. Hasta aquí hemos visto como un P.J puede hacer cosas, pero en algunas ocasiones no basta con saber que has hecho algo, sino que hay que poder decidir quién lo ha hecho mejor. Supongamos, por ejemplo, una situación en la que un grupo de P.J. se encuentran en una habitación. De pronto, un cóctel Molotov entra por la ventana y la estancia se llena de llamas. Todos los personajes intentan salir por la puerta, para lo cual el D.J. decide que hagan una tirada sobre su Destreza, con un nivel de dificultad Normal. En condicio-

nes normales, no sería necesario tirar el dado para salir de una habitación por la puerta, pero esta es una situación especialmente complicada (el pánico, el humo, las llamas...) y cabe la posibilidad de fracaso. En esta situación, no nos basta con saber quien logra salir por la puerta, necesitamos saber quien sale primero, y una simple tirada en la Tabla de Acciones no nos basta.

Para estos casos, hay que hacer un sencillo cálculo. Cada vez que se tire el dado en la Tabla de Acciones, se restará al resultado la cantidad mínima que habría que sacar para tener éxito. Por ejemplo, si se hace una tirada de una habilidad a nivel 4, con una dificultad de Fácil, la cantidad mínima para superarla será 7+. Si el resultado es 14, le restaremos 7, lo que nos da un resultado final de 7. A esto lo denominaremos de ahora en adelante **Categoría de Éxito** (C.E.) y representa simplemente lo bien que un personaje ha realizado una acción.

Una vez que todos los personajes hayan hecho sus tiradas, aquél que consiga mayor diferencia entre el resultado del dado y la cifra mínima será quién mejor lo haya hecho (es decir, aquel jugador cuya categoría de éxito sea mayor). El mismo sistema puede utilizarse para saber quien ha hecho algo peor. En el ejemplo de la habitación en llamas, podríamos saber el orden en que la abandonan. Primero los P.J. con éxito en sus tiradas, ordenados



según su categoría de éxito, de mayor a menor. Después, los que no tuvieron éxito con los dados empezando por aquel con menor diferencia entre su tirada y el resultado mínimo, y terminando por quien haya obtenido el peor resultado.

Turnos y asaltos

El tiempo en una partida de Mutantes en la Sombra está dividido en turnos. Un turno representa unos 2 minutos de tiempo real, pero es posible que el D.J. decida alargar esos 2 minutos. Supongamos, por ejemplo, que los personajes se montan en un tren para hacer un largo viaje. Nada especialmente importante va a suceder durante todas esas horas, y tener que declarar lo que va a hacer cada personaje cada 2 minutos sería absurdo. Basta con que el D.J. pregunte a los jugadores si pretenden hacer algo en especial. Si la respuesta es negativa, en el siguiente turno estarán bajando al andén.

En algunas situaciones (combates, persecuciones...) la secuencia a base de turnos no nos sirve. 2 minutos es muchísimo tiempo cuando uno va en un coche a 150 kilómetros por hora o está disparando con una ametralladora. Para evitar problemas, en estos casos se sigue una secuencia a base de **asaltos**, cada uno de los cuales representa unos 5 segundos de tiempo real.

Tanto si se trata de un turno como de un asalto, la mecánica será la misma: los jugadores anunciarán en voz alta lo que quieren que hagan sus personajes, y a continuación se representarán los resultados de esas acciones, resolviéndose todas las posible tiradas de dados.

Módulos y campañas

Las aventuras que van a vivir tus personajes pueden ser de dos tipos, módulos y campañas. La diferencia es la misma que existe entre las películas del cine y las series de T.V.. Un módulo, es una historia completa que se puede terminar de jugar en 3 ó 4 partidas. Cuando acabe, los P.J. obtendrán puntos de experiencia que les permitirán mejorar sus capacidades, algo muy interesante para a los siguientes módulos.

Una campaña es algo un poco más complicado. Se trata de una aventura mucho más larga (en algunos casos pueden durar incluso años de tiempo real) en la que intervienen los mismos jugadores (los personajes que por cualquier razón queden fuera del juego pueden ser reemplazados por otros). Es posible que la campaña sea una aventura muy larga, con una trama más o menos compleja que se mantiene hasta el final, o puede estar construida a base de módulos independientes entre sí. En cualquier caso, el D.J. también otorgará cada cierto tiempo puntos de experiencia.

Tanto los módulos como las campañas pueden ser creados por los directores de juego, el único límite será el de su imaginación. Sin embargo, para aquellos que dispongan de menos tiempo libre, Ludotecnia publica una serie de aventuras (tanto módulos como campañas) diseñados por su propio equipo que son perfectos para el duro universo en que se desarrolla **Mutantes en la Sombra**.

Llegados a este punto, ya tendrás una idea general de como va a "funcionar" el juego. No te preocupes si tienes alguna duda. Mutantes en la Sombra sigue unas reglas muy sencillas y lo que ahora hemos visto a grandes rasgos lo iremos detallando en los próximos capítulos.

"Podemos hacer trampas con la moral. Podemos mentir en política. Podemos engañarnos a nosotros mismos con sueños y mitos, pero no hay bromas posibles con el ácido dexosirribonucleico, la fotosíntesis, la eutroficación, la fisión nuclear o las consecuencias que sobre todos los seres vivos tiene el exceso de radiación, ya se trate del Sol o de la bomba de hidrógeno"

Barbara Ward



Capítulo 4

CREANDO UN PERSONAJE

"Debo reconocer que no sé que es lo que se necesita para ser un buen agente de Heracles o Prometheus. Supongo que basta con no tener demasiado aprecio a la propia vida"

W. Kaufmann, discurso en la entrega de condecoraciones a los agentes más distinguidos de 1987

En este capítulo vamos a enseñarte a generar un personaje de Mutantes en la Sombra. Para hacer las cosas más fáciles, empezaremos creando un ser humano normal y más adelante ya veremos como se generan personajes con poderes mutantes. Es posible que, para evitar problemas en las primeras partidas, el D.J. os entregue personajes ya creados por él, pero aún en ese caso te recomendamos que generes algún P.J. por ti mismo para irte familiarizando con el juego.

CARACTERÍSTICAS

En primer lugar vamos a hallar los niveles de las características. Las características representan las capacidades básicas de tu personaje. Son las siguientes:

- **FUERZA:** La potencia física del P.J.. Refleja su capacidad para realizar grandes esfuerzos, levantar pesos y en general, todo aquello que pueda hacerse a base de músculos. También indica su constitución, es decir, cuanto mayor sea su fuerza, más heridas podrá resistir antes de quedar inconsciente (o morir). De esta característica dependerán sus puntos de vida.

- **DESTREZA:** Su agilidad, tanto manual (por ejemplo para manipular mecanismos delicados sin dañarlos) como el dominio sobre su propio cuerpo (para colarse por agujeros estrechos, por ejemplo). También indica la rapidez de sus reflejos.

- **VOLUNTAD:** La resistencia mental. Su nivel indica la capacidad de un personaje para resistir los efectos de los poderes mutantes, realizar acciones desagradables, mantener su atención durante largos periodos de tiempo o soportar situaciones de gran tensión sin derrumbarse. También refleja la capacidad para resistir el pánico o los momentos emocionalmente difíciles (por ejemplo, ver morir a tu mejor

amigo).

- **PERCEPCION:** Refleja las posibilidades del personaje para captar lo que le rodea. Indica la agudeza de sus 5 sentidos.

- **INTELIGENCIA:** Como su propio nombre indica, inteligencia mide lo listo que es un personaje. Cuanto mayor sea, más fácil lo tendrá a la hora de aprender idiomas, realizar deducciones lógicas o tener conocimientos de alto nivel sobre cualquier materia.

- **CARISMA:** La capacidad del personaje para caer bien a los demás y ofrecer una buena imagen de sí mismo. Un personaje con un carisma alto caerá bien a casi todo el mundo, mientras que otro con nivel bajo apenas tendrá amigos.

Para hallar el nivel de tu personaje en sus 6 características deberás hacer una tirada en la Tabla C-1 por cada una de ellas. El resultado que indique la tabla será el nivel que tendrá el personaje.

TABLA C1: CARACTERÍSTICAS	
D20	Nivel de la Característica
01	2
02-04	3
05-08	4
09-12	5
13-16	6
17-18	7
19	8
20	9

Ejemplo: Para ayudarte en tu primer personaje, vamos a ir creando uno. Su hoja ya completa aparece en este capítulo.

HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE JULIAN CUERVA
SEXO VARON
NACIONALIDAD ESPAÑOLA
PROFESION DETECTIVE PRIVADO
ALTURA 1'82 m.
PESO 67 KG
EDAD 37

PUNTOS DE VIDA

10 9 8 7 6 5 ④ 3
 2 1 0 -1 -2 -3 -4 R.I.P

DESCRIPCION FISICA MORENO, OJOS MARRONES
 PELO RIZADO, SIEMPRE LLEVA GABARDINA
 NEGRA, CICATRIZ EN LA MEVILLA DERECHA

PUNTOS DE ORGULLO

9

FUERZA DESTREZA VOLUNTAD PERCEPCION INTELIGENCIA CARISMA

4

7

9

6

8

8

HABILIDADES

ARMAS IMPROVISADAS	5
COMBATE SIN ARMAS	6
NADAR	1
ABRIR CERRADURAS	4
ARMAS DE FUEGO /ARMA CORTA	6
ROBAR BOLSILLOS	2
MECANICA	3
MONTAR ANIMALGS	2
SUBMARINISMO	2
ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS	6
CONVENCER	6
DISFRACES	6
SIGILO	6
FRIALDAD	6
INTUICION	5
BUSCAR	4
FOTOGRAFIA	4
CONDUJIR COCHE	7
LENGUAJE CALLEJERO	6
TEATRO	5
CHARLATANERIA	4
LIDERAZGO	4
SEDUCCION	5
CRIMINOLOGIA	6
DERECHO	5
CRIOGRAFIA	3
ECONOMIA	3
INGLES	3
PRIMEROS AUXILIOS	2

Rasgos especiales

- AFICION EXOTICA:
COLECCIONA MARIPOSAS
- MAREO EN EL BARCO
- MANIA DESAGRADABLE:
SORBE LA BEBIDA
- OJOS EN LA NUCA
- FANTASMA

Tabla de Acciones

Nivel	Fácil	Normal	Difícil	M.Difícil	Imposible
0	13+	16+	20+	-	-
1	10+	13+	16+	20+	-
2	9+	12+	15+	19+	-
3	8+	11+	14+	18+	-
4	7+	10+	13+	17+	-
5	6+	9+	12+	16+	20+
6	5+	8+	11+	15+	19+
7	4+	7+	10+	14+	18+
8	3+	6+	9+	13+	17+
9	2+	5+	8+	12+	16+
10	2+	4+	7+	11+	15+



Su nombre es Julián Cuerva, un agente de Prometheus en Galicia. Para hallar los niveles de sus características vamos a la **tabla C-1** y hacemos 6 tiradas con el D20. Para su fuerza el resultado es 7, tendrá nivel 4. La segunda tirada es 17, su destreza será 7. Para la voluntad saca un 20, nivel 9. Vuelve a tirar el dado para la Percepción y obtiene un 14, nivel 6. En las tiradas para Inteligencia y Carisma el resultado es 19, luego el nivel en ambas será 8.

PUNTOS DE VIDA Y ORGULLO

Con los datos que tenemos ya podemos rellenar otras 2 casillas en la hoja de personaje; la de **puntos de vida**, en la que anotaremos el nivel de fuerza del personaje, y la de **puntos de orgullo** en la que anotaremos el nivel de voluntad del P.J.. Más adelante te explicaremos lo que estas dos cifras representan en el juego.

Ejemplo: Julián Cuerva posee un nivel 4 en fuerza, por lo que anotaremos en su hoja 4 puntos de vida. Su voluntad es 9, de modo que en la casilla correspondiente a los puntos de orgullo anotaremos un 9.

HABILIDADES

Una vez hallado el nivel de las características pasaremos a escoger las habilidades del personaje. Las habilidades representan conocimientos teóricos y prácticos que se adquieren mediante la experiencia

o el estudio. Sus niveles van de 0 (en el caso de que no se posea la habilidad en cuestión) a 10, y se emplean igual que las características, con una tirada del D20 en la Tabla de Acciones.

IMPORTANTE: Nunca el nivel de una habilidad podrá ser superior a 10.

Las habilidades están divididas en 6 campos, tal y como indica la Lista de Habilidades. Cada uno de los campos depende de una característica, lo que representa la facilidad de un personaje para dominar una materia cuando está especialmente bien dotado para ella por su propia naturaleza.

Para hallar las habilidades, lo haremos campo a campo. No hay que tirar dados para ello, multiplicaremos por 4 el nivel de cada característica, y el resultado será un número de puntos que se podrán gastar en adquirir las habilidades de ese mismo campo.

Para adquirir una habilidad hay que gastar 3 puntos, con lo que se consigue a nivel 1. Por cada nivel que queramos subirla, habrá que gastar otro punto.

Ejemplo: Julián Cuerva posee la habilidad "Combate sin armas" a nivel 5. Su nivel en fuerza es de 4, por lo que dispone de 16 puntos para gastar entre las habilidades de ese campo. De esos 16 gasta 3 para adquirir Combate cuerpo a cuerpo y otros 4

LISTA DE HABILIDADES

FUERZA

Armas improvisadas
 Combate sin armas
 Lanzar
 Nadar
 Saltar
 Tregar

PERCEPCION

- ✕ Buscar
- Camuflaje
- ✕ Conducir coche
- Conducir camión
- Conducir moto
- Esconder objetos
- Fotografía
- ✕ Intuición
- Juegos de azar
- Navegación
- Pilotar aviones
- Pilotar helicópteros
- Orientación

VOLUNTAD

- ✕ Archivos y bibliotecas
- ✕ Burocracia
- Convencer
- Disfraces
- ✕ Frialdad
- ✕ Sigilo
- Supervivencia

CARISMA

- ⊙ Charlatanería
- ↳ Lenguaje callejero
- ↳ Liderazgo
- ↳ Regateo
- ↳ Seducción
- ↳ Teatro

DESTREZA

Abrir cerraduras
 Armas blancas
 Armas de fuego/armas cortas
 Armas de fuego/subfusil
 Armas de fuego/escopeta
 Armas de fuego/fusil
 Armas exóticas
 Esquiar
 Explosivos
 Juegos de manos
 Mecánica
 Montar animales
 Robar bolsillos
 Submarinismo
 Tocar instrumentos

INTELIGENCIA

- Antropología
- Arqueología
- Arquitectura
- Astronomía
- Audiovisuales
- Biología
- Cartografía
- Ciencias políticas
- Criminología
- ✕ Criptografía
- Derecho
- Economía
- ✕ Electrónica
- Física
- Genética
- Geografía
- Geología
- Historia
- ✕ Idioma extranjero
- Idioma nativo
- ✕ Informática
- Ingeniería
- Medicina
- ⊙ Mitología
- ⊙ Parapsicología
- ✕ Primeros auxilios
- Química
- Veterinaria

para llegar al nivel 5.

Los 9 puntos que le quedan para repartir entre las habilidades del campo "fuerza" los va a gastar en adquirir armas improvisadas a nivel 4 (3 para llegar a nivel 1 y 3 para llegar a nivel 4, un total de 6) y nadar a nivel 1 (los 3 puntos que son necesarios para adquirir una habilidad a nivel 1).

IMPORTANTE: Te habrás dado cuenta de que los niveles que aparecen en la hoja de personaje para las habilidades de Julián Cuerva son algo diferentes de los que se indican en los ejemplos. Esto es así, por que en esa hoja ya se han aplicado las bonificaciones por profesión, (que veremos más adelante).

Vamos a ver ahora como hemos obtenido las habilidades de Julián Cuerva en el campo correspondiente a su destreza. 7 (su nivel en esa característica) x 4, nos da un total de 28 puntos para gastar en esas habilidades.

Emplearemos 5 en adquirir abrir cerraduras a nivel 3 (3+2), 6 en armas de fuego/arma corta (3+3) que tendrá nivel 4, 4 en robar bolsillos (3+1) con lo que logramos un nivel 2, 5 para mecánica a nivel 3 (3+2), 4 para montar animales (3+1) a nivel 2 y otros 4 para submarinismo (3+1). En total, hemos gastado para el campo de la destreza los 28 puntos que teníamos a nuestra disposición (5+6+4+5+4+4=28).

Las habilidades de los demás campos se calculan siguiendo el mismo procedimiento.

Podrás encontrar información detallada sobre cada una de las habilidades en el próximo capítulo.

"Lenguaje nativo" es una habilidad un tanto especial. Todos los personajes poseen esa habilidad de forma automática, sin tener que gastar puntos en ella y a un nivel igual a su inteligencia. Se puede aumentar el nivel de lenguaje nativo de la forma habitual, 1 punto por nivel.

Ejemplo: Julián Cuerva tiene un nivel 8 en inteligencia. Por tanto, su idioma nativo (castellano) está a nivel 8, sin necesidad de gastar más puntos.

Antes de escoger las habilidades de tu personaje, te recomendamos que eches un vistazo al párrafo PROFESIONES. De este modo, podrás elegir unas habilidades para tu P.J. más acorde con su oficio.

RASGOS ESPECIALES

Cuando hayas escogido las habilidades de tu personaje y sus niveles, el siguiente paso será ver cuales serán sus rasgos especiales. Los rasgos especiales representan algunas facetas de la personalidad de tu P.J. En algunos casos serán beneficiosos, en otros perjudiciales y en otros serán buenos o malos según las circunstancias.

Suma las características de tu personaje. Si el resultado es 24 o menos, haz 3 tiradas con el D20 en la Tabla R-1, 1 en la R-2 y otra en la R-3. Si sus características suman entre 25 y 36, haz dos tiradas en la Tabla R-1, una en la R-2 y 2 en la R-3. Si estás entre 37 y 48, tira el D20 una vez en la R-1, 2 en la R-2 y dos en la R-3. Si la suma de sus 6 características da un resultado entre 49 y 54, haz una tirada en la R-1, tres en la R-2 y una en la R-3.

Si se hace más de una tirada en una misma tabla y se repite un mismo rasgo, se volverá a tirar el dado hasta que se produzca un nuevo resultado. He aquí una explicación más detallada de los resultados de las **Tablas R-1, R-2 y R-3**.

TABLA R-1: RASGOS ESPECIALES

D20	Rasgo especial
1	Famoso en su país
2	Famoso en su ciudad
3	Afición exótica
4	Simpatía infantil
5	Bajos fondos
6	Simpatía animal
7	Simpatía miembros del sexo opuesto
8	Pariente rico
9	Pariente rico moribundo
10	Amigo hasta la muerte
11	Vocación frustrada
12	Jerga técnica
13	Viajero infatigable
14	Gourmet
15	Tengo yo un amigo ...
16	Doble lengua materna
17	Clase social alta
18	Elegante
19	Hígado de acero
20	Memoria fotográfica

TABLA R-2 : RASGOS ESPECIALES

D20	Rasgo especial
1	Sello personal
2	Las carga el diablo
3	Arma favorita
4	Problemas con la ley
5	Adicción a la velocidad
6	Miedo a volar
7	Mareo en los coches
8	Mareo en los barcos
9	Miedo a las alturas
10	Claustrofobia
11	Avaro
12	Adicción leve
13	Adicción grave
14	Timidez
15	Enemigo mortal
16	Recuerdos traumáticos
17	Manía desagradable
18	Obsesión
19	Patán
20	Grupo marginal

TABLA R-1

Famoso en su país: El P.J. es alguien conocido y respetado en su país. La razón la deberá decidir el jugador, podría haber aparecido alguna vez en la T.V., o haber sido protagonista de alguna noticia en el pasado. Este rasgo no hace que la gente le pare por la calle para pedirle un autógrafo, pero cuando se presente a un desconocido es casi seguro que le reconocerá sin demasiado esfuerzo.

Famoso en su ciudad: El P.J. es un miembro muy conocido en su comunidad.

Afición exótica: El personaje tiene un hobby poco habitual. Podría coleccionar huevos de colibrí, ser un apasionado de la restauración de motos antiguas, etc. El jugador podrá decidir libremente cual será la afición exacta del P.J.

Simpatía infantil: El P.J. tiene un encanto especial para los niños. Caerá bien de forma automática a todos los personajes de menos de 15 años, salvo que dé motivos para lo contrario.

Bajos fondos: El P.J. fue un delincuente juvenil y, aunque hoy se ha reformado, mantiene unas excelentes relaciones con el hampa local. Este

TABLA R-3 : RASGOS ESPECIALES

D20	Rasgo especial
1	Fanático religioso
2	Ojos en la nuca
3	Chauvinista
4	Miedo al dolor
5	Supesticioso
6	Libertino
7	Ambidextro
8	Fantasma
9	Comeyogures
10	Antipatía mecánica
11	Cultura extraña
12	Amigos en un colectivo
13	Enemigos en un colectivo
14	Puños de acero inoxidable
15	Odio a ese tipo
16	Paranoico
17	Maniaco-depresivo
18	Tirada en la tabla R-1
19	Tirada en la tabla R-1
20	Tirada en la tabla R-2

rasgo tiene unos efectos iguales a "amigos en un colectivo" (ver tabla R-3), pero con los delinquentes del lugar de origen del personaje.

Simpatía animal: El P.J. tiene un carisma especial con los animales, hasta el punto de que nunca le atacarán si no les provoca. Si se trata de un animal entrenado para atacar, será a ese personaje el último al que se enfrente, y aún entonces no lo hará con toda su energía.

Simpatía miembros del sexo opuesto: El P.J. resulta encantador para los hombres (si es mujer) o para las mujeres (si es hombre). Les caerá bien automáticamente, a menos que haya motivos para lo contrario. Este rasgo le será útil si pretende seducir a un P.N.J., bajando en un nivel la dificultad de sus tiradas.

Pariente rico: El P.J. tiene algún familiar con grandes medios económicos, que le proporciona todo lo que necesita para vivir.

Pariente rico moribundo: Igual que en el caso anterior, pero con la diferencia de que se trata de un familiar de edad avanzada que ha nombrado al P.J. su heredero universal. Para ver cuándo muere, se tirará 1D20 antes de empezar cada nueva aventura. Con un 3 ó menos, habrá pasado a mejor vida. Si

desde la última aventura ha transcurrido algún tiempo, se restará -1 al resultado de la tirada por cada 6 meses completos.

Amigo hasta la muerte: El mejor amigo del P.J. le aprecia de tal forma que estaría dispuesto a dar su vida por él. Puede tratarse de otro P.J. o de un P.N.J. . En ese caso, el director y el jugador deberán decidir de quién se trata y crearlo como si de un P.J. se tratase. Si no se encuentra a su lado, ese amigo irá a donde haga falta si le pide ayuda.

Vocación frustrada: El personaje no consiguió que su profesión fuese la que siempre deseó, pero se preparó a conciencia para ella. Por eso, cuando el jugador elija su profesión y haya recibido las bonificaciones correspondientes, podrá elegir otra (la que quiera). Todas las habilidades propias de esa segunda profesión que ese P.J. posea al nivel indicado recibirán la bonificación de igual forma que si se tratase de su único oficio.

Jerga técnica: El P.J. conoce la jerga propia de algún colectivo (los taxistas, los médicos, los agentes de bolsa, etc.).

Viajero infatigable: Durante toda su vida el personaje se ha dedicado a ver mundo. Cada vez que salga de viaje, tirará un D20. A menos de 150 kilómetros de su lugar de procedencia y con un 2 ó más, ya habrá estado antes en ese lugar y lo conocerá. Si se encuentra en su país pero a más de 150 kilómetros, lo conocerá con un 8 ó más, si es fuera de su país y en su mismo continente con un 12 ó más y si se trata de otro continente, con un 17 ó más.

Gourmet: El personaje está acostumbrado a la buena vida, pero donde realmente se siente como pez en el agua es en los restaurantes. Siempre sabrá los cubiertos que hay que emplear, las normas de comportamiento más apropiadas y, por supuesto, cuales son los mejores platos. Por otra parte, comer será su gran pasión. Exigirá al menos 3 comidas calientes al día y siempre que pueda evitará probar todo aquello que no le guste.

Tengo yo un amigo...: El personaje tendrá multitud de conocidos, algunos en puestos importantes. En cualquier situación, con un 17 ó más en un D20, encontrará algún amigo que le pueda resultar útil si se encuentra en su propia ciudad, con un 20 en su propio país. Si además posee el rasgo "viajero infatigable", con un 20 encontrará algún conocido en cualquier lugar de su continente.

Doble lengua materna: Por cualquier razón (padre o madre extranjeros, educado en otro país...) el P.J. aprendió de niño 2 idiomas simultáneamente. Podrá escoger un segundo lenguaje nativo, en el que tendrá un nivel igual a su inteligencia sin tener que gastar puntos.

Clase social alta: El P.J. y/o su familia gozan de una situación económica bastante desahogada. Está entre las personas más ricas de su comunidad (suponiendo una ciudad de medio millón de habitantes), por lo que si no lo poseía ya, tendrá automáticamente el rasgo "Famoso en su ciudad".

Elegante: El personaje tendrá siempre un gusto exquisito a la hora de elegir su ropa. Aun cuando las circunstancias le impidan ir todo lo bien vestido que él desearía, siempre lo hará lo mejor posible.

Hígado de acero: El personaje tiene una resistencia sobrehumana al alcohol. Esto no quiere decir que sea un alcohólico, simplemente que es MUY difícil emborracharle; para ello necesitará beber el doble de lo normal.

Memoria fotográfica: El personaje posee una memoria tan potente que es capaz de recordar páginas completas de un vistazo. En cualquier momento, el jugador puede solicitar el derecho a hacer una tirada de inteligencia (la dificultad la decidirá el D.J.) y de superarla recordará perfectamente cualquier cosa que haya visto con anterioridad.

TABLA R-2

Sello personal: El P.J. tiene una personalidad tan fuerte que allí por donde pase dejará huella de sí. Solo en circunstancias muy especiales utilizará un nombre falso o se hará pasar por otra persona. Aun así, tendrá una señal que dejará siempre que haga algo en secreto (por ejemplo, dejar una carta con un as de copas sobre el cadáver cada vez que mate a alguien).

Las carga el diablo: Las armas de fuego repugnan al personaje, hasta el punto de que deberá pasar una tirada de voluntad (fácil) para llevar una consigo. Para emplearla, y sólo si es ABSOLUTAMENTE necesario, la dificultad de la tirada de voluntad será normal.

Durante un combate sólo deberá hacer su tirada en el primer asalto. Si la supera, podrá hacer

uso del arma con normalidad. Si la falla, podrá intentar otra en el siguiente asalto y así hasta que tenga éxito.

Arma favorita: El P.J. tiene un arma con la que se siente tan a gusto que no utilizará otra a menos que supere una tirada de voluntad (las mismas reglas que en "las carga el diablo"). El arma favorita la podrá elegir el propio jugador y será de cualquier tipo.

Problemas con la ley: Aunque actualmente el P.J. no esté perseguido por la policía, en el pasado tuvo algún roce con la justicia. Puede haber pasado por la cárcel y estará fichado, de modo que en cualquier comisaría podrán saber que tiene antecedentes. El delito que cometiese en el pasado lo decidirá el jugador (quién, por cierto, también decidirá los futuros delitos de ese P.J.).

Adicción a la velocidad: El personaje es un loco de la carretera. Siempre que conduzca un vehículo (de cualquier tipo) irá lo más rápido que pueda y deberá hacer una tirada de voluntad antes de intentar frenar. La dificultad de esa tirada estará determinada por la velocidad que el vehículo pueda alcanzar, no por el peligro que pueda suponer para el personaje ir tan rápido.

Miedo a volar: El personaje ODIa los aviones. Deberá hacer una tirada de voluntad (difícil) para subir a uno y tan pronto como despegue perderá 2 puntos de orgullo, que recuperará cuando aterrice. De poseer la habilidad "pilotar", en el pasado sufrió un accidente que le dejó traumatizado y deberá seguir las reglas ya descritas aunque sea él el piloto. Se aplica con todo aquello que vuela, aviones, helicópteros, globos, alas delta, etc.

Mareo en los coches: A menos que sea él quien va al volante, el P.J. se mareo cuando viaja en coche, camión o autobús. Mientras el vehículo esté en movimiento, perderá 2 puntos de orgullo, que recuperará al parar. Si se trata de una persecución perderá otro P.O., que también recuperará después. Si el conductor es él mismo no tendrá problemas.

Mareo en los barcos: Cuando el personaje se encuentre a bordo de una embarcación perderá 2 puntos de orgullo hasta que vuelva a tierra firme.

Miedo a las alturas: El personaje encuentra aterrador separarse del suelo. Cuando se encuentre a más de 6 pisos de altura y sienta que cabe la

posibilidad de caer (aunque sea remota) perderá 2 puntos de orgullo, que recuperará cuando pise tierra firme. Si además tiene miedo a volar, cuando vuele sólo padecerá los efectos de ese rasgo (los de miedo a las alturas se ignorarán).

Claustrofobia: Los espacios cerrados producen verdadero pavor al P.J. Perderá 2 P.O. mientras se encuentre dentro de un ascensor o lugar similar y los recuperará cuando vuelva a un espacio abierto.

Avaro: El P.J. AMA al dinero. Gastará siempre lo menos posible, y deberá superar una tirada de voluntad para hacer un préstamo, incluso a su mejor amigo.

Adicción leve: El personaje es consumidor habitual de alguna substancia legal que pueda crear adicción, como el café o el tabaco. Por cada día que pase sin ingerir esa substancia perderá un punto de orgullo. Los recuperará tan pronto como pueda disfrutar de su vicio favorito.

Adicción grave: El P.J. es consumidor habitual de estupeficientes, alcohol o cualquier otra substancia fuertemente adictiva. Cada día que no tenga esa substancia a su alcance, perderá tres puntos de orgullo, que recuperará cuando la consiga.

Timidez: El personaje es increíblemente tímido. Siempre tratará de pasar desapercibido y si puede evitarlo no hablará con desconocidos.

Enemigo mortal: Alguien odia al personaje, hasta el punto de que le mataría si se presentase la oportunidad. El jugador podrá decidir de quién se trata y sus motivos, pero el D.J. deberá dar su visto bueno. Tendrá que ser alguien que suponga una amenaza real, no sería válido como enemigo mortal, por ejemplo, un mendigo que viva en las antípodas. El motivo también ha de ser razonable (una deuda importante, un ajuste de cuentas...), pues (casi) nadie va por ahí matando gente por simple antipatía.

Recuerdos traumáticos: El P.J. sufrió en el pasado una experiencia tan dolorosa que no puede borrar ese recuerdo de su memoria. El jugador, de acuerdo con el D.J., deberá escoger una situación y cada vez que se encuentre en un momento parecido quedará aturdimiento durante un asalto, en el que no podrá hacer nada. Para actuar en el siguiente deberá superar una tirada (normal) de voluntad. Si la falla

podrá intentar otra en cada asalto hasta que lo logre.

EJEMPLO: El padre del P.J. trabajaba en un circo, donde lo mató un león. Cuando vea un león o cuando entre en un circo, quedará aturcido en el primer asalto y podrá intentar superar una tirada de voluntad en el siguiente.

Manía desagradable: El personaje tiene una costumbre que resulta desagradable para casi todo el mundo. La decidirá el jugador y podría ser, por ejemplo, escupir continuamente, hurgarse la nariz metiendo el dedo hasta el nudillo, mascar tabaco, eructar ruidosamente, hacer ruido al comer sopa...

Obsesión: Hay un pensamiento que nunca se va de la mente del P.J. El jugador decidirá cual será exactamente, pero tendrá que contar con la aprobación del D.J.

Patán: Sea cual sea su condición social el personaje tiene unos modales pésimos, que exhibirá siempre que tenga oportunidad.

Grupo marginal: El personaje pertenece a un colectivo minoritario y marginado en su sociedad. Puede tratarse de un grupo étnico, social o religioso (el grupo en concreto lo decidirá el jugador de acuerdo con el D.J.) Ese grupo estará mal visto por casi todo el mundo en el país de origen del P.J., que sufrirá por ello problemas de segregación, racismo, intolerancia...

TABLA R-3

Fanático religioso: El P.J. es seguidor de una religión (a elegir por el jugador) y tratará de convertir a todo aquél que no comparta sus creencias. Sigue a rajatabla el código ético indicado por sus creencias, mostrándose hostil con todo aquél que no lo cumpla.

Ojos en la nuca: Un personaje que posea este rasgo tiene un "olfato" especial que hace que sea muy difícil pillarle desprevenido. Cuando alguien intente atacarle por sorpresa (por ejemplo, golpeándole por la espalda) tendrá derecho a hacer una tirada de percepción. Si la supera, se hará una tirada de iniciativa como si se tratase de un combate normal cara a cara y no sufrirá penalizaciones por ser atacado por sorpresa.

Chauvinista: El personaje cree que los extranjeros son unos seres despreciables. Su país o su región es el mejor lugar en que uno pueda vivir, y

todo lo de su tierra será perfecto.

Miedo al dolor: El P.J. es un hipocondríaco obsesionado por la idea de que podría llegar a sufrir algún daño. Siempre que por una de sus acciones pueda resultar herido, para realizarla deberá sufrir una tirada de voluntad, cuya dificultad determinará el D.J.

Si se trata de un combate, hará la tirada en el primer asalto. De tener éxito podrá luchar sin más penalizaciones. Si falla podrá repetirla en cada asalto hasta que la supere.

Cada vez que sangre y tan pronto como se dé cuenta, tendrá que hacer una tirada de voluntad. Si esa herida le hizo perder 1 ó 2 puntos de vida, la dificultad será fácil, con 3 normal, con 4 difícil, con 5 muy difícil, y con 6 ó más imposible. Si falla esa tirada, aunque haya superado la tirada de inconsciencia (se explicará más adelante) se desmayará durante un turno completo.

Supersticioso: El P.J. es tremendamente supersticioso. Nunca pasará por debajo de una escalera, nunca matará a un sacerdote y se asustará si ve un gato negro. Por otra parte, creará a pies juntillas en la astrología, la quiromancia y todas las demás artes adivinatorias.

Libertino: El P.J. opina que nunca es un mal momento para la diversión. Los bares son su hábitat natural y lo dejará todo (si no supera una tirada de voluntad) por acudir a una buena fiesta.

Ambidextro: El personaje es capaz de emplear indistintamente la mano izquierda o la derecha.

Fantasma: El personaje es un películas incolegible. Tenderá siempre a la exageración de tal forma que a menudo sus palabras no tendrán ningún valor.

Comeyogures: El P.J. es un tipo de lo más blando. En combate cuerpo a cuerpo, sumará 1 a los puntos de daño que pueda sufrir por encajar un golpe.

Antipatía mecánica: El P.J. tiene un pequeño problema: las máquinas no están pensadas para él. Cada vez que tenga que manipular un mecanismo más complejo que un monopatín, de no tener éxito en su tirada de dado, no sólo no conseguirá hacer lo que pretendía, además estropeará el aparato. **IMPORTANTE:** Este rasgo no se aplicará cuando el personaje utilice un arma o un vehículo.

Cultura extraña: El P.J. ha pasado casi toda su vida en una sociedad diferente de aquella en la que reside, habiendo emigrado recientemente. Tendrá el idioma de su país de origen al nivel normal del lenguaje nativo (igual a su inteligencia) y el del país en que viva a la mitad (redondeando hacia arriba). Por ninguno de los dos idiomas a esos niveles tendrá que pagar, pudiendo subirlos si gasta los puntos correspondientes. Por otra parte tendrá algunos problemas, pues aún no se ha acostumbrado del todo a las costumbres del lugar en que vive.

Amigos en un colectivo: Por razones familiares, el P.J. tiene contactos en un colectivo concreto, como la policía, los músicos de jazz, los camioneros u otro cualquiera a elegir por el jugador.

Enemigos en un colectivo: Igual que en el caso anterior, pero en el grupo que se elija la reacción contra el P.J. será de hostilidad.

Puños de acero inoxidable: El P.J. se encuentra en su salsa cada vez que se mete en una pelea. Cuando logre alcanzar con uno de sus golpes a un enemigo en combate sin armas, sumará 1 a los puntos de daño que cause a su víctima.

Odio a ese tipo: El P.J. es tremendamente

rencoroso. Cada vez que alguien le juegue una mala pasada no le perdonará NUNCA. Puede que su venganza tarde en llegar (ya se sabe que es un plato que se come bien frío) pero será terrible.

Paranoico: El personaje está convencido de que toda la humanidad está en contra suya. Cualquiera puede ser su enemigo, y JAMAS confiará en nadie.

Maniaco-depresivo: El personaje padece una pequeña disfunción mental, que hace que su estado de ánimo oscile entre la euforia y la más profunda depresión.

Cada 6 horas (4 veces al día) el jugador tirará el dado. Si el resultado es par, su estado en las próximas 6 horas será maniaco. Si es impar, será depresivo.

Un personaje maniaco, actuará como si estuviese un poco borracho. Se entusiasmará por cualquier cosa, estará sobreexcitado y ganará 2 puntos de orgullo.

Un personaje depresivo, lo verá todo muy negro. Se sentirá triste y melancólico, perdiendo 2 P.O.



MUTANTES

en la Sombra

PROFESIONES

Llegamos al último paso que se debe seguir para crear un personaje humano no mutado; elegir su profesión. La profesión que elijas para tu P.J. no tiene porqué ser la que tenga en la actualidad, puede haber trabajado en ella durante años pero haberse retirado recientemente para dedicarse a una vida de aventura. A no ser que se posea el rasgo "vocación frustrada", ningún personaje podrá tener más de una profesión.

A continuación podrás ver la lista de las 28 profesiones que pueden tener los P.J. de Mutantes en la Sombra. Para cada una de ellas se da una serie de habilidades seguidas de dos cifras. Cada una de esas habilidades que tenga tu personaje al nivel que indique la primera cifra, subirá el número de niveles que indique la segunda. Si esa bonificación hace que una habilidad llegue a un nivel superior a 10, se quedará en nivel 10 (el máximo que puede tener un P.J.)

Ejemplo: La profesión de Julián Cuerva es detective privado. Cuando hallamos sus habilidades, adquirimos Armas de fuego/Arma corta a nivel 4. En la lista de habilidades para la profesión detective privado podemos ver "Armas de fuego/Arma corta 4/+2". Julián cumple ese requisito, ya tiene nivel 4 en esa habilidad por lo que recibe la bonificación de +2. Por eso, en su hoja de personaje podemos ver la habilidad Armas de fuego/Arma corta a nivel 6 y no 4.

Si tu personaje posee todas las habilidades que se indican para su oficio y al nivel mínimo exigido, será alguien de reconocido éxito en su profesión. Si sólo tiene la mitad o más de esas habilidades y a ese nivel, será un profesional mediocre, y si cumple menos de la mitad de las condiciones para acceder a esa profesión será un fracasado.

Científico

Archivos y bibliotecas 4/+1
Intuición 3/+1

Escoge dos de las siguientes habilidades a nivel 7/+1 y otra a nivel 8/+1.

Antropología
Arqueología
Biología
Física
Genética
Geología

Medicina
Química

Informática 3/+1

Policia

Combate sin armas 4/+1
Armas de fuego /Arma corta 5/+1
Armas de fuego (escopeta o subfusil) 4/+1
Arma exótica /Nightstick 4/+1
Frialdad 5/+1
Conducir Coche 5/+1
Lenguaje Callejero 4/+1
Derecho 2/+1
Criminología 3/+1

Militar

Combate sin armas 4/+1
Nadar 3/+1
Tregar 3/+1
Armas de fuego /Subfusil 4/+1
Armas de fuego/Fusil 5/+2
Explosivos 3/+1
Frialdad 3/+1
Sigilo 3/+1
Supervivencia 5/+1
Camuflaje 2/+1
Conducir (Camiones o coches) 2/+1
Liderazgo 5/+1
Cartografía 3/+1
Primeros Auxilios 3/+1

Detective privado

Armas improvisadas 3/+1
Combate sin armas 4/+1
Abrir cerraduras 3/+1
Armas de fuego /Arma corta 4/+2
Archivos y bibliotecas 3/+1
Convencer 3/+1
Disfraces 4/+1
Sigilo 2/+1
Buscar 3/+1
Fotografía 3/+1
Intuición 4/+1
Lenguaje callejero 5/+1
Teatro 3/+1
Criminología 5/+1
Derecho 4/+1

Mercenario

Armas improvisadas 4/+1
Combate sin armas 3/+1
Nadar 3/+1
Tregar 3/+1
Armas de fuego/Subfusil 4/+1

Armas de fuego/Fusil 5/+1
 Explosivos 3/+1
 Frialdad 3/+1
 Sigilo 3/+1
 Supervivencia 6/+2
 Camuflaje 3/+1
 Conducir (Camiones o coches) 4/+1
 Liderazgo 6/+1
 Cartografía 4/+1
 Primeros Auxilios 4/+1

Funcionario

Archivos y bibliotecas 5/+1
 Burocracia 6/+1
 Ciencias políticas 5/+1
 Derecho 5/+1

Ladrón de guante blanco

Lanzar 3/+1
 Tregar 3/+1
 Abrir cerraduras 5/+2
 Armas de fuego /Armas cortas 3/+1
 Explosivos 3/+1
 Robar bolsillos 6/+1
 Disfraces 5/+1
 Frialdad 6/+1
 Sigilo 6/+1
 Buscar 4/+1
 Camuflaje 7/+1
 Charlatanería 5/+1
 Seducción 4/+1
 Teatro 6/+1

Estafador

Burocracia 4/+1
 Convencer 6/+1
 Frialdad 6/+1
 Intuición 5/+1
 Charlatanería 6/+1
 Regateo 4/+1
 Teatro 6/+1
 Economía 5/+1

Piloto

Mecánica 5/+1
 Pilotar (Avión o helicóptero) 6/+1
 Orientación 5/+1
 Cartografía 6/+1
 Electrónica 4/+1
 Geografía 3/+1
 Idioma extranjero (Inglés) 3/+1

Marino

Armas improvisadas 3/+1
 Nadar 3/+1

Combate sin armas 3/+1
 Mecánica 4/+1
 Submarinismo 3/+1
 Supervivencia 3/+1
 Navegación 6/+1
 Orientación 5/+1
 Cartografía 6/+1
 Geografía 5/+1

Ejecutivo

Burocracia 5/+1
 Convencer 6/+1
 Intuición 6/+1
 Charlatanería 6/+1
 Regateo 7/+1
 Teatro 6/+1
 Ciencias políticas 6/+1
 Derecho 6/+1
 Economía 8/+1
 Idioma extranjero 5/+1

Camionero

Armas improvisadas 3/+1
 Combate sin armas 4/+1
 Mecánica 5/+1
 Supervivencia 4/+1
 Conducir coches 4/+1
 Conducir camión 6/+1
 Orientación 5/+1
 Regateo 4/+1
 Geografía 4/+1
 Primeros Auxilios 3/+1

Reportero

Archivos y bibliotecas 5/+1
 Burocracia 4/+1
 Convencer 5/+1
 Buscar 3/+1
 Fotografía 5/+1
 Intuición 3/+1
 Charlatanería 4/+1
 Teatro 3/+1
 Audiovisuales 5/+1
 Ciencias políticas 3/+1

Estudiante

Archivos y bibliotecas 2/+1
 Convencer 4/+1
 Charlatanería 3/+1
 Arqueología 1/+1
 Biología 1/+1
 Física 1/+1
 Geografía 1/+1
 Química 1/+1

Profesor

- Archivos y bibliotecas 5/+1
- Burocracia 3/+1
- Convencer 5/+1
- Supervivencia 2/+1
- Intuición 4/+1
- Liderazgo 4/+1

De la lista de habilidades que sigue debes escoger una a nivel 7/+1.

- Antropología
- Arqueología
- Arquitectura
- Audiovisuales
- Biología
- Derecho
- Economía
- Física
- Geografía
- Geología
- Idioma extranjero
- Informática
- Ingeniería
- Medicina
- Química
- Veterinaria

Médico

- Convencer 5/+1
- Intuición 4/+1
- Liderazgo 4/+1
- Biología 4/+1
- Criminología 3/+1
- Medicina 6/+1
- Primeros Auxilios 5/+1
- Química 4/+1

Abogado

- Archivos y bibliotecas 4/+1
- Burocracia 3/+1
- Convencer 5/+1
- Intuición 4/+1
- Charlatanería 5/+1
- Teatro 4/+1
- Ciencias políticas 4/+1
- Derecho 6/+1
- Economía 5/+1

Actor

- Disfraces 6/+1
- Frialdad 4/+1
- Charlatanería 5/+1
- Teatro 7/+1
- Mitología 3/+1

Delincuente juvenil

- Armas improvisadas 5/+1
- Combate sin armas 6/+1
- Abrir cerraduras 4/+1
- Armas blancas 4/+1
- Armas de fuego (Corta o escopeta) 3/+1
- Robar bolsillos 3/+1
- Frialdad 5/+1
- Supervivencia 5/+1
- Conducir (Coche o moto) 5/+1
- Lenguaje callejero 7/+1
- Liderazgo 6/+1

Guardaespaldas

- Combate sin armas 7/+1
- Armas improvisadas 4/+1
- Armas blancas 4/+1
- Armas de fuego /Armas cortas 5/+1
- Frialdad 6/+1
- Sigilo 5/+1
- Conducir coche 6/+1
- Liderazgo 4/+1
- Primeros Auxilios 3/+1

Médium

Damos por supuesto que los P.J. que sean médiums NO tendrán contacto con lo sobrenatural, sino que serán simples estafadores o charlatanes. Con esto no queremos decir que no existan verdaderos médiums en el mundo real, simplemente que los jugadores con un P.J. médium no estarán dotados de poderes especiales.

- Convencer 6/+1
- Charlatanería 6/+1
- Mitología 6/+1
- Parapsicología 7/+1

Político

- Burocracia 4/+1
- Frialdad 4/+1
- Convencer 6/+1
- Intuición 6/+1
- Charlatanería 6/+1
- Teatro 6/+1
- Ciencias políticas 6/+1
- Derecho 6/+1
- Economía 6/+1
- Historia 3/+1

Millonario

Si quieres que tu P.J. sea "millonario". deberá poseer antes el rasgo clase social alta. Más que una profesión se trata de un modo de vida, el de los miembros de la Jet Set.

- Nadar 3/+1
- Esquiar 3/+1
- Montar animales 3/+1
- Conducir cochazos 6/+1
- Navegación 5/+1
- Seducción 6/+1

Bombero

- Nadar 5/+1
- Trepar 7/+1
- Frialdad 6/+1
- Supervivencia 7/+1
- Conducir camiones 6/+1
- Primeros Auxilios 7/+1

Vendedor ambulante

- Convencer 5/+1
- Frialdad 5/+1
- Conducir (Camión o coche) 5/+1
- Charlatanería 7/+1
- Lenguaje callejero 4/+1
- Teatro 6/+1

Aventurero

- Armas Improvisadas 4/+1
- Combate sin armas 4/+1

- Armas de fuego /Arma corta 4/+1
- Mecánica 4/+1
- Convencer 3/+1
- Supervivencia 4/+1
- Camuflaje 3/+1
- Conducir Coche 3/+1
- Conducir Camión 3/+1
- Fotografía 3/+1
- Intuición 4/+1
- Charlatanería 3/+1
- Lenguaje callejero 4/+1
- Regateo 3/+1
- Teatro 5/+1
- Idioma extranjero 5/+1
- Primeros Auxilios 3/+1

Tahur

- Juegos de manos 4/+1
- Robar bolsillos 3/+1
- Esconder objetos 5/+1
- Intuición 4/+1
- Juegos de azar 6/+2
- Teatro 4/+1

Escritor

- Archivos y bibliotecas 4/+1
- Intuición 3/+1
- Teatro 2/+1
- Antropología 4/+1
- Mitología 4/+1

TABLA DE PROFESIONES

<ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> CIENTIFICO <input type="radio"/> POLICIA <input type="radio"/> MILITAR <input type="radio"/> DETECTIVE PRIVADO <input type="radio"/> MERCENARIO <input type="radio"/> FUNCIONARIO LADRON DE GUANTE BLANCO ESTAFADOR PILOTO MARINO 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> EJECUTIVO <input type="radio"/> CAMIONERO <input type="radio"/> REPORTERO ESTUDIANTE <input type="radio"/> PROFESOR <input type="radio"/> MEDICO <input type="radio"/> ABOGADO ACTOR DELINCUENTE JUVENIL 	<ul style="list-style-type: none"> GUARDAESPALDAS <input type="radio"/> MEDIUM POLITICO <input type="radio"/> MILLONARIO BOMBERO VENDEDOR AMBULANTE AVENTURERO <input type="radio"/> TAHUR <input type="radio"/> ESCRITOR
--	--	--

Capítulo 5

HABILIDADES

"Es mucho más fácil leer un mapa que moverse dentro de él"

Julián Cuerva, agente de Prometheus

En este capítulo encontrarás la descripción de cada una de las habilidades que puede poseer un personaje de **Mutantes en la Sombra**.

FUERZA

ARMAS IMPROVISADAS

Permite utilizar cualquier objeto como arma en un combate aunque dicho objeto no se emplee habitualmente de esa forma (por ejemplo, una botella, una silla, una llave inglesa...)

COMBATE SIN ARMAS

Se emplea en todas las ocasiones en que un personaje tenga que luchar y sólo disponga de su propio cuerpo. Permite lanzar todo tipo de golpes, patadas, puñetazos, etc.

LANZAR

Permite arrojar objetos a distancia con cierta precisión. Por ejemplo, se puede emplear para lanzar cuchillos o armas de corte lo suficientemente equilibradas. No, lo sentimos mucho, no sirve para lanzar motosierras.

NADAR

Los personajes con nadar a nivel 0 que se encuentren en aguas profundas se ahogarán si nadie les ayuda a menos que superen una tirada de Voluntad. En ese caso, simplemente se mantendrán a flote.

Quienes posean esta habilidad no deberán superar una tirada de voluntad y se mantendrán a flote sin problemas aunque tengan nivel 1. Cuanto mayor sea el nivel de un personaje en nadar, más rápido lo hará y más tiempo podrá mantenerse a flote.

SALTAR

Contando con espacio suficiente para tomar carrerilla y en condiciones normales, la dificultad de un salto dependerá de la distancia que se pretenda salvar: 2 metros o menos FACIL, 2 a 3 metros NORMAL, 3 a 4 metros DIFICIL, 4 a 5 metros MUY DIFICIL y entre 5 y 6 metros IMPOSIBLE. Saltar distancias mayores a 6 metros en horizontal sólo será posible en circunstancias muy favorables (por ejemplo, las que existen en las pistas de atletismo)

TREPAR

Permite escalar paredes, árboles, rocas etc. La dificultad dependerá de la situación, pero en algunos casos será imprescindible el uso de material especial: cuerdas, mosquetones, piolet...

DESTREZA

ABRIR CERRADURAS

Se emplea en todas las situaciones en que se pretenda abrir una cerradura o candado y el personaje carezca de la llave apropiada, pero tenga a su disposición algún tipo de gancha o herramientas.

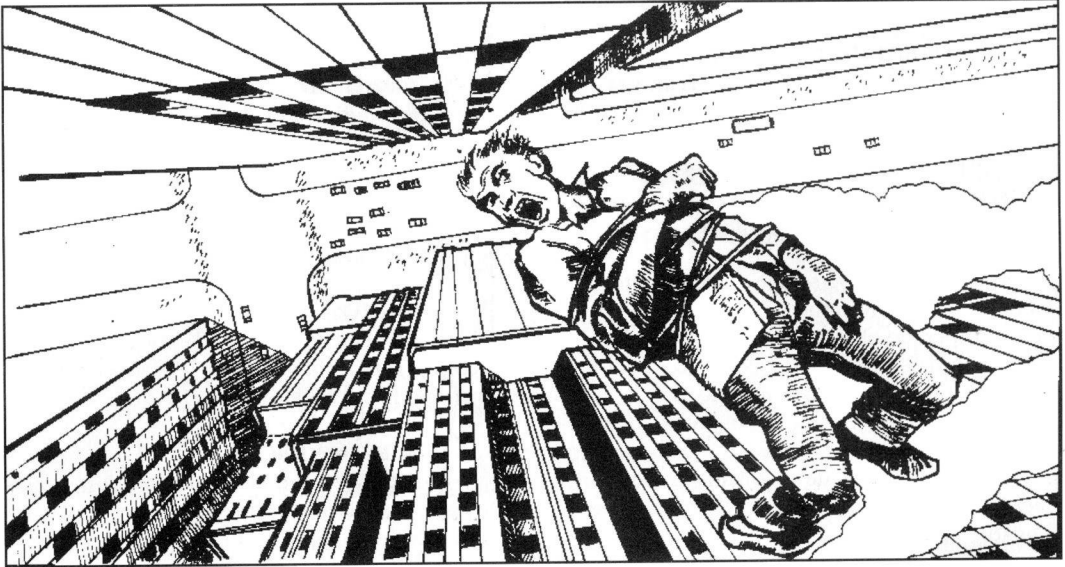
ARMAS BLANCAS

Permite a un personaje manejar todo tipo de armas de corte: navajas, machetes etc.

ARMAS DE FUEGO

Además de escoger esta habilidad, el jugador deberá indicar un tipo de arma en el que estará especializado. Hay 4 posibilidades: arma corta, subfusil, escopeta y fusil. Si desea manejar más de un tipo, deberá elegirlo como si se tratase de otra habilidad totalmente diferente.

- **ARMAS CORTAS:** Permite manejar pistolas



y revólveres de cualquier calibre.

- **SUBFUSIL:** Sirve para utilizar subfusiles

- **ESCOPEA:** Permite emplear tanto las de caza como las de uso militar o policial.

- **FUSIL:** Cubre rifles, carabinas y/o fusiles de asalto, tanto para disparar con ellos como para emplearlos como arma contundente.

ARMAS EXOTICAS

El jugador deberá especificar el tipo de arma exótica en el que se especializa, como en el caso de la habilidad "Armas de Fuego". Las posibilidades incluyen arcos, ballestas, shurikens, nunchakus, motosierras, katanas etc. En cualquier caso deberá tratarse de un arma poco común (podría ser también un arma improvisada en la que el personaje se ha especializado). Si se quiere que un P.J. sepa manejar más de un arma exótica, deberá adquirir esta habilidad una vez por cada arma diferente.

ESQUIAR

Cubre todas las modalidades de esquí sobre nieve: fondo, travesía, alpino...

EXPLOSIVOS

Permite construir, colocar y/o hacer estallar bombas, siempre y cuando se disponga de materiales apropiados. También puede utilizarse para desactivar artefactos explosivos.

Armas Exóticas

Estas son las armas exóticas que se incluyen en el sistema de combate de

Mutantes en la Sombra

Motosierra
 Katana
 Nunchakus
 Tonfa
 Bo
 Shuriken
 Saie
 Ballesta
 Arco
 Honda
 Hacha de combate
 Nightstick
 Porra (defensa)
 Látigo

JUEGOS DE MANOS

Se emplea para realizar pequeños trucos de magia.

MECANICA

Representa la capacidad del personaje a la hora de manipular mecanismos complejos, repararlos, construirlos o conocer los fundamentos teóricos de su funcionamiento.

MONTAR ANIMALES

Permite cabalgar a lomos de animales, siem-

pre y cuando se utilicen normalmente para ello, como caballos, camellos o elefantes (domesticados).

ROBAR BOLSILLOS

Se emplea en las ocasiones en que se quiera robar un objeto que lleve alguien encima y sin que llegue a enterarse (en ese momento). El objeto a robar no deberá estar necesariamente en un bolsillo, podría ser un reloj, un collar, etc.

SUBMARINISMO

Permite a un personaje bucear tanto con bombonas de oxígeno como sin equipo especial. En ese caso, superado el primer minuto, deberá hacer una tirada de voluntad cada 2 asaltos o saldrá a la superficie a tomar aire. Como máximo un P.J. podrá soportar sin respirar 36 asaltos (3 minutos), transcurrido ese tiempo perderá 3 puntos de vida por asalto, supere o no las tiradas de voluntad. Es necesario poseer la habilidad "nadar" para poder adquirir esta habilidad.

TOCAR INSTRUMENTOS

Se deberá especificar uno en concreto. Permite a un personaje hacer música más o menos melodiosa.

VOLUNTAD

ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS

Se emplea en todas aquellas ocasiones en que un personaje quiera encontrar una información concreta en una biblioteca, hemeroteca, archivo, etc. El éxito en una tirada de esta habilidad indica que el texto que se buscaba ha sido encontrado, pero no garantiza que vaya a ser comprendido.

BUROCRACIA

Representa la capacidad de los personajes para conocer los procedimientos oficiales, tratar con funcionarios y obtener el máximo provecho en sus tratos con la administración.

CONVENCER

Se emplea en aquellas ocasiones en que sea necesario persuadir a alguien de forma racional para que cambie de opinión. Si se usa con un P.N.J., y se tiene éxito, se habrá conseguido que piense de otra forma, siempre y cuando no existan razones poderosas para lo contrario. Se necesitan argumentos sólidos y cierta cantidad de tiempo, pero sus resultados son más efectivos a largo plazo que si se utiliza la habilidad "charlatanería".

DISFRACES

La capacidad de un personaje para caracteri-

zarse y hacerse pasar por otra persona siempre y cuando cuente con medios apropiados, como ropas o maquillaje.

FRIALDAD

Se emplea en aquellas ocasiones en que un personaje necesite aparentar tranquilidad. Si, por ejemplo, una banda de delincuentes intenta atracarle, una tirada de frialdad le permitirá no parecer asustado. El nivel en esta habilidad es lo que hace a alguien ser "un tipo duro".

SIGILO

Permite realizar acciones como moverse, trepar por la fachada de un edificio o recargar un arma sin hacer ruido ni llamar la atención.

SUPERVIVENCIA

Esta habilidad sirve para que un personaje pueda resistir largos períodos de tiempo en ambientes hostiles. Se emplea para cosas tales como perderse en el desierto y ser capaz de encontrar agua, construir un refugio en la nieve o cazar pequeños animales en un bosque para poder comer.

PERCEPCION

BUSCAR.

Se emplea cuando es necesario encontrar un objeto escondido, por ejemplo, registrando a un individuo o una habitación.

CAMUFLAJE

Sirve para que un personaje pueda esconderse y pasar desapercibido.

CONducIR CAMIONES, CONducIR COCHES Y CONducIR MOTOCICLETAS.

Las 3 se utilizan para manejar vehículos a motor. Conducir camiones también puede emplearse para autobuses o maquinaria pesada, como tractores, apisonadoras o segadoras.

ESCONDER OBJETOS

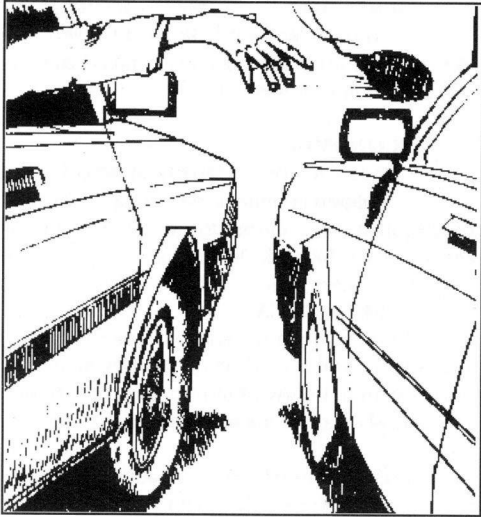
Puede utilizarse tanto para ocultar algo entre las propias ropas como en otros lugares.

FOTOGRAFIA

Permite manejar material fotográfico, tanto para hacer fotos como para revelarlas (siempre que se cuente con los medios apropiados).

INTUICION

Refleja el "sexto sentido" de los personajes; una cierta capacidad para preveer acontecimientos a



corto plazo. No tiene nada que ver con poderes sobrenaturales o mutantes ni percepción extrasensorial, simplemente representa la capacidad para darse cuenta de que algo va mal (o bien), aunque no sepa explicar porqué. Por supuesto, a través de esta habilidad se obtienen conocimientos muy superficiales, simples sensaciones.

Ejemplo: Paseando por el zoco de una ciudad árabe, Julián Cuerva tiene la sensación de que alguien le vigila. Lo que su intuición le dice (si supera la tirada) **no es** "hay un tipo a 23'4 metros a tu derecha, vestido con una camisa a rayas verdes y azules y un pantalón blanco, moreno, ojos negros, 21 años, 1'68 de estatura y armado con un cuchillo de 345 gramos de peso que lleva oculto en el calcetín derecho. Lo que su intuición le comunica es, simplemente: "Algo no va bien. Sientes que alguien te está observando, pero no podrías decir quién".

JUEGOS DE AZAR

El personaje que posea esta habilidad conocerá las reglas de los juegos que se pueden encontrar en cualquier casino y tendrá cierta habilidad haciendo trampas. Ojo, esto no significa que tenga buena suerte en sus partidas.

NAVEGACION

Se emplea para pilotar embarcaciones, desde un pequeño velero a un barco de tamaño medio.

PILOTAR AVIONES Y PILOTAR HELICOPTEROS

Se emplea para pilotar, con un mínimo de seguridad, cada uno de esos tipos de aeronaves.

ORIENTACION

Representa la capacidad de un personaje para volver al camino correcto si se encuentra perdido, o para saber como llegar a algún lugar sin necesidad de mapas.

CARISMA

CHARLATANERIA

Esta habilidad funciona de forma similar a "convencer", pero con ciertas diferencias. Permite desbordar a alguien a base de palabrería hasta lograr persuadirle de algo aunque no se posean argumentos sólidos. Sin embargo, sus efectos duran poco tiempo; tan pronto como la víctima tenga un rato para pensar podrá darse cuenta de que ha sido engañada.

LENGUAJE CALLEJERO

Permite dominar la jerga y costumbres de los barrios bajos y del hampa.

LIDERAZGO

Representa la capacidad de un personaje para imponer su voluntad sobre la de los demás a la hora de tomar decisiones importantes o para ser el cabecilla del grupo.

REGATEO

Sirve para conseguir pagar lo menos posible en cualquier trato, pero siempre dentro de unos límites razonables (es decir, no esperes conseguir descuentos del 90%).

SEDUCCION

Se emplea para facilitar el establecimiento de relaciones sentimentales con otros personajes o en aquellos casos en que se quiera causar una impresión especialmente favorable en miembros del sexo opuesto (sería una especie de "supercarisma").

TEATRO

Permite a un personaje aparentar ser lo que no es o simular estados de ánimo y dar una mayor carga expresiva a sus palabras en algunas situaciones.

INTELIGENCIA

ANTROPOLOGIA

Conocimientos acerca de las diversas culturas, sus ritos, costumbres... También permite conocer todos los aspectos étnicos del ser humano, por lo

que se puede emplear para cosas tales como reconocer el lugar de origen de alguien por su aspecto físico.

ARQUEOLOGIA

Se emplea para identificar antigüedades, conocer la edad de unas ruinas o descifrar viejos manuscritos.

ARQUITECTURA

Conocimientos teóricos sobre edificaciones y técnicas de construcción.

ASTRONOMIA

Conocimientos sobre las estrellas, los planetas y el universo en general. Podría emplearse, por ejemplo, para saber en qué lugar de la Tierra se encuentra el personaje viendo las posiciones de las constelaciones en una noche estrellada (¡aunque de forma aproximada!).

AUDIOVISUALES

Teoría y práctica sobre cine, video, audio, televisión o radio.

BIOLOGIA

Conocimientos teóricos sobre todo tipo de seres vivos, desde el más primitivo de los organismos unicelulares al ser humano, pasando por plantas, insectos, etc.

CARTOGRAFIA

Permite elaborar y/o interpretar mapas.

CIENCIAS POLITICAS

Conocimientos sobre organización de las diversas sociedades. Podría servir, por ejemplo, para saber quién es el alcalde de una ciudad o que funciones desempeña cada concejal de ese ayuntamiento.

CRIMINOLOGIA

Conocimientos sobre medicina legal y el trabajo policial en general. Puede utilizarse para hacer cosas tales como buscar e identificar huellas dactilares, ver si hubo una pelea en algún lugar por la posición en que quedaron los muebles, deducir que para que a ese tipo le haya salido ese agujero en la cabeza es muy probable que alguien le haya pegado un tiro, o saber con que tipo de arma pudo haberlo hecho.

CRIPTOGRAFIA

Cifrar y descifrar códigos.

DERECHO

Conocimientos sobre leyes. También puede emplearse de modo similar a "burocracia" cuando se trate con el mundo judicial.

ECONOMIA

Conocimientos referentes al mundo de las finanzas. Se podría emplear, por ejemplo, para sacar conclusiones sobre el estado de una empresa revisando su contabilidad.

ELECTRONICA

Se utiliza para manejar, comprender o manipular aparatos tales como ordenadores, emisores de radio y material electrónico en general, desde un radar a un horno de microondas.

Cuando se emplee con computadoras, no servirá para alterar los programas que puedan contener. Para ello sería necesario la habilidad "informática".

FISICA

Conocimientos de física a nivel tanto práctico como teórico.

GENETICA

Conocimientos de alto nivel sobre bioquímica, centrados muy especialmente en los aspectos de la herencia, ADN, ARN, genoma humano, etc.

GEOGRAFIA

Un personaje que posea esta habilidad podrá saber en qué lugar del planeta se encuentra una ciudad o nación, y tendrá conocimientos sobre demografía, climatología, geografía económica, etc.

GEOLOGIA

Conocimientos sobre rocas, minerales, el suelo, etc. Por ejemplo, si se encuentran unas huellas sobre un camino, permitiría saber el peso aproximado del objeto que las haya producido.

HISTORIA

Permite conocer acontecimientos sucedidos en el pasado. La dificultad de la tirada dependerá de lo conocido que sea el suceso que se pretenda recordar.

IDIOMA EXTRANJERO

Leer, escribir y hablar un lenguaje diferente del nativo. Se debe especificar el idioma, si se quiere saber más de uno, los demás se deberán escoger como habilidades separadas.

IDIOMA NATIVO

El idioma propio del lugar de origen del personaje. Sin gastar puntos, se tendrá al mismo nivel que la inteligencia, pero se podrá subir de la forma habitual (un punto por nivel).

INFORMATICA

Permite manejar, crear y manipular programas de ordenador. Es importante distinguir esta habilidad de "electrónica", que se emplearía para actuar sobre la propia máquina, pero no sobre los programas.

INGENIERIA

Conocimientos teóricos de alto nivel sobre máquinas y los principios de su funcionamiento.

MEDICINA

Proporciona conocimientos sobre el cuerpo humano, diagnóstico y tratamiento de enfermedades o heridas, así como nociones sobre bioquímica y farmacología.

MITOLOGIA

Conocimientos sobre mitos, leyendas, folklore o religiones.

PARAPSIKOLOGIA

Proporciona conocimientos sobre el mundo

de las ciencias ocultas, ritos mágicos, vudú, psicofonías, espiritismo... Poseer esta habilidad NO significa que el personaje sea un médium o esté dotado de poderes sobrenaturales.

PRIMEROS AUXILIOS

Conocimientos prácticos sobre socorrismo. Un personaje con esta habilidad podrá realizar curas de emergencia siempre y cuando cuente con material más o menos apropiado (gasas estériles, vendas, alcohol...). Esta habilidad no permite realizar tratamientos complicados (como máximo, unos puntos de sutura). Una tirada de Primeros Auxilios con éxito, hace ganar un punto de vida al personaje herido sobre el que se aplique. Si el resultado es un 20, ganará 2 puntos de vida, pero si es un 1, perderá 1 punto de vida, además de los que ya hubiese perdido antes. Si el resultado es un fallo pero más de 1, el personaje ni perderá ni ganará puntos de vida.

QUIMICA

Conocimientos teóricos y prácticos sobre química. Permite identificar la composición de un material, crear compuestos o conocer el grado de pureza de alguna sustancia.

VETERINARIA

Diagnóstico y tratamiento de enfermedades o heridas en animales. También proporciona algunos conocimientos sobre biología en general.

PRUEBAS NUCLEARES

Entre el 16 de julio de 1945 y diciembre de 1981 se produjeron 1321 explosiones atómicas, 551 de ellas al aire libre. Los E.E.U.U. y Gran Bretaña detuvieron sus pruebas nucleares en superficie en agosto de 1963. La última prueba conocida en el exterior la hizo China. Francia ha seguido con sus pruebas en el atolón de Mururoa, cuya estructura se encuentra en peligro a causa de esas explosiones.

Cuando se produce una detonación nuclear, la fuerza de la propia explosión y el dramático incremento de temperatura convierten a las sustancias radioactivas en productos sólidos que son proyectados a gran altura y luego esparcidos por el viento. De esta forma pueden recorrer grandes distancias, dependiendo de la altura que hayan alcanzado y de su tamaño; las más pequeñas pueden dar varias veces la vuelta al globo antes de depositarse en cualquier punto del planeta. Una vez en tierra, esas partículas son arrastradas por la lluvia, provocando contaminación radioactiva en el agua.

Por otra parte, las explosiones nucleares bajo tierra no garantizan totalmente que no se vaya a liberar radioactividad a la atmósfera. Hacia mediados de los 80, al menos en 40 pruebas nucleares subterráneas (sólo en los E.E.U.U.) se había filtrado contaminación hasta el exterior.

Capítulo 6

PODERES MUTANTES

"Escucha lo que te digo muchacho: jeso que llevas en la cabeza es una verdadera bomba!"

Anónimo

La mayor parte de los personajes que representes en Mutantes en la Sombra serán, por supuesto, mutantes. Lo que diferencia a los M del resto de los mortales es que están dotados de unos poderes especiales que les van a permitir realizar acciones más allá de lo común. Hace 700 años, se les hubiera quemado por brujos o nigromantes. Hoy, simplemente se les condena a la esclavitud de por vida.

En este capítulo vamos a explicarte cuales son los poderes mutantes que puede llegar a tener tu personaje, y en el próximo veremos como generar P.J. dotados de ellos.

BIOENERGIA

La bioenergía es la fuerza que permite a los M emplear sus poderes. Todo personaje mutante posee unos puntos de bioenergía (**P.B.**) que irá gastando cada vez que emplee un poder, de modo que cuando lleguen a 0 el personaje no podrá hacer uso de sus capacidades mutantes.

Por supuesto, la bioenergía puede recuperarse. Para ello basta con que el personaje pueda descansar durante un periodo de tiempo razonable. Por cada hora de sueño, un M recuperará un 10% de sus puntos de bioenergía; de esta forma para volver al nivel máximo de bioenergía el personaje deberá dormir durante 10 horas. Si duerme durante menos de 10 horas, recuperará la bioenergía correspondiente a cada fracción completa de 60 minutos.

Si el personaje no puede dormir, pero puede descansar en un lugar tranquilo y seguro sin que nadie le moleste, recuperará un 5% de su bioenergía por cada hora. Durante ese tiempo no podrá realizar ningún ejercicio físico, aunque podría leer un libro, por ejemplo, y su vida no deberá correr ningún peligro (de lo contrario no alcanzaría la suficiente relajación).

En cualquier caso, el nivel de bioenergía de un personaje no podrá subir por encima del máximo por muchas horas que se duerma o descanse. Si, por ejemplo, un M duerme durante 15 horas, no recuperará el 150% de su bioenergía, sólo el 100%.

PODERES MUTANTES

En Mutantes en la Sombra existen una serie de poderes. Cada personaje puede poseer uno o más. Al igual que las características o las habilidades, cada poder tiene un nivel. Ese nivel, **que puede ser superior a 10**, determina la cantidad de puntos de bioenergía que un mutante puede gastar **en un mismo asalto**. Por cada nivel, se podrán gastar simultáneamente hasta 3 puntos de bioenergía. De esta forma, si se tiene nivel 10 se podrán gastar hasta 30, con nivel 7 hasta 21, con nivel 3 hasta 9, con nivel 20 hasta 60, etc.

Si se gasta un punto de orgullo, se puede aumentar el nivel de una mutación en 1 durante un asalto. **IMPORTANTE:** No se podrá gastar más de un punto de orgullo a la vez de esta forma.

Todos los poderes mutantes que se conocen hasta la fecha se dividen en 2 grandes grupos; los de la clase **Beta** y los de la clase **Gamma**. Los primeros afectan al sistema nervioso de los seres humanos, pero no a su estructura física ni a los animales (**EXCEPCION:** Control Animal es un poder Beta que afecta solamente a los animales, pero no a los humanos). Los Gamma afectan a todos los objetos, aunque algunos no se pueden emplear sobre seres vivos. La forma de emplearlos (que se describirá a continuación) es muy parecida en las dos clases, pero cuando se produzcan excepciones te lo indicaremos.

COMO EMPLEAR UN PODER MUTANTE

El procedimiento general para utilizar un poder mutante es el siguiente: el M gasta una cantidad de puntos de bioenergía que dependerá de la distancia que le separe de su víctima, de si puede verla o no y de si va a intentar dificultar la tirada de defensa de su víctima. Se concentrará durante un asalto y al principio del siguiente la víctima hará una tirada de defensa. Si la supera, el poder no tendrá efecto.

Para emplear un poder Gamma se sigue la misma secuencia, la única diferencia es que no existe la tirada de defensa.

A continuación, explicaremos en detalle los pasos que acabamos de describir. Vamos a emplear el término "víctima" para referirnos al ser que va a sufrir los efectos de un poder M, sea o no una persona.

1 Se calcula la distancia que separa al mutante de su víctima. En ningún caso podrá ser superior al nivel del poder que se vaya a emplear multiplicado por 10 en metros. (NOTA: algunos poderes no están sujetos a esta regla, como , la telepatía. Cuando aparezca uno de esos poderes te avisaremos). Por ejemplo, si un personaje posee telequinesia a nivel 7, no podrá mover objetos que se encuentren a más de 70 metros de él.

2 Se decide si quien emplea el poder puede ver a su víctima.

3 Se gasta una cantidad de puntos de bioenergía, que dependerá del poder, el tiempo que vayan a durar sus efectos y, en algunos casos, de la dificultad de la acción. A esta cifra le llamaremos **coste básico de bioenergía**.

4 Si se trata de un poder Gamma ve directamente al paso 5. Si se trata de un poder Beta, al coste básico de bioenergía le sumaremos los P.B. que el M quiera emplear en hacer más difícil la tirada de defensa de su víctima.

5 Esta cantidad se multiplicará por la cifra que indique la tabla de modificadores por distancia y visibilidad (en esta misma página).

Tabla de modificadores por distancia y visibilidad

La distancia máxima a la que se puede emplear un poder M es igual al nivel de mutación de quién lo emplee multiplicado por 10 en metros. El coste básico (más los P.B. que se gasten para dificultar las posibles tiradas de defensa) se multiplicará por una cifra dependiendo de la distancia entre el M y su víctima y de si puede verla o no, de esta forma:

- x 1/2** si el M toca a su víctima
- x 1** si la víctima está a una distancia menor al doble de su nivel de mutación en metros y puede verla
- x 2** si la víctima está a una distancia menor al doble de su nivel de mutación en metros pero no puede verla
- x 2** si la víctima está a una distancia entre el doble y 5 veces su nivel de mutación en metros y puede verla
- x 3** si la víctima está a una distancia entre el doble y 5 veces su nivel de mutación en metros pero no puede verla
- x 3** si la víctima está a una distancia entre 5 y 10 veces su nivel de mutación en metros y puede verla
- x 4** si la víctima está a una distancia entre 5 y 10 veces su nivel de mutación en metros pero no puede verla.

6 El resultado de esta operación indicará el total de puntos de bioenergía que se deberán gastar para poder hacer uso del poder en esa situación.

7 En el asalto en que un mutante gaste sus puntos no podrá hacer nada más que concentrarse, siendo por tanto imposible realizar ninguna acción. Un personaje en esa situación perderá todo contacto con la realidad. Si alguien perturba su concentración el poder no llegará a tener efecto, pero los puntos de bioenergía que gastase se perderán. El M también puede decidir romper su concentración voluntariamente (con lo que volvería instantáneamente a la realidad y podría realizar cualquier acción), en ese caso el poder no tendrá efecto pero se gastará la bioenergía correspondiente.

8 Al inicio del siguiente asalto el poder mutante tendrá efecto.

MUTANTES

en la Sombra



9 Si se trata de un poder Beta (con la excepción del control animal), al principio de ese asalto la víctima (que será un ser humano) podrá hacer una **tirada de defensa**.

10 Para ello deberá superar una tirada de voluntad (dificultad MD). Si la supera, el poder mutante no tendrá efectos sobre la víctima.

11 Quién emplee un poder contra una víctima que tenga derecho a una tirada de defensa, puede decidir gastar puntos de bioenergía para hacerla más difícil. Por cada punto que emplee de esta forma, la víctima restará -1 al resultado de su tirada de defensa hasta un máximo de 5. Los puntos de bioenergía que se empleen para hacer más difícil la tirada de defensa se suman a los que se gasten en utilizar el poder mutante ANTES de que se aplique el modificador por distancia y visibilidad.

Ejemplo: Víctor Estrada, lector mental (nivel 3), quiere saber lo que piensa Julián Cuerva durante un asalto. Para ello deberá gastar 1 punto de bioenergía. Quiere hacer más difícil la tirada de defensa de Julián, por lo que sumará al coste básico de bioenergía otros 2 P.B. En su tirada de defensa, Cuerva deberá restar -2 al dado.

Julián Cuerva está a 17 metros de Víctor, (entre 5 y 10 veces su nivel de mutación en metros) que puede verle perfectamente. Por tanto, deberá multiplicar por 3 los puntos de bioenergía a gastar: $(1+2) \times 3 = 9$. Víctor gasta 9 puntos de bioenergía y permanece concentrado durante un asalto.

Cuando empieza el siguiente asalto, Julián hace su tirada de defensa. Deberá restar -2 al dado y la dificultad será MD. El resultado en el D20 es 5, menos 2, tres. Julián Cuerva no supera la tirada de defensa. Todo lo que piense durante ese asalto, será conocido por Víctor.

12 La tirada de defensa representa la resistencia natural del cerebro humano, no un intento consciente y deliberado de evitar los efectos de un poder M. Por el hecho de hacer una tirada de defensa, un personaje no tiene porqué saber que un mutante emplea sus poderes contra él. Por eso la tirada de defensa la hará el D.J. en secreto.

13 Si la víctima de un poder Beta sabe que hay un mutante actuando sobre su mente y no quiere evitarlo, no será necesario hacer una tirada de defensa. Si no supiese que un mutante intenta emplear un poder sobre él, tendrá que hacerla tirada de defensa, aunque la víctima quisiera recibir los efectos de dicho poder.

14 Cuando se quiera emplear un poder



mutante durante varios asaltos consecutivos y sobre una misma víctima podrá hacerse de dos formas: gastando todos los puntos de una sola vez (tal y como ya hemos visto) o repartiendo el gasto de bioenergía entre varios asaltos. En ese caso, cada vez que se emplee el poder se considerará como una acción independiente, por lo que la víctima tendrá derecho a una tirada de resistencia por asalto (no sólo en el primero) y si el M gasta puntos en hacer más difícil esa tirada de defensa, esos puntos sólo tendrán efecto en el asalto inmediatamente posterior a aquél en que se gasten.

Se pueden gastar cantidades diferentes de P.B. para dificultar la defensa de la víctima en cada asalto o incluso hacerlo en unos asaltos y no en otros. Por supuesto, quién emplee el poder deberá permanecer concentrado durante **todos** los asaltos en que gaste bioenergía.

Ejemplo: Ceferino Piqueras quiere leer las emociones de Clara Cabanillas durante 3 asaltos. Puede ver a Clara, que está a 3 metros de él, y no quiere gastar bioenergía en hacer más difícil su tirada de defensa. Si gasta todos los puntos de bioenergía de una sola vez, necesitará emplear 3 (el modificador es x1, a un punto por asalto nos da un total de 3). Ceferino borrará de su hoja de personaje los 3 puntos y se concentrará durante ese asalto. Al principio del siguiente, si Clara no supera la tirada de defensa, Ceferino empezará a leer sus emociones durante ese asalto y los dos siguientes.

Si hubiese querido emplear P.B. en dificultar la tirada de defensa de Clara, los habría sumado al coste básico y el resultado lo hubiese multiplicado por el modificador por distancia y visibilidad (en este caso era x 1)

Ejemplo: Supongamos que Ceferino quiere repartir el gasto de P.B. entre los 3 asaltos en los que pretende leer las emociones de Clara. Deberá gastar 1 P.B. en el primer asalto. En el segundo Clara hará su tirada de defensa. De no superarla, Ceferino empezará a leer sus emociones pero no podrá hacer nada más pues en ese mismo asalto debe gastar otro punto de bioenergía para seguir con la lectura emocional.

En el tercer asalto Clara hará otra tirada de defensa mientras Ceferino sigue concentrado y gastando otro punto de bioenergía. En el siguiente asalto, el cuarto, Clara hará la tirada de defensa y Ceferino saldrá de su estado de concentración (dado que ya ha leído las emociones de Clara durante 3 asaltos, no necesita gastar más bioenergía).

Si Ceferino hubiese querido gastar bioenergía en hacer más difícil la tirada de defensa de Clara, debería haber gastado P.B. adicionales en cada asalto. Si, por ejemplo, hubiese gastado de esta forma un punto en el primer asalto, 4 en el segundo y ninguno en el tercero, el D20 que tiraría Clara para defenderse (voluntad a dificultad MD) en cada asalto se vería modificado en -1, -4 y +0 respectivamente. También podría haber gastado P.B. en dificultar la defensa de Clara en el primero, no gastarlos en el segundo y volver a emplearlos en el tercero.

NOTA DE LOS DISEÑADORES: ¿Qué diferencias hay entre gastar los P.B. de una sola vez o repartidos entre varios asaltos?. En primer lugar, el nivel de cada mutación determina la cantidad de bioenergía que se puede gastar simultáneamente, por lo que los personajes con niveles bajos se verán obligados a repartir el gasto de bioenergía para realizar algunas acciones. Por otra parte, si todos los puntos se gastan en un mismo asalto la víctima sólo tendrá derecho a una tirada de defensa y el mutante no deberá permanecer concentrado (e indefenso) durante tanto tiempo.

15 Al principio de cada asalto (se gaste la bioenergía de una sola vez o a lo largo de varios asaltos) en que tenga efecto un poder mutante el M que lo emplee decidirá, dentro de lo que le permita la bioenergía empleada, los efectos concretos del poder en ese asalto.

Ejemplo: Paco Lumbreras, telémeta, quiere enviar un mensaje a uno de sus más odiados enemigos. No quiere recibir respuesta por lo que sólo gastará bioenergía en emitir, empleando todos los puntos en el primer asalto. El mensaje durará 3 asaltos.

Paco se concentra durante un asalto, y al principio del siguiente el poder tiene efecto. La víctima falla la tirada, y el personaje que lleva a Paco puede decidir en ese momento el contenido del mensaje, que será: "sé perfectamente tus planes, eres mío".

Al principio del siguiente asalto, la víctima ya no tiene derecho a una tirada de defensa, por lo que el jugador que lleva a Paco puede indicar al D.J. el contenido del mensaje para ese asalto: "soy alguien muy poderoso, ya he penetrado en tu mente".

En el último asalto, Paco envía el último mensaje, que puede decidir su jugador al inicio del asalto: "tu fin está cerca amigo, recuérdalo bien"

16 Un mismo personaje no podrá emplear 2 poderes mutantes diferentes de forma simultánea pero sí podrá emplear el mismo poder sobre más de una víctima a la vez, siempre y cuando gaste todos los puntos de bioenergía que sean necesarios.

En el universo oculto y lleno de misterios de Mutantes en la Sombra, existen algunos poderes que no se mencionan en este capítulo pero de los que tendrás noticia a lo largo de este libro, como por ejemplo la precognición. Esto es así porque se trata de poderes tan extremadamente raros estadísticamente hablando o tan difícilmente controlables por sus poseedores que, por ahora, los P.J. no los podrán adquirir.

A continuación, vamos a ver en detalle cada uno de los poderes de las clases Beta y Gamma.

PODERES MUTANTES DE LA CLASE BETA

Son los siguientes:

- Telepatía
- Lectura mental
- Lectura emocional
- Control de voluntad
- Control animal
- Control emocional
- Viaje astral
- Ataque psiónico
- Control de percepción

Hay 2 poderes mutantes Beta un tanto especiales. Uno de ellos es Viaje Astral; el personaje que lo posea sólo podrá emplearlo sobre sí mismo, por tanto no hay modificadores por distancia de la víctima ni tirada de defensa. El otro es Control Animal. Se emplea siempre sobre animales por lo que tampoco habrá tirada de defensa.

Lo que sigue a continuación es una explicación detallada de cada uno de los poderes mutantes Beta, lo que se puede hacer con cada uno de ellos y sus costes básicos de bioenergía.

LECTURA EMOCIONAL

Permite conocer las emociones que experimenta un personaje. De esta forma, es posible saber exactamente lo que siente en ese momento (miedo, tristeza, rabia, alegría, amor...) aunque disimule como el mejor de los actores.

El coste básico de bioenergía es de un punto por asalto en que se quieran conocer las emociones de la víctima.

TELEPATIA

La telepatía permite a un personaje enviar sus pensamientos directamente al cerebro de otro personaje. La velocidad de transmisión es igual a la del lenguaje hablado y es imprescindible que el receptor pueda comprender el idioma en que piense el emisor.

Se puede enviar un mensaje telepático a una distancia igual al nivel de mutación del emisor multiplicado por 10 en kilómetros. No hay modificadores por distancia ni visibilidad, basta con que el mutante piense en la persona con la que quiere contactar y esa persona se encuentre dentro del alcance correspondiente al nivel del emisor. Si el receptor está más allá de esa distancia en el momento en que el telépata envía su mensaje, éste no llegará y la bioenergía empleada se gastará inútilmente.

Un telépata también puede recibir mensajes enviados por personajes que no posean ese poder. Para ello basta con que establezca contacto (telepático, por supuesto) con el receptor. Si luego el receptor piensa en el emisor y desea enviarle un mensaje, éste podrá recibirlo a un coste de 1 punto de bioenergía por asalto (que gastará el M que empezó la emisión telepática) sin otros modificadores. El telépata deberá mantener la concentración durante todo el proceso, pero no el receptor del mensaje, aunque lo responda posteriormente.

Si el telépata va a emplear su poder durante más de un asalto, pero realiza todo el gasto de bioenergía de una sola vez, podrá llevar una conversación normal (es decir, no deberá anunciar antes de gastar la bioenergía que es lo que quiere decir durante los siguientes asaltos).

Por cada punto de bioenergía (sin modificadores por distancia y visibilidad) que gaste el telépata, podrá enviar un mensaje de hasta un asalto de duración. Para ello, el jugador que controla al P.J. que vaya a emitir, deberá decir en voz alta lo que quiera enviar su personaje. Con un reloj o cronómetro, se podrá calcular el tiempo en asaltos que se necesita para esa transmisión telepática.

LECTURA MENTAL

Permite conocer los pensamientos de otro personaje. Funciona como la telepatía, pero al revés (se recibe en vez de emitir) y respetando los modificadores habituales por distancia y visibilidad. Es imprescindible conocer el idioma en que piense la víctima para poder comprender sus pensamientos.

El coste básico de bioenergía será de 1 P.B. por cada asalto en que se quiera leer la mente de la víctima.

CONTROL DE VOLUNTAD

Quienes posean este poder podrán obligar a otros personajes a que actúen según sus órdenes. Aquellos sobre los que se emplee el control de voluntad perderán todo control sobre sus propias acciones. Cuando cesen los efectos del poder olvidarán todo lo que hiciesen influenciados por un mutante.

Para emplear este poder, el M deberá explicar que es lo que quiere que haga su víctima. A continuación, el D.J. calculará los asaltos que tardará la víctima en cumplir sus órdenes, y lo difícil que es obligar a ese personaje a que haga lo que desea el controlador.

El coste básico es de 1 punto de bioenergía por asalto, pero hay ciertas acciones que requerirán más, por ejemplo:

- 2 por asalto si el poder obliga a la víctima a incumplir una orden pero su vida no corre peligro.
- 3 por asalto si la orden pone en peligro la vida de sus amigos .
- 4 por asalto si la orden pone en peligro la vida de la víctima o sus seres queridos.
- 5 por asalto si el cumplimiento de la orden provocaría la muerte segura de la víctima o sus seres queridos.

El D.J. es libre de exigir al mutante que quiera efectuar un control de voluntad que gaste la cantidad de P.B. como coste básico que crea oportuna, basándose en los costes que acabamos de exponer.

CONTROL ANIMAL

Los efectos del control animal son iguales a los del control de voluntad, pero sólo podrá emplearse sobre animales. El coste básico de P.B. se calcularán en función de los asaltos que necesite la

víctima para cumplir las órdenes y de lo difícil que sea obligar a un animal a cumplir la orden dada.

El coste básico es de 1 punto de bioenergía por asalto. Si la orden implica que el animal ataque a su amo, muera o mate a sus crías, se necesitarán 2. El animal no tendrá derecho a una tirada de defensa.

CONTROL EMOCIONAL

Este poder permite a un mutante dominar las emociones de cualquier personaje. No le permitirá controlar todas sus acciones, pero podrá provocar en él sensaciones que acaben alterando su conducta (por ejemplo, es posible hacer que alguien sienta un pánico tan intenso que acabe perdiendo su autocontrol).

El coste básico es de 1 P.B. por cada asalto en que se pretenda que la víctima sienta las emociones que desee el mutante. Pueden ser muchas, alegría, melancolía, miedo, tristeza, agobio, pánico, entusiasmo, desesperación....

Para provocar emociones intensas el coste será mayor. El D.J. podrá decidir cuantos P.B. se deben gastar, como dato orientativo diremos que con 5 P.B. se consigue que la emoción sea tan fuerte que la víctima tendrá que superar una tirada de voluntad para hacer cualquier cosa que no esté destinada a calmar la sensación que le provocó el mutante.

ATAQUE PSIONICO

Sin duda es este el poder mutante de efectos más demoleedores. Por cada punto de bioenergía que gaste el atacante como coste básico causará un punto de daño a su víctima. Esos puntos de daño no provocarán la pérdida directa de puntos de vida; al principio la víctima perderá un nivel de inteligencia por cada punto de daño.

IMPORTANTE: Los puntos de daño y los puntos de vida se explicarán en el siguiente capítulo, Puntos de Vida y Puntos de Orgullo.

Por cada nivel de inteligencia que pierda la víctima de un ataque psiónico, perderá un nivel en todas las habilidades que posea del campo de inteligencia.

Cuando su nivel de inteligencia llegue a uno y vuelva a ser atacado no pasará a inteligencia 0, si no que empezará a perder puntos de vida hasta llegar a -4 (lo que producirá su muerte) a razón de 1 por cada P.B.. Por supuesto, tan pronto como empiece a perder puntos de vida, la víctima deberá

hacer tiradas de inconsciencia como si fuese atacado con un arma de fuego.

Además del resultado que indiquen las tiradas de inconsciencia, por cada nivel de inteligencia y/o punto de vida que pierda, la víctima quedará paralizada durante un asalto por lo que no podrá realizar ninguna acción (aunque sí podría emplear un poder mutante o cualquier habilidad para la que no necesitase mover su cuerpo).

Los puntos de vida que se pierdan por un ataque psiónico se recuperarán de la forma habitual (como si se tratase de una herida de bala), y los niveles de inteligencia se recuperarán automáticamente a razón de uno por cada 24 horas. A medida que vaya recuperando niveles de inteligencia, se recuperarán también los niveles que se hubiesen perdido en la habilidades del campo de inteligencia.

EJEMPLO: Oscar de Lorenzo, un asesino psiónico, ataca a Julia López, una indefensa jovencita. Julia se encuentra a 4 metros y a la vista de Oscar, que decide gastar 4 puntos de bioenergía en el ataque y ninguno en hacer más difícil su tirada de defensa.

Julia falla su tirada de defensa, por lo que su nivel de inteligencia baja de 7 a 3. Además, la señorita López perderá un nivel en todas sus habilidades de ese campo.

No contento con los efectos de su primer ataque Oscar vuelve a concentrarse. Esta vez empleará 6 puntos. Julia, por desgracia para ella, falla otra vez su tirada de defensa por lo que perderá otros 2 niveles de inteligencia (y en todas las habilidades que posea de ese campo) y 4 puntos de vida.

VIAJE ASTRAL

Viaje astral es un poder un tanto especial porque su "víctima" es el propio mutante que lo emplea.

Cuando un mutante realiza un viaje astral, crea una **presencia astral** a la que traslada su consciencia. Esa presencia astral es invisible e inmaterial, teniendo las mismas características y habilidades que el mutante del que proceda (aunque al ser inmaterial no podrá manipular ningún objeto).

La presencia astral, libre de las ataduras del mundo físico, puede desplazarse con entera libertad flotando por el aire a la altura que desee el M y pudiendo atravesar cualquier objeto sólido. La velo-

cidad máxima a la que se desplaza una presencia es de 100 Kilómetros por segundo.

Mientras un M realiza un viaje astral, su cuerpo físico permanecerá inconsciente en el lugar en que se hallase cuando empezó a concentrarse para emplear su poder. Sólo podrá hacer 2 acciones, hablar (lo que le permitirá describir en voz alta lo que vea su presencia astral) y gastar P.B. para poder proseguir el viaje. De hecho, es como si el cerebro del viajero hubiese abandonado su cuerpo, por lo que no llegará a percibir nada de lo que suceda allí donde se encuentre su organismo "real". Quedará totalmente indefenso, hasta el punto de que si alguien emplea un poder de la clase Beta contra él no tendrá derecho a una tirada de defensa.

Cuando acaben los efectos del poder, el M sentirá como si despertase de un profundo sueño, pero podrá recordar perfectamente lo que haya sentido durante el viaje. No es necesario que la presencia astral vuelva hasta su cuerpo físico, es posible que el poder deje de tener efecto cuando la presencia se encuentra a 6.000 Kms de distancia sin que se produzcan efectos negativos.

El coste de bioenergía es de 2 puntos por asalto, que no estarán sujetos a modificador alguno por distancia y visibilidad (el coste básico se multiplicará por 1), ni se harán tiradas de defensa. Por supuesto, quién haga un viaje astral deberá saber como llegar a donde pretenda ir.

CONTROL DE PERCEPCION

El mutante que posea este poder, provocará a su víctimas alucinaciones tan reales que ésta no podrá distinguirlas de la realidad, a menos que sepa que un M está actuando sobre su cerebro.

El coste de bioenergía dependerá de que la alucinación provenga de un sólo sentido o de varios. Es posible, por ejemplo, que la víctima oiga lo que quiera el M pero siga viendo, oliendo, tocando y gustando la realidad tal como es. Se puede crear una alucinación únicamente visual, pero si quién la sufre intentase tocarla no podría (pues su sentido del tacto no está influenciado por el M). Si se controlan los 5 sentidos de la víctima, verá, oír, olerá, gustará y tocará lo que quiera el mutante que emplee el poder.

El coste básico de bioenergía será de 2 puntos por sentido y asalto que se controle. Aunque se controle más de un sentido la víctima sólo podrá hacer una tirada de defensa según el procedimiento habitual. Por supuesto, estos puntos estarán sujetos

al modificador por distancia y visibilidad.

Si se desea provocar dolor en la víctima (lo que vendría a ser una alucinación táctil extremadamente real) se deberán gastar 3 puntos de bioenergía por cada punto de daño que vaya a "sufrir" la víctima. Estos puntos de daño provocados por una alucinación son totalmente ficticios (no podrá morir, por supuesto), pero la víctima los sentirá de forma tan nítida que deberá efectuar tiradas de inconsciencia como si fuesen reales. Cuando el poder deje de tener efecto cesará el dolor.

PODERES MUTANTES CLASE GAMMA

A continuación vamos a ver los poderes Gamma uno por uno. Como ya hemos dicho, cuando se emplee uno de estos poderes sobre una persona, ésta no tendrá derecho a una tirada de defensa. Estos son los poderes Gamma que puede llegar a tener uno de tus P.J.:

- Control mecánico
- Control de temperatura
- Control metabólico
- Teleportación
- Invisibilidad
- Campo de fuerza
- Levitación
- Telequinesia

CONTROL MECANICO

Los personajes dotados de este poder pueden manipular mecanismos sin llegar a tocarlos, tal y como lo harían si pudieran acceder a ellos y tuviesen a su disposición todas las herramientas necesarias. No servirá de nada si se emplea sobre aparatos electrónicos (por ejemplo, sólo influiría en las partes puramente mecánicas de un ordenador).

Con control mecánico se puede poner en marcha una máquina (por ejemplo el motor de un coche), arreglarla si no funcionaba porque una pieza estaba mal colocada (si la reparación obligase a cambiar alguna parte por otra nueva, el poder no serviría de nada, pues no permite sacar una pieza de la nada), o activar un mecanismo (por ejemplo, una cerradura).

El personaje que emplee este poder deberá comprender el funcionamiento de una máquina para ser capaz de actuar sobre ella correctamente. Antes de gastar los P.B., deberá superar una tirada de la habilidad que emplearía para manipularla si no

utilizara su poder M. Por ejemplo, si se quiere abrir una cerradura con control mecánico, el mutante que lo intente deberá superar antes una tirada de abrir cerraduras. Esa tirada la hará el D.J. en secreto. Cuando el mutante haya gastado los P.B. y se haya concentrado durante un asalto, el poder tendrá el efecto deseado sólo si se superó la tirada anterior.

El coste básico de bioenergía es de 1 P.B. por asalto en que se quiera actuar sobre un mecanismo.

CONTROL DE TEMPERATURA

Permite elevar o disminuir la temperatura de un objeto. Sólo tiene efecto sobre la materia inorgánica, de modo que no se podrá emplear sobre ningún ser vivo. El objeto cuya temperatura se quiera controlar, podrá moverse como máximo a una velocidad que permita seguirlo con la vista (no se podrá aplicar, por ejemplo, sobre una bala en vuelo).

La forma de calcular el coste básico de bioenergía es la siguiente:

1 Calcula los grados en que se quiera modificar la temperatura y divídelos entre 100. Si el resultado es un número con decimales, se redondeará hacia arriba hasta el siguiente número entero (de este modo el mínimo será siempre 1).

2 Calcula el peso del objeto en kilogramos (las fracciones se redondearán hacia arriba).

3 Suma los resultados del paso 1 y 2. El total será el coste en puntos de bioenergía necesarios para calentar o enfriar ese objeto en un asalto.

IMPORTANTE: No es necesario controlar la temperatura de todo un objeto, también es posible calentar o enfriar sólo una parte de él (por ejemplo, calentar sólo un kgm. de gasolina en el depósito de un coche que contenga 15 kilos de esta sustancia. Si se quiere calentar un objeto que pese menos de un kilo, se gastará la misma bioenergía que si pesase 1 Kilogramo (se emplea la misma bioenergía en calentar en x grados un cuerpo de 250 gramos, 4 gramos, 995 gramos o un kilo).

4 El D.J. decidirá cuanto tarda en volver a la temperatura anterior el objeto controlado cuando el M deje de influirle (para lo cual deberá emplear su sentido común).

CONTROL METABOLICO

Este poder modifica el ritmo vital de las células de los seres vivos (por tanto es inútil emplearlo sobre objetos inanimados). De esta forma, permite

MUTANTES

en la Sombra

hacer que un personaje gane o pierda puntos de vida. No se podrán aumentar los P.V. de un personaje por encima de su nivel máximo.

El coste básico de bioenergía es de 2 P.B. por cada punto de vida que se quiera hacer ganar o perder a un personaje (máximo 3 puntos de vida por asalto).

TELEPORTACION

Este poder permite a un personaje desintegrarse instantáneamente y volver a aparecer en otro lugar. Sólo se puede emplear sobre el propio teleportador (que sólo teletransportará su propio cuerpo, sus ropas y todo lo que llevase se quedarán donde estaban) por lo que no se aplicarán modificadores por distancia o visibilidad.

El M que se quiera teletransportarse deberá conocer PERFECTAMENTE el lugar en que quiera aparecer, de lo contrario corre el riesgo de materializarse en el espacio ocupado por otro objeto. Si se teletransporta a un lugar que no conozca bien, el D.J. tirará un D20. Con un 19 ó 20 el personaje morirá.

IMPORTANTE: EL D.J. puede decidir que el M muera al teletransportarse con resultados diferentes en el D20, que dependerán de lo extraño que sea para él el lugar al que pretenda ir y de las probabilidades de que haya algún objeto en el punto de llegada.

No importa que haya obstáculos entre el punto de partida y de llegada, serán atravesados sin problemas. El teleporte es prácticamente instantáneo (los expertos de la Fundación Kaufmann calculan que se produce a una velocidad cercana a la de la luz).

El coste básico es de 1 P.B. por cada 100 metros de distancia al punto de destino.

INVISIBILIDAD

Los personajes que posean este poder podrán volverse invisibles (aunque sus ropas o los objetos que lleven se podrán ver perfectamente). Un personaje invisible NO SE DESMATERIALIZARA. Si alguien le toca, sentirá que toca a una persona, aunque no pueda verla, pues el M sigue ocupando el mismo espacio que cuando era visible, pudiendo realizar cualquier acción.

El coste básico es de 1 P.B. por asalto. Sólo se puede aplicar este poder sobre el propio M, de modo que no se aplican modificadores por distancia o visibilidad.

CAMPO DE FUERZA

Este poder crea una esfera cuyo centro estará situado en la cabeza del mutante. Esa esfera es un campo de fuerza que no podrá ser atravesado por ningún objeto, sólo por gases. Es transparente pero visible, pues brilla con una tonalidad azul. Si el campo tiene un radio mayor que la altura a la que se encuentra la cabeza del mutante, se adaptará a la forma del suelo, de modo que los pies del M siempre estarán sobre el suelo.

Todas las personas que se encuentren en el interior del campo estarán a salvo de los ataques que puedan proceder del exterior, aunque no serán inmunes a los gases tóxicos ni a los poderes mutantes que puedan influirles desde fuera. El campo de fuerza se moverá a medida que se vaya moviendo el mutante que lo crease y funciona a todos los efectos como si sus paredes fuesen perfectamente sólidas, tanto para los que estén en su interior como para los que puedan verla desde fuera. Si hay algún objeto que quede en parte dentro del campo y en parte fuera **cuando se cree**, el campo se adaptará perfectamente a la forma de ese objeto.

El coste básico de bioenergía se calcula de esta forma:

- 1 Por cada 2 metros de diámetro (ojo, de diámetro, no de radio) se gasta 1 P.B.
- 2 Por cada asalto en que se quiera que funcione el campo de fuerza se deberá emplear un P.B.
- 3 Se suma el resultado de los pasos 1 y 2, y este será el total de P.B. que se deban gastar.

Al crear un campo de fuerza no se aplicarán los modificadores por distancia y visibilidad.

LEVITACION

Un personaje dotado de este poder podrá desplazarse por el aire a una velocidad en vertical y horizontal de hasta 5 veces su nivel de mutación en metros por asalto. Al aplicarse directamente sobre el propio M, no se aplicarán modificadores por distancia y visibilidad.

El coste básico de bioenergía es de 1 P.B. por asalto en que levite el mutante. Si se deja de gastar bioenergía cuando el M se encuentra en el aire, caerá como una piedra.

TELEQUINESIA

Este poder permite mover a voluntad cualquier objeto (incluidos los seres vivos) sin necesidad de llegar a tocarlo y a través de las 3 dimensiones. Un telequinético no puede emplear este poder sobre sí mismo. El procedimiento para calcular el coste básico de P.B. para emplear este poder es el siguiente:

1 Calcula el peso en kilos del objeto a mover y divídelo entre 100. Si el resultado es un número con decimales, se redondeará hacia arriba hasta el siguiente número entero (por tanto el mínimo será 1).

2 Calcula la distancia en metros que se quiera desplazar el objeto en horizontal y/o vertical y divídela entre 10. Las fracciones se redondean hacia arriba (por tanto el mínimo será 1)

3 Suma los resultados de los pasos 1 y 2. Ese será el coste básico de P.B.

La velocidad a la que se puede mover telequinéticamente un objeto depende del nivel de mutación del personaje. Podrá acelerarlo o decelerarlo, como máximo, tantos metros por segundo como el nivel que posea. La trayectoria a seguir la decidirá el propio telequinético.

Un objeto puede desplazarse por efecto de este poder sólo dentro del radio de acción del poder del M que lo utilice. Si se hace todo el gasto de bioenergía en el primer asalto, se calculará el modificador por distancia y visibilidad en función de la posición que ocupase dicho objeto al principio del primer asalto. Si el gasto de P.B. se reparte entre varios asaltos, se calcularán los modificadores por distancia y visibilidad al principio de cada uno de esos asaltos.

Si un objeto está en movimiento y el telequinético **puede seguirlo con la vista** (lo que excluye a las balas en vuelo, por ejemplo) puede influir su movimiento mediante su poder. Podrá detenerlo completamente gastando la misma cantidad de P.B. que necesitaría si ese objeto se encontrase en reposo y pretendiera moverlo a la velocidad que tenga en ese momento. Si gasta la bioenergía necesaria para mover ese objeto a una velocidad menor de la que tenga en ese instante, se restará esa velocidad a la que lleve.

Si se lanza mediante telequinesis un objeto a un personaje, el golpe puede provocar daños. Para calcularlos, multiplica el peso en kilogramos del objeto por los metros por segundo de velocidad que lleve. El resultado de esta operación será la potencia

de impacto, con ese dato la tabla de daños te indicará los puntos de vida que perderá la víctima.

NOTA DE LOS DISEÑADORES: La potencia de los impactos provocados por objetos movidos mediante telequinesis puede parecer un poco grande a simple vista. Esto es así porque esos objetos dejan de respetar las leyes normales de la física (por ejemplo, no están sujetos a la influencia de la gravedad o de la inercia) de modo que toda su energía cinética será absorbida por la víctima



Una pequeña demostración de las grandes posibilidades que ofrece la combinación de un buen nivel de telequinesis y una piedra.

Capítulo 7

CREACION DE PERSONAJES MUTANTES

"No importa si se trata de un telépata o un teleportador, si es un mutante nosotros ya sabremos como aprovecharlo"

Manual de operaciones del C.D.F.C.

En este capítulo vamos a ver el proceso a seguir a la hora de generar personajes dotados de poderes M. Puedes decidir crear un humano normal y corriente (basta con que sigas los pasos que se describen en el capítulo 4), pero la mayor parte de tus P.J. serán mutantes.

Antes de ver los poderes de tu personaje, deberás generar un humano normal. Cuando lo hayas terminado, sigue estos pasos:

1 Haz una tirada en la tabla M-1. El resultado indicará los puntos de bioenergía que tendrá ese personaje.

2 Haz una tirada en la tabla M-2. El resultado indicará el número de mutaciones y su tipo. Hay 5 posibilidades:

- **Un Beta:** El personaje estará dotado de un sólo poder de la clase Beta. Haz una tirada con el D20 en la tabla M-3 para ver de que poder se trata.

- **Un Gamma:** El personaje posee un poder de la clase Gamma. Haz una tirada en la tabla M-4 para ver de cual se trata.

- **Dos Beta:** El personaje posee 2 poderes Beta. Haz dos tiradas en la tabla M-3 para ver cuales son. Si el resultado es el mismo en las dos tiradas, tu personaje tendrá sólo ese poder pero a un nivel más alto. recuérdalo cuando llegemos al paso 3.

- **Un Beta y un Gamma:** El personaje posee un poder de la clase Beta y otro de la clase Gamma. Haz una tirada en la tabla M-3 para ver cual será el Beta y otra en la M-4 para ver cual será el Gamma.

- **Dos Gamma:** El personaje está dotado de dos poderes de clase Gamma. Para ver cuales son haz dos tiradas en la tabla M-4. Si el resultado es el mismo en las dos tiradas, tu personaje tendrá sólo ese poder pero a un nivel más alto. Recuérdalo cuando llegemos al paso 3.

3 El siguiente paso será hallar el nivel de cada mutación. Para ello haz una tirada por cada poder que posea tu personaje en la tabla M-5. Si tu personaje tenía 2 poderes pero al hacer las tiradas en las tablas M-3 o M-4 salió el mismo resultado las dos veces, haz dos tiradas en la tabla M-5 y suma los niveles que indique cada una de ellas. Ese será el nivel en esa mutación de tu personaje.

CREACION DE PERSONAJES MUTANTES

TABLA M-1: BIOENERGIA

D20	Puntos de bioenergía
1/4	25
5/8	30
9/11	35
12/14	40
15/16	45
17	50
18	55
19	60
20	65

TABLA M-2: MUTACIONES

D20	Tipo/s de poder/es
1/7	Un beta
8/12	Un gamma
13/17	Dos beta
18/19	Un beta y un gamma
20	Dos gamma

TABLA M-3: PODERES BETA

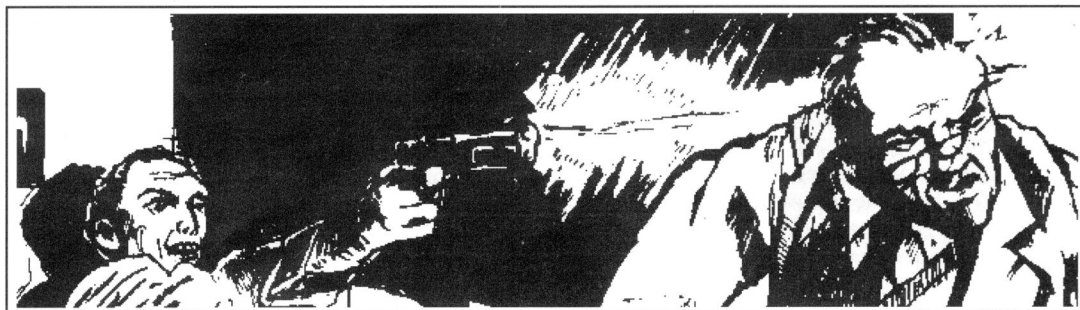
D20	Poder muntante
1/4	Telepatía
5/8	Viaje Astral
9/11	Control Animal
12/14	Lectura Emocional
15/16	Lectura Mental
17	Control Emocional
18	Ataque Psiónico
19	Control de Percepción
20	Control de voluntad

TABLA M-4: PODERES GAMMA

D20	Poder mutante
1/3	Control Mecánico
4/6	Control de Temperatura
7/10	Campo de Fuerza
11/12	Control Metabólico
13/14	Invisibilidad
15/16	Levitación
17/18	Telequinesia
19/20	Teleportación

TABLA M-5: NIVELES

D20	Nivel
1	1
2/4	2
5/9	3
10/15	4
16/19	5
20	6



Capítulo 8

PUNTOS DE VIDA Y PUNTOS DE ORGULLO

"Quien tiene la voluntad tiene la fuerza"
Menandro

En anteriores capítulos hemos hablado de los puntos de vida y los puntos de orgullo, pero sin tratarlos en detalle. Ahora vamos a ver lo que representan exactamente esas dos cifras.

PUNTOS DE VIDA

Los puntos de vida (P.V.) reflejan el estado físico de un personaje. Cuando se encuentran al máximo, ese personaje estará en plena forma, pero a medida que vaya sufriendo heridas sus P.V. irán disminuyendo.

Son muchas las causas que pueden provocar la pérdida de puntos de vida: heridas por combate, accidentes de circulación, caídas, asfixia, un ataque psiónico, etc. A cada una de estas situaciones le corresponde una **potencia de impacto**. En la tabla de daños encontrarás el daño provocado según los diferentes valores de la potencia de impacto. Por cada punto de daño que sufra un personaje, perderá un punto de vida.

Cuando los P.V. de un personaje estén por debajo de cero, sus capacidades se irán mermando. Cuando llegue a -1, cada vez que haga una tirada en la tabla de acciones, restará uno al nivel de cada característica o habilidad que utilice, cuando llegue a -2 restará 2, con -3 restará 3, y cuando llegue a -4 estará inconsciente de forma automática. Si en 3 minutos no recibe algún tipo de atención médica morirá sin remedio.

Es posible que un personaje sufra tal cantidad de puntos de daño que sus puntos de vida queden por debajo de -4. Por ejemplo, un P.J. tiene 0 puntos de vida y sufre un disparo que le produce 8 puntos de daño (-8 puntos de vida). En un caso así, el personaje moriría instantáneamente y de nada serviría que se le intente reanimar antes de 3 minutos.

Recuperando puntos de vida

De la misma forma que los personajes pueden sufrir heridas, también pueden reponerse de ellas. Con una tirada de la habilidad "primeros auxilios" es posible recuperar hasta 2 P.V. Sólo se puede hacer una tirada de primeros auxilios por cada herida; si quiere curarse completamente un personaje deberá dejar que pase cierto tiempo. Ganará 2 puntos de vida por cada día que se pase en un hospital o lugar con atenciones médicas apropiadas. Si el personaje carece de esas atenciones, cada 24 horas hará una tirada de fuerza (dificultad normal). Si la supera recuperará un P.V., pero si la falla perderá un P.V.

TABLA DE DAÑOS

Potencia de Impacto	Puntos de Daño
01-05	0
06-10	1
11-15	2
16-20	3
21-25	4
26-30	5
31-35	6
36-40	7
41-45	8
46-50	9
51-55	10
56-60	11
61-65	12
66-70	13
71-75	14
76-80	15

PUNTOS DE VIDA Y PUNTOS DE ORGULLO

Si las heridas han sido provocadas por golpes con objetos contundentes o combate sin armas, con asistencia médica se recuperarán 2 puntos de vida por día. Sin ayuda médica recuperará un P.V. por día, pero no tendrá que hacer tiradas de fuerza.

También es posible recuperar puntos de vida a cambio de gastar puntos de orgullo. En ese caso, se ganará 1 P.V. por cada P.O. que se gaste, siendo posible hacerlo en cualquier momento (incluso después de que se sufran los daños). 24 horas después, los puntos de vida que se hayan recuperado de esta forma se perderán. De esta forma se representa la capacidad de un personaje para soportar daños físicos por pura fuerza de voluntad.

El número de P.V. de un personaje NUNCA podrá ser superior a su nivel máximo inicial.

Caídas

Cuando un personaje cae de cierta altura, sufrirá daños en proporción a los metros que recorra antes de llegar al suelo. Si la altura desde la que se precipita es menor a 2 metros, en condiciones normales el personaje no sufrirá daños. A partir de los 2 metros, la potencia de impacto será igual a los metros de caída multiplicados por 5.

Ejemplo: Persiguiendo a Ismael Jackson, su más odiado enemigo, Julián Cuerva cae desde una azotea. Por suerte para él, va a estrellarse contra un balcón, 4 metros más abajo (si hubiera caído a la calle la carrera de Cuerva hubiese terminado de forma trágica). Para calcular los puntos de vida que perderá multiplicaremos 4 (la altura de la caída en metros) por 5. El resultado es una potencia de impacto de 20. Vamos a la tabla de daños y vemos que a esa potencia corresponden 3 puntos de daño. Julián Cuerva perderá 3 puntos de vida. Su nivel inicial era de 4, por lo que se queda con 1.

Herido en su amor propio decide gastar un punto de orgullo para seguir persiguiendo a Ismael Jackson (podría perseguirle con 1 punto de vida sin penalizaciones, pero en esas condiciones un puñetazo le desmontaría). Ahora tiene 2 P.V.. Terminada la persecución (por cierto, sin haber podido encontrar a Ismael), Cuerva decide hacerse una tirada de primeros auxilios cuando vuelva a casa y pueda emplear su propio botiquín. El resultado es un 1, por

lo que pierde otro punto de vida, volviendo a tener sólo 1.

Ante esa situación, Cuerva decide que lo mejor será irse a un hospital esa misma noche. En su primer día en la clínica ganará 2 puntos de vida (llegando a 3) pero cuando pasan 24 horas de la caída pierde el P.V. que recuperó con un punto de orgullo (vuelve a tener 2 P.V.). Al día siguiente recupera otros 2, de modo que puede abandonar el hospital. Aunque se quedase más tiempo en cama no ganaría más puntos de vida, pues ha llegado ya a su nivel máximo inicial.

PUNTOS DE ORGULLO

Los puntos de orgullo se emplean en aquellas situaciones en las que un personaje se ve obligado a dar lo mejor de sí mismo. Representan el amor propio del personaje, su coraje, su voluntad de sobrevivir y, en definitiva, esa energía extra que aplicamos todas las personas cuando convertimos algo en una cuestión personal, esos momentos en que hacemos algo "por narices".

Los puntos de orgullo son lo que diferencia a un heroico aventurero de un ciudadano normal. Un personaje con muchos P.O. está absolutamente seguro de sí mismo. Sabe que es alguien perfectamente capacitado para lo que está haciendo y podrá superar cualquier dificultad que se le presente.

Podrás gastar un punto de orgullo inmediatamente antes de hacer cualquier tirada de dado, pudiendo gastar tantos como quieras (o puedas) de una sola vez. El nivel de dificultad de la tirada bajará en uno (de imposible a muy difícil, de muy difícil a difícil...). Si la dificultad era ya fácil, suma 3 al resultado del dado.

Recuperando Puntos de Orgullo

Hay 2 formas de recuperar P.O.. Una es automática, el P.J. recuperará 2 puntos de orgullo cada vez que amanezca, siempre y cuando no se encuentre ya por encima de su nivel inicial (de esta forma se representa los ánimos con los que se enfrenta a un nuevo día). La otra dependerá de las acciones del personaje, y será el D.J. quien te diga cuando puedes apuntar un nuevo P.O. en tu hoja de personaje.

Capítulo 9

COMBATES EN LA SOMBRA

"No conozco ninguna bala humanitaria, un disparo se hace para matar, para eso es para lo que sirve, y está claro que para ello se compran los proyectiles"

Maurice L. Cullilane, jefe de policía del distrito de Columbia, E.E.U.U.

El mundo de Mutantes en la Sombra es un lugar hostil en el que tarde o temprano los personajes se verán obligados a luchar por sus vidas. En este capítulo vamos a ver una serie de reglas que te permitirán reproducir todo tipo de combates, con o sin armas.

Durante un combate se sigue la secuencia a base de asaltos.

Puntos de orgullo en combate

En combate los puntos de orgullo se emplean de la forma habitual; antes de tirar el dado se anuncia que se van a gastar puntos de orgullo y la dificultad de la tirada bajará un nivel por cada uno. Cuando la dificultad de una tirada lleve un modificador (por ejemplo, difícil +1) se bajará la dificultad y se mantendrá el modificador (en nuestro ejemplo se quedaría en normal +1). Si la dificultad es fácil, con o sin modificador se sumará un +3 al dado, además de otros posibles modificadores.

LA SECUENCIA DE JUEGO EN COMBATE

A partir de este momento vamos a distinguir combate cuerpo a cuerpo y combate a distancia. Dentro del combate cuerpo a cuerpo, tenemos por una parte el combate sin armas y por otra el combate cuerpo a cuerpo con armas (tanto blancas como contundentes).

En el combate a distancia también haremos otra distinción, por una parte el combate con armas de fuego y por otro el combate con armas arrojadizas.

NOTA: Por supuesto, un arma de fuego se puede emplear en cuerpo a cuerpo si en lugar de disparar se golpea físicamente con ella al contrario.

Emplearemos las mismas reglas para los dos tipos de combate cuerpo a cuerpo, otras algo diferentes para el combate con armas de fuego, y por fin las del combate con armas arrojadizas. A continuación veremos las reglas comunes para todas las formas de combate y después explicaremos las propias de cada una.

Durante un combate (en cualquier modalidad) cada asalto está dividido en 3 fases: **fase de preparación, fase de declaración y fase de acciones**, por ese mismo orden.

Fase de preparación

Al principio de cada asalto y durante esta fase, aquellos personajes que deban superar una tirada de voluntad para participar en la lucha lo intentarán (por un rasgo especial, por ejemplo). Si en ese asalto va a tener efecto un poder M, lo hará ahora.

A continuación el D.J. se encargará de describir brevemente la escena, de modo que no queden dudas sobre la situación de cada personaje

Fase de declaración

Cada jugador declarará en voz alta lo que quiere que haga su personaje en ese asalto. El D.J. anunciará también las acciones de los P.N.J. Cuando llegue la fase de acciones cada personaje estará obligado a hacer lo que declaró, aunque para entonces pueda haber dejado de ser útil. De esta forma se representa la confusión que se produce durante una pelea (y especialmente si es a muerte) mientras varios personajes intentan hacer un montón de cosas a la vez.

EXCEPCION: En combate cuerpo a cuerpo hay dos acciones que se pueden realizar sin declararlas durante esta fase, esquivar y parar.



El orden a seguir cuando se declaren las acciones dependerá de lo que pretenda hacer cada personaje y de su nivel, tanto para P.J.s como para los P.N.J. y es el siguiente:

1º Los personajes que no vayan a hacer un ataque en ese asalto ordenados según su nivel en destreza, empezando por quién lo tenga menor y terminando por quién lo tenga más alto. En este momento harían su declaración, por ejemplo, quienes vayan a apuntar durante todo el asalto con un arma de fuego, los que vayan a huir, los que recarguen un arma...

2º Los personajes que vayan a intentar un ataque sin armas, ordenados de menor a mayor nivel en combate cuerpo a cuerpo.

3º Los personajes que vayan a emplear un arma contundente (entendemos como arma contundente toda aquella que carezca de filo o de punta, por ejemplo, una barra de hierro) de menor a mayor nivel en la habilidad que vayan a emplear.

4º Los personajes que vayan a utilizar un arma blanca (entendemos por arma blanca toda aquella que pueda pinchar o cortar aunque no esté diseñada para ser empleada en combate, por ejemplo una navaja, un hacha o una motosierra) de menor a mayor nivel en la habilidad que vayan a emplear.

5º Los personajes que vayan a atacar a su enemigo con un arma arrojadiza (por ejemplo lanzando un cuchillo, un objeto contundente, etc.) de menor a mayor nivel en la habilidad que pretendan utilizar. También anunciarán sus acciones los personajes que usen armas que lancen proyectiles pero no sean de fuego (un arco, por ejemplo)

6º Los personajes que vayan a disparar con un arma de fuego, de menor a mayor nivel en la habilidad armas de fuego.

Cuando dos o más personajes vayan a utilizar la misma habilidad en combate y tengan el mismo nivel, cada uno de ellos tirará un D20. Anunciarán sus acciones empezando por el que consiga un resultado menor y acabando por el que obtenga la cifra más alta. Si se vuelven a producir empates, se seguirá tirando el dado hasta que se resuelven todos.

Ejemplo: Tenemos a Ceferino Piqueras que va a luchar con sus puños (nivel 7 en combate sin armas), a Margarita "Cobra" Vargas que empleará su navaja (nivel 3 en armas blancas) y a Leopoldo "Asesino" Buendía que lucha con una silla (armas improvisadas 5). El orden en que declararán sus acciones será primero Ceferino, luego Leopoldo y por fin Margarita. Si añadimos al grupo a un nuevo combatiente (Ismael Jackson, por ejemplo) con un revólver (armas de fuego/arma corta a nivel 2) la secuencia sería Ceferino, Leopoldo, Margarita e Ismael.

El orden en que se declaran las acciones NO ES EL MISMO EN EL QUE SE REALIZAN. Los personajes (P.J. y P.N.J.) anuncian lo que pretenden hacer siguiendo el orden que acabamos de describir y después, cuando todos hayan hablado, sus acciones se llevarán a la práctica en la fase de acciones.

Nota de los diseñadores: Es muy importante que respetes la secuencia establecida para anunciar las acciones de los personajes antes de cada asalto de combate, aunque en las primeras partidas pueda ocasionar algún problema. Cuanto más tarde declares lo que va a hacer tu personaje, más facilidades tendrás, pues ya sabrás lo que van a hacer los demás. De esta forma se representa el hecho de que alguien con niveles altos o con un arma de fuego tiene una clara ventaja sobre aquellos con niveles bajos o que pretendan atacar con sus puños desnudos, o el buen blanco que puede ser un personaje que se echa a correr bajo una lluvia de balas.

Intención del ataque

Cuando un personaje anuncie que va a realizar un ataque en cuerpo a cuerpo sin armas o con armas contundentes, deberá especificar si pretende luchar hasta el fin contra su enemigo o sólo pretende dejarle K.O. Si elige la primera opción, el contrincante perderá puntos de vida de la forma habitual, por lo que cabe la posibilidad de que muera.

Si el ataque se efectúa con intención de dejar inconsciente al enemigo, el atacante controlará sus fuerzas. Cuando la víctima llegue a 0 puntos de vida quedará inconsciente de forma automática, pero sus P.V. no bajarán de 0 a menos que vuelva a ser atacado por alguien que luche hasta el fin.

Si un jugador olvida anunciar la intención de sus ataques, su personaje luchará a muerte.

No es necesario que se indique la intención del ataque en cada asalto, con que se anuncie en el primero basta.

Ejemplo: Julián Cuerva anuncia que dará un puñetazo a su odiado Ismael Jackson (que tiene 2 puntos de vida) con intención de dejarle K.O. Cuando realiza su ataque, le produce 3 puntos de daño, lo que indicaría en una situación normal que se quedaría con -1. Sin embargo, al haber anunciado que sólo pretende dejarle inconsciente, se ignorará ese punto extra de daño e Ismael Jackson se quedará

con 0 puntos de vida. Si Julián Cuerva hubiera decidido luchar hasta el final, Ismael se quedaría con -1 punto de vida.

Esta posibilidad de elegir entre luchar hasta el fin o hasta el K.O. sólo existe en combate sin armas o con armas contundentes. Cuando se emplean armas de otro tipo se lucha siempre hasta las últimas consecuencias.

Una vez que los P.J. y P.N.J. hayan declarado sus acciones, procederán a llevarlas a cabo. En este momento empieza la fase de acciones.

LA FASE DE ACCIONES

Iniciativa

Se trata de decidir el orden en que los personajes van a realizar las acciones que anunciaron antes. Aquellos que actúen antes gozarán de una ventaja muy importante; si logran poner fuera de combate a sus enemigos antes de que les llegue su turno no podrán responder al ataque.

Para decidir la iniciativa, cada jugador tirará un D20 al que sumará su nivel en la habilidad o característica que vaya a utilizar. El D.J. hará una tirada igual por cada uno de los P.N.J. que intervengan en el combate. Todas las armas y cada uno de los diferentes tipos de ataque sin armas tienen un modificador a la iniciativa que se sumará o restará también al resultado. Hechas las tiradas, los personajes llevarán a cabo sus acciones empezando por el que obtenga un resultado más alto y acabando por el que tuviese la peor tirada.

Si 2 o más personajes obtienen el mismo resultado, repetirán sus tiradas hasta que resuelva el empate.

Sólo tendrán derecho a una tirada de iniciativa aquellos personajes que decidan atacar en ese asalto o que sepan que van a ser atacados. Cuando alguien es cogido totalmente por sorpresa pierde la iniciativa automáticamente (si, por ejemplo, alguien te dispara y la primera noticia que tienes de ello es el ruido del tiro, no cabrá la posibilidad de responder a la agresión hasta el siguiente asalto).

Algunas acciones obligan a aplicar un modificador extra a la tirada de iniciativa. En cualquier caso, se tratará simplemente de sumar o restar una cantidad a lo que sería el resultado de la tirada en condiciones normales. Cuando veamos alguna de

estas acciones que influyen en la iniciativa, te lo indicaremos.

Ejemplo: Washington Heredia y Nelson Fernández (2 P.N.J.) atacan a Ramiro Torres, un P.J. Washington va a luchar con sus puños, Nelson empleará su navaja y Ramiro usará su querido revólver del 38 especial. Para decidir el orden en que actuarán, Washington tirará un D20 al que sumará su nivel en combate sin armas y el modificador de iniciativa del puñetazo. Nelson también tirará un D20 pero le sumará su nivel en arma blanca, así como el modificador correspondiente a la navaja y Ramiro sumará al resultado de su tirada su nivel en armas de fuego (arma corta), sumando el modificador correspondiente a su revólver. Si tuviese que desenfundar su arma, Ramiro aplicaría a la tirada de iniciativa un modificador extra.

Movimiento

En combate cuerpo a cuerpo es posible mover y atacar, pero NO atacar primero y mover después. En combate a distancia se puede atacar y mover o mover y atacar, aunque en este último caso se sufrirán algunas penalizaciones.

Los personajes que quieran moverse deberán anunciarlo durante la fase de declaración. Si el movimiento va a ser su única acción, hablarán en la primera parte de la fase de declaración y sumarán sólo su destreza al hacer la tirada de iniciativa.

Existen 4 formas posibles de movimiento en combate:

Movimiento normal: El personaje camina lentamente y sin bajar la guardia en ningún momento. En un asalto podrá recorrer una distancia máxima igual a la mitad de su destreza en metros (redondeando hacia arriba).

Movimiento esquivando: El personaje trata de avanzar sin ofrecer un buen blanco. Se agacha, rueda por el suelo y se detiene unos segundos cuando puede aprovechar la cobertura que le proporciona el terreno. Un personaje que realice movimiento esquivando se desplazará cada asalto una distancia igual a su nivel de destreza en metros como máximo.

Movimiento rápido: El personaje corre pero sin bajar totalmente la guardia ni dar la espalda totalmente al enemigo. Como máximo podrá recorrer una distancia igual al doble de su nivel de

destreza en metros por asalto.

Huida: El personaje corre todo lo rápido que puede. Lo único que intenta es poner tierra entre él y sus enemigos, por lo que baja la guardia totalmente. Anunciará sus acciones en la primera parte de la fase de declaración y perderá automáticamente sus tiradas de iniciativa frente a los personajes que le ataquen. Por cada asalto podrás recorrer una distancia máxima igual al triple de su destreza en metros.

A continuación vamos a ver los distintos ataques de cada modalidad de combate y la forma de realizarlos.

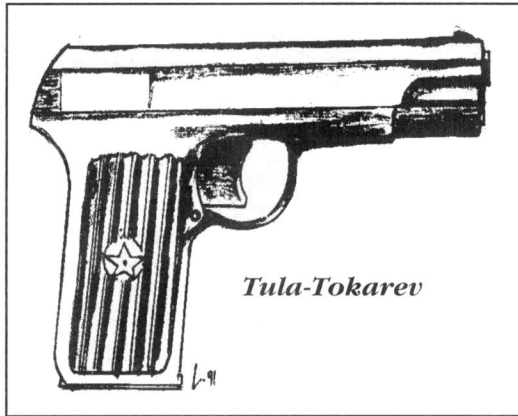
COMBATE CUERPO A CUERPO

Es posible mover antes de realizar un ataque en cuerpo a cuerpo, pero sólo si se hace movimiento normal o rápido. **No se puede realizar movimiento esquivando o huida y combatir cuerpo a cuerpo en el mismo asalto.**

La distancia máxima a la que se puede combatir en cuerpo a cuerpo es de 2 metros, pero hay algunos ataques que requieren una distancia máxima de 1 metro (en la tabla de acciones en combate cuerpo a cuerpo se indica cuales son). Si un personaje se encuentra a más distancia y entra dentro del área de 2 metros de un enemigo para atacarle restará 5 al resultado del D20 cuando se haga la tirada de iniciativa en el asalto en que se ponga a distancia de cuerpo a cuerpo. Si tiene éxito al atacar a su enemigo en ese mismo asalto sumará 1 punto a la potencia de impacto de ese ataque por cada metro que recorriese en línea recta cargando contra su contrincante, hasta un máximo de 8 (se tienen en cuenta los metros recorridos en el anterior asalto).

En asaltos posteriores y mientras no se salga del área de 2 metros, la tirada de iniciativa se hará de la forma habitual. Si un personaje se mueve dentro de la distancia de combate cuerpo a cuerpo de su contrincante no sufrirá penalización ni bonificación alguna en su iniciativa. Si un personaje se encuentra a distancia de cuerpo a cuerpo de un enemigo e intenta alejarse, todas las formas de movimiento excepto el normal (esquivando, rápido y huida) se considerarán como huida, es decir, quien mueva de esa forma perderá la iniciativa de forma automática respecto a quienes le ataquen.

De haber un enemigo a distancia de cuerpo a cuerpo, el personaje que vaya a combatir a distancia y quiera mover estará sujeto a las mismas



restricciones que si se tratase de un combate cuerpo a cuerpo, aunque vaya a hacer un ataque con armas de cualquier tipo.

Ataques

NOTA: Se puede emplear un arma de fuego como arma contundente en combate cuerpo a cuerpo (por ejemplo, golpeando con la culata). Quién haga un ataque de este tipo lo hará con su habilidad "armas improvisadas", a menos que se trate de un fusil. La habilidad (armas de fuego/fusil) se emplea tanto para disparar el arma como para emplearla en cuerpo a cuerpo.

Para realizar un ataque en cuerpo a cuerpo se hará una tirada en la tabla de acciones. El nivel de dificultad de esa tirada se calcula de esta forma:

1 El atacante resta a su nivel en la habilidad que utilice el nivel en la habilidad "combate sin armas" del atacado.

2 El resultado será una cifra positiva (si el atacante tiene un nivel más alto que el atacado) o negativa (si el atacado tiene un nivel más alto que el atacante).

3 Se busca en la **tabla de acciones en combate cuerpo a cuerpo** la columna correspondiente a la diferencia de niveles entre atacante y atacado. Donde esa columna se encuentre con la hilera correspondiente al tipo de ataque aparecerá el nivel de dificultad de la tirada.

En la tabla de acciones en combate cuerpo a cuerpo hay una hilera para cada tipo de ataque sin armas (puñetazo, patada, patada aérea...) o para cada tipo de arma de combate cuerpo a cuerpo (navaja, hacha...)

4 En algunas casillas de la tabla de acciones en combate cuerpo a cuerpo aparece una cifra positiva o negativa junto al nivel de dificultad. Se trata de un modificador que se restará o sumará al resultado del dado.

5 Se tira el D20 en la tabla de acciones, con la dificultad que indicase la tabla de acciones en combate cuerpo a cuerpo y aplicando los posibles modificadores.

6 Si no se supera la tirada, el golpe no habrá alcanzado a la víctima.

7 Si se supera la tirada, la víctima ha sido alcanzada, pero aún podrá intentar esquivar o parar.

Cuando un personaje que utilice un arma de cuerpo a cuerpo se enfrente a un personaje desarmado, éste último restará 5 a su habilidad "combate sin armas" cuando se calcule la diferencia de niveles.

Daños

Cuando un ataque tiene éxito el siguiente paso es calcular los daños que se provoquen al enemigo. Sigue para ello el siguiente procedimiento:

1 Calcula la categoría de éxito de la tirada del atacante. Con ese dato hallaremos la **categoría de golpe**. La categoría de golpe es simplemente una medida de lo certero que ha sido el ataque. Para calcularla, divide entre 2 la categoría de éxito de la tirada redondeando las fracciones hacia abajo.

2 Suma la categoría de golpe, la fuerza del atacante y el modificador de potencia del ataque o arma que se haya empleado. El modificador de potencia también puede ser negativo, en ese caso se restará. El resultado de esta suma será la **potencia de impacto** del ataque.

3 Busca en la Tabla de Daños la potencia de impacto del ataque. Allí encontrarás la cantidad de puntos de vida que perderá la víctima.

Consecuencias de los daños

Por supuesto, la consecuencia más importante de un ataque es la pérdida de puntos de vida que sufre la víctima. Además, y aunque el resultado en la tabla de daños haya sido 0 (lo que significa que el golpe ha alcanzado su blanco, pero los daños que produjo fueron mínimos) cabe la posibilidad de que

TABLA DE ACCIONES EN COMBATE CUERPO A CUERPO: ATAQUES SIN ARMAS

ATAQUE	+10 +9	+8 +7	+6 +5	+4 +3	+2 +1	0	-1 -2	-3 -4	-5 -6	-7 -8	-9 -10	INIC.	POT.	
PUÑETAZO	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	-3	
PATADA	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-3	+3	
PATADA AEREA	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	-5	+6	
CODAZO*	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-2	+2	
RODILLAZO*	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-1	+1	
CABEZAZO*	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+1	0
DERRIBO*	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	0	0	
INMOVILIZAR*	----	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	----	-1	0	
DESARMAR	----	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	----	-2	0	
VOLTEAR*	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	-1	0	
Estrangulamiento*	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	MD-2	MD-3	I	I-1	-6	----	
LUXACION*	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-4	+2	
LIBERAR PRESA	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	0	0	

* Requieren un metro de distancia como máximo

INIC : Iniciativa

POT: Potencia

Ataques especiales

En combate sin armas hay algunos ataques un tanto especiales. Son los siguientes:

Codazo: Se podrá dar un codazo a cualquier enemigo que se encuentre a menos de un metro del atacante. Si alguien inmovilizado consigue dar un codazo a su enemigo, se liberará de la inmovilización.

Cabezazo: Igual que el codazo.

Derribo: Se puede intentar un derribo en cualquier momento (incluso si el personaje se encuentra inmovilizado). La potencia de impacto se calcula sumando la fuerza del atacante, la categoría de golpe y la fuerza del atacado. El atacado podrá esquivar este golpe sin perder su siguiente acción. Si un derribo tiene éxito, la víctima terminará en el suelo independientemente del resultado que indique la tabla de inconsciencia/aturdimiento.

Inmovilizar: Si el contrincante no supera la tirada de esquivar quedará inmovilizado. No causa daños. Quien intente esquivar este ataque no perderá la siguiente acción.

Un personaje inmovilizado no podrá liberarse a menos que tenga éxito en cualquiera de los siguientes ataques: codazo, rodillazo, cabezazo, derribo o liberar presa.

Desarmar: Si el ataque tiene éxito el contrincante perderá su arma. Al calcular la diferencia de niveles, se restará el nivel de fuerza del atacado (no de su habilidad). No causa daños.

Voltear: Igual que el derribo, pero sólo se podrá emplear con personajes que acaben de entrar dentro de la distancia de cuerpo a cuerpo (2 metros) del atacante. La potencia de impacto se calculará sumando la fuerza del atacante, más la del atacado, más la categoría de golpe más 1 punto por cada metro recorrido en línea recta por la víctima antes de ser volteada.

Estrangulamiento: Sólo se podrá intentar estrangular a un personaje que esté inmovilizado. Si en 2 asaltos el estrangulado no consigue liberarse, tendrá que superar una tirada de voluntad (dificultad MD) o quedará inconsciente. Si 4 asaltos después de quedar inconsciente nadie le libera, el personaje que lo esté estrangulando decidirá si le mata (lo que sucedería instantáneamente) o le libera.

Luxación: Igual que una inmovilización, pero provoca mucho más dolor. Las tiradas de inconsciencia/aturdimiento se harán sumando un nivel de dificultad al que indique la tabla (por ejemplo, de normal pasaría a difícil). Quien pretenda liberarse de una luxación deberá hacer antes una tirada de voluntad (difícil), pues al intentarlo aumentará el dolor. Si se supera la tirada de voluntad, podrá intentar el ataque "liberar presa".

TABLA DE ACCIONES EN COMBATE CUERPO A CUERPO: ATAQUES CON ARMAS

GOLPE	+10	+8	+6	+4	+2	0	-1	-3	-5	-7	-9	INIC.	POT.
	+9	+7	+5	+3	+1	0	-2	-4	-6	-8	-10		
NAVAJA	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+2	+8
CUCHILLO DE MONTE	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	+1	+12
MACHETE	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	+1	+15
ESTILETE	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+2	+10
BOTELLA ROTA	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	0	+9
BARRA DE HIERRO	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+2	+14
BATE DE BASEBALL	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+2	+13
PALO	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+2	+7
BOTELLA	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	0	+10
PATA DE SILLA	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	+12
PATA DE MESA	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+1	+14
SILLA	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	-2	+25
LATIGO	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	0	+11
MOTOSIERRA	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	-3	+35
KATANA	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	+17
NUNCHAKUS	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	+12
TONFAS	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	-2	+8
BO	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	+9
SAIE	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	+14
NIGHTSTICK	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	0	+12
PORRA	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	0	+10
EXTINTOR	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	-2	+18
TAPA DE CUBO	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-2	+16
CUBO	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	-2	+17
PAPELERA	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	-2	+18
CULATAZO (A)	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+2	+15
CULATAZO (B)	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+2	+17
HACHA	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+1	+16

A- ARMA CORTA B- FUSIL, ESCOPETA Y SUBFUSIL

TABLA DE INCONSCIENCIA/ATURDIMIENTO

Puntos de vida	Dificultad	Fallo	C.E. 0	C.E. 1+
Entre 10 y 0	Normal	Inconsc.	Aturdido	Sin efecto
Entre -1 y -4	M.Difícil	Inconsc.	Aturdido	Sin efecto

Esta tabla refleja la posibilidad de que un personaje quede inconsciente o aturdido a consecuencia de los daños recibidos por un ataque. Cuando un personaje pierda puntos de vida, deberá hacer una tirada de fuerza. Al nivel de fuerza de ese personaje deberás restar los P.V. que haya perdido EN ESE ataque (en cualquier caso el mínimo será 1).

La dificultad de la tirada, tal y como indica esta tabla, dependerá de los P.V. que posea DESPUES de sufrir los daños de ese ataque. La tabla también indica las consecuencias de fallar esa tirada, superarla con categoría de éxito 0 o superarla con una categoría de éxito superior a 0.

TABLA DE DAÑOS

Potencia de Impacto	Puntos de Daño
01-05	0
06-10	1
11-15	2
16-20	3
21-25	4
26-30	5
31-35	6
36-40	7
41-45	8
46-50	9
51-55	10
56-60	11
61-65	12
66-70	13
71-75	14
76-80	15

la víctima quede aturrida o inconsciente. Después de calcular el daño producido por un ataque, haz una tirada de fuerza, restando al nivel en esa característica los P.V. que el personaje haya perdido en ese ataque. La dificultad de la tirada se da en la **tabla de inconsciencia/aturdimiento**, (la encontrarás junto a la tabla de acciones en combate cuerpo a cuerpo) y dependerá de los P.V. que tenga el atacado DESPUES de sufrir el ataque.

La tabla de inconsciencia/aturdimiento indica también las consecuencias de fallar la tirada de fuerza, superarla con categoría de éxito 0, o superarla con una categoría de éxito mayor de 10.

Aturdimiento

Cuando un personaje está aturrido, perderá automáticamente la iniciativa durante el siguiente asalto. En todo lo que quede de ese asalto y durante el siguiente restará un -1 a todas sus tiradas (además de todos los posibles modificadores). Todo aquél que ataque en cuerpo a cuerpo a un personaje que esté aturrido sumará un +1 a su tirada, además de todos los posibles modificadores.

Inconsciencia

Un personaje que quede inconsciente (por haber llegado a 0 puntos de vida después de que su atacante declarase la intención de dejarle K.O. o por la tabla de aturdimiento/inconsciencia) caerá al suelo sin sentido durante un número de asaltos igual a los puntos de vida que perdiese en el ataque que le dejó K.O. Por supuesto, no podrá controlar esa

caída (recuérdalo cuando pelees al borde de un abismo!)

Si ha quedado inconsciente por un ataque con un arma (contundente, blanca, arrojada o de fuego) estará K.O. durante un número de turnos igual a los puntos de vida que perdió en el ataque que le dejó inconsciente.

Cuando un personaje está inconsciente, todos los ataques en cuerpo a cuerpo que se hagan contra él tendrán la dificultad que indique la columna +9/+10 de la Tabla de Acciones en Combate Cuerpo a Cuerpo. Si se ataca a un personaje inconsciente y no se tiene éxito en la tirada del D20, no significa que no se le haya alcanzado (eso sería prácticamente imposible) sino que el golpe ha sido tan malo que no provoca ningún daño apreciable.

Personajes derribados

Cuando un personaje esté consciente pero caído en el suelo, al atacar en cuerpo a cuerpo lo hará calculando la diferencia de niveles como si su nivel en la habilidad que emplee fuera 0. Si es atacado, sin embargo, se calculará la diferencia entre su habilidad y la del atacante de la forma habitual, restando su nivel completo.

Para que un personaje se levante deberá anunciarlo en la fase de declaración. Antes de la tirada de iniciativa, hará una tirada de destreza (dificultad normal). Si la falla, se levantará en ese mismo asalto pero perderá la iniciativa de forma automática. Si la supera se hará la tirada de iniciativa de la forma habitual pero restará 6 a su dado.

Ataques por sorpresa

Cuando se ataque a un personaje por la espalda o se le sorprenda, la víctima tendrá su habilidad a nivel 0 a la hora de calcular la diferencia de niveles con el atacante. Sin embargo, si el atacado posee el rasgo "ojos en la nuca" esta regla no se aplicará.

ESQUIVAR Y PARAR

Esquivar y parar son 2 acciones especiales. No es necesario anunciarlas durante la fase de declaración, cuando un enemigo haya logrado golpear a un personaje, la víctima del ataque podrá anunciar que intenta esquivar o parar. No se puede esquivar y parar en un mismo asalto, si alguien intenta una de esas acciones y falla no podrá intentar la otra a continuación.

Esquivar

Cuando un personaje tenga éxito en una tirada de esquivar, el ataque en cuerpo a cuerpo que se haya lanzado contra él no tendrá ningún efecto. Un personaje que esquive perderá el siguiente ataque que fuera a realizar. De esta forma se representa el hecho de que quién esquiva un golpe realiza un movimiento brusco tras el cual debe recuperar el equilibrio.

Ejemplo: Ignacio Smith se enfrenta en cuerpo a cuerpo contra Ramón Wesson. Ignacio gana la iniciativa y ataca a Wesson, superando la tirada de dado. Aunque Ramón anunció en la fase de declaración que iba a atacar, decide esquivar. Lo consiga o no, habrá perdido su ataque en ese asalto.

En el siguiente asalto, Smith gana la iniciativa de nuevo y ataca a Wesson, fallando su golpe. A continuación Wesson ataca a Smith, que decide esquivar. Ya no le quedan más acciones por ese asalto, de modo que será en el siguiente cuando Ignacio Smith no pueda atacar.

El procedimiento para esquivar un golpe en cuerpo a cuerpo es el siguiente:

1 Una vez que el atacante haya efectuado su ataque y se calcule la categoría de éxito, el atacado puede decidir esquivar.

2 Quién esquive deberá hacer una tirada de su habilidad "combate sin armas".

3 La dificultad de la tirada será la misma que tuviese el golpe que se intente esquivar, restándose al dado la categoría éxito que obtuviese el contrario en dicho golpe (ojo, la categoría de éxito, NO la categoría de golpe). Es posible que el resultado indique que se debería obtener una cifra mayor de 20, en ese caso es imposible esquivar a menos que se gasten puntos de orgullo. Si el atacante gastó algún P.O. en su tirada, la dificultad al esquivar aumentará tantos niveles como P.O. gastase el atacante (es decir, como si el atacante no hubiera gastado puntos de orgullo).

4 Si se supera la tirada, el ataque no tendrá efecto y el atacado perderá su próxima acción.

5 Si no se supera la tirada el atacado sufrirá los daños al completo y perderá igualmente su próxima acción.

6 Sólo se puede esquivar ataques sin armas, con armas contundentes o con armas blancas. Es imposible esquivar un disparo, por ejemplo

Ejemplo: Luis Heckler (fuerza 4 y combate sin armas 5) ataca a Benito Koch (fuerza 6, combate sin armas 3). En la fase de declaración Luis anuncia que dará un puñetazo a Benito y éste que dará una patada aérea a Luis.

A continuación se hace la tirada de iniciativa. Luis Heckler consigue un 17 al que se sumará su nivel en combate sin armas (5) y el modificador de iniciativa del puñetazo (+1). El resultado final es por tanto 23.

Benito Koch hace su tirada de iniciativa. El resultado es 5, más su nivel 3 en combate sin armas menos 5 por el modificador de iniciativa de la patada aérea da un resultado final de 3, Benito pierde la iniciativa.

Luis Koch calcula la diferencia de niveles con Benito Heckler, $5-3=2$. La dificultad de un puñetazo en la columna de $+1/+2$ es de $N+1$. Se tira el D20, el resultado mínimo para una tirada de dificultad normal con una habilidad a nivel 5 es de 9 (al sumarse +1 al dado, en este caso nos bastaría con un 8). El jugador que lleva a Luis tira el D20 y el resultado es $13+1=14$. La categoría de éxito es por tanto 5.

Benito decide esquivar el golpe. Para ello deberá superar una tirada sobre su habilidad combate sin armas (3) con una dificultad de normal +1. Se restará al resultado del dado la categoría de éxito (-5 en este caso) por lo que necesita obtener un 15 o más. Tira el dado y el resultado es 16, el golpe no tendrá efecto. En ese asalto, no podrá dar la patada aérea que anunció.

Parar

La principal diferencia entre esquivar y parar es que, mientras que al esquivar se intenta apartar al cuerpo del personaje del recorrido del ataque, al parar se intenta interceptar el golpe. La parada se anuncia en el mismo momento que los intentos de esquivar. Es posible parar un golpe y realizar la acción que estaba prevista en el siguiente asalto (al contrario de lo que sucede cuando se esquiva). El procedimiento para parar un golpe es exactamente el mismo que para esquivar. Si se tiene éxito, al calcular los daños se restará la fuerza del personaje que logra la parada a la potencia del impacto.

Siempre que se intente una parada, se consiga o no, el personaje que pare el golpe tendrá un -1 al dado en su próximo ataque (de este modo se representa que el personaje que para lo tiene más difícil para realizar a continuación un ataque). Si el personaje que hace una parada emplea un arma en cuerpo a cuerpo, utilizará para parar la habilidad que emplee para manejar ese arma.

Cuando un personaje desarmado pare o esquive un ataque con un arma en cuerpo a cuerpo, restará -5 a su nivel en combate sin armas.

Ataques especiales

En combate sin armas hay algunos ataques un tanto especiales. Son los siguientes:

Codazo: Se podrá dar un codazo a cualquier enemigo que se encuentre a menos de un metro del atacante. Si alguien inmovilizado consigue dar un codazo a su enemigo, se liberará de la inmovilización.

Cabezazo: Igual que el codazo.

Derribo: Se puede intentar un derribo en cualquier momento (incluso si el personaje se encuentra inmovilizado). La potencia de este golpe se calcula sumando la fuerza del atacante, la categoría de golpe y la fuerza del atacado. El atacado podrá esquivar este golpe sin perder su siguiente acción. Si un derribo tiene éxito, la víctima terminará en el suelo independientemente del resultado que indique la tabla de inconsciencia/aturdimiento.

Inmovilizar: Si el contrincante no supera la tirada de esquivar quedará inmovilizado. No causa daños. Se puede intentar esquivar este ataque sin perder la siguiente acción.

Un personaje inmovilizado no podrá liberarse a menos que tenga éxito en cualquiera de los siguientes ataques: codazo, rodillazo, cabezazo, derribo o liberar presa.

Desarmar: Si el ataque tiene éxito el contrincante perderá su arma. Al calcular la diferencia de niveles, se restará el nivel de fuerza del atacado (no de su habilidad). No causa daños.

Voltear: Igual que el derribo, pero sólo se podrá emplear contra personajes que acaben de entrar dentro de la distancia de cuerpo a cuerpo (2 metros) del atacante. La potencia de impacto se calculará sumando la fuerza del atacante, más la del atacado, más la categoría de golpe, más 1 punto por cada metro recorrido en línea recta por la víctima antes de ser volteada.

Ejemplo: Ceferino Piqueras (fuerza 6, combate sin armas 7) se enfrenta a Ignacio Torres (fuerza 5, destreza 7, combate sin armas 3). Se encuentran a 5 metros de distancia, y en ese asalto Ignacio anuncia que cargará contra Ceferino y le atacará. Ceferino va a intentar un volteo. En la carga, Ignacio debe hacer movimiento rápido (el lento no le permitiría recorrer 5 metros), avanzando 4 metros (se queda a 1 m. de Ceferino). Intenta un puñetazo, y falla.

Ceferino intenta el volteo. La diferencia de niveles en combate sin armas entre él e Ignacio es de 4 ($7-3=4$). La dificultad para un volteo en la tabla de acciones en combate cuerpo a cuerpo en la columna de $+4/+3$ es de $N+2$. Ceferino deberá conseguir un 5 ó más. Logra un 11 (categoría de éxito 6, categoría de golpe 3). La potencia de impacto del volteo será 6 (la fuerza de Ceferino) más 5 (la fuerza de Ignacio) más 3 (la categoría de golpe) más 4 (los metros que recorrió Ignacio antes del volteo). $6+5+3+2+4=20$ puntos de impacto.

Estrangulamiento: Sólo se podrá intentar estrangular a un personaje que esté inmovilizado. Si en 2 asaltos el estrangulado no consigue liberarse, tendrá que superar una tirada de voluntad (dificultad MD) o quedará inconsciente. Si 4 asaltos después de quedar inconsciente nadie le libera, el personaje que lo esté estrangulando decidirá si le mata (lo que sucedería instantáneamente) o le libera.

Luxación: Igual que una inmovilización, pero provoca mucho más dolor. Las tiradas de inconsciencia/aturdimiento se harán sumando un nivel de dificultad al que indique la tabla (por ejemplo, de normal pasaría a difícil). Quien pretenda liberarse de una luxación deberá hacer antes una tirada de voluntad (difícil), pues aumentará el dolor al intentarlo. Si se supera la tirada de voluntad, podrá intentar el ataque "liberar presa".

COMBATE CON ARMAS DE FUEGO

En el universo de Mutantes en la Sombra, la forma de lucha por excelencia es el combate con armas de fuego. En esta sección encontrarás toda la información que necesitas para representar este tipo de enfrentamientos.

Características de las armas

En la hoja de personaje encontrarás un espacio reservado para anotar las características de las armas de fuego que utilicen tus P.J. La información necesaria para rellenar esas casillas la encontrarás en la **tabla de armas de fuego**. A continuación vamos a describir brevemente lo que representa cada una de estas características. Introduciremos algunos conceptos nuevos sin explicarlos en detalle. No te preocupes si no entiendes algo, ya volveremos a verlos con más detalle en esta misma sección.

Nombre

La denominación del arma.

Iniciativa (INI)

El modificador que, en función del modelo del arma, se aplicará a las tiradas de iniciativa.

Manejo (MAN)

Un modificador que se aplica en las tiradas de impacto.

Potencia (POT)

En esta casilla se anota el modificador a la potencia de impacto de ese arma (igual que en los ataques en cuerpo a cuerpo)

Balas (BAL)

La cantidad de cartuchos que puede llevar ese arma en su cargador.

Tamaño (TAM)

Es una medida del volumen del arma. La emplearemos para calcular las probabilidades de que alguien, a simple vista, pueda saber si el personaje va armado. Este dato sólo se empleará con las armas cortas y algunos modelos de subfusil (el resto de las armas son demasiado grandes como para esconderlas entre las propias ropas).

Encasquillamiento (ENC)

Cuando el resultado en el D20 (sin modificadores) en una tirada de impacto sea 1, cabe la posibilidad de que el arma se haya encasquillado. Tira otra vez el D20 y si el resultado es igual o menor que la cifra que indica esta casilla, el arma no podrá

funcionar a menos que se solucione el encasquillamiento.

Disparos por asalto (DPA)

El número máximo de disparos que se pueden efectuar con ese arma en un mismo asalto.

Una vez vistas las características de todo arma de fuego, vamos a explicar en detalle las reglas a seguir en los tiroteos.

FASE DE DECLARACION

Se sigue el procedimiento que ya se explicó al principio de este mismo capítulo.

INICIATIVA

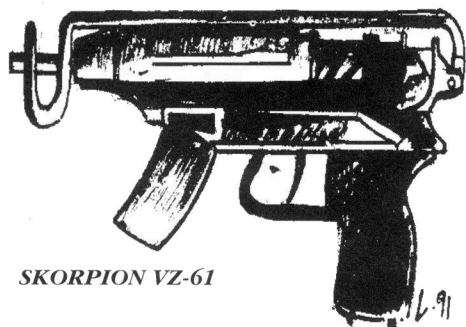
Después de la declaración se hará una tirada de iniciativa (te recordamos que si un personaje decide huir perderá la iniciativa de forma automática). Para ello tira un D20 y suma al resultado el nivel de la habilidad que emplee el personaje y el modificador de iniciativa de ese arma. Como de costumbre, el orden en que se efectúen las acciones dependerá del resultado de esta tirada, de mayor a menor.

Si en la tirada de iniciativa participa algún personaje que tenga que vaya a disparar por primera vez y no tenga el arma lista para abrir fuego, se aplicará modificador extra que dependerá del lugar en que lleve el arma ese personaje, tal y como indica la **tabla de modificadores por desenfundar**.

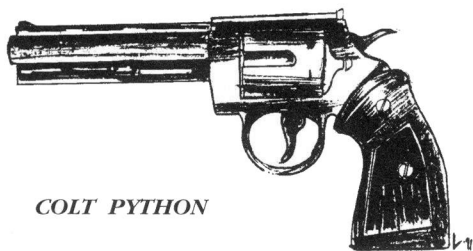
Tabla de modificadores por desenfundar

ARMAS CORTAS	
-3	SOBAQUERA
-5	CINTURA CON FUNDA
-8	CINTURA SIN FUNDA
-10	TOBILLO
ESCOPETAS Y FUSILES	
-15	CRUZADO A LA ESPALDA
-10	AL HOMBRO
-5	EN LAS MANOS
SUBFUSILES	
-10	CRUZADO A LA ESPALDA
-7	AL HOMBRO
-2	EN LAS MANOS
No se aplican modificadores positivos ni negativos al disparar por primera vez un arma corta que se lleve ya en la mano.	

COMBATES EN LA SOMBRA



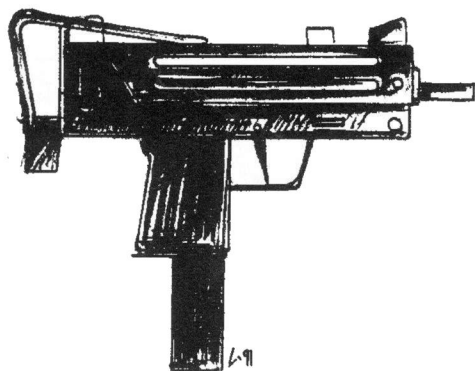
SKORPION VZ-61



COLT PYTHON



SIG SAUER P225



INGRAM Mac 11 "Marietta"

Los personajes cuya primera acción en un asalto sea moverse, sumarán su nivel de destreza a la tirada de iniciativa (y no su habilidad en armas de fuego).

Si alguno de los personajes que participe en la tirada de iniciativa va a combatir en cuerpo a cuerpo, hará su tirada de iniciativa de la forma habitual en esa modalidad de combate y luego se compararán los resultados.

Una vez resuelta la tirada de iniciativa, se pasará a ejecutar las acciones que antes anunciases los personajes.

MOVIMIENTO

En combate con armas de fuego es posible atacar y mover o mover y atacar. Cada una de las formas de movimiento obliga a aplicar ciertos modificadores a las tiradas de impacto.

Movimiento normal

Si se hace un disparo inmediatamente después de realizar movimiento normal, la tirada de impacto sufrirá una penalización de -3.

Movimiento esquivando

Los personajes que se muevan de esta forma sufrirán una penalización de -10 si inmediatamente después realizan un disparo.

Movimiento rápido

Si se dispara inmediatamente después de mover de esta forma la tirada de impacto sufrirá una penalización de -5.

Huida

En la fase de declaración, quien controle a un personaje que huya anunciará sus acciones junto con los que estén desarmados. Además, ese personaje perderá la iniciativa automáticamente y no podrá disparar en ese mismo asalto.

DISPARANDO

Para disparar un arma, se hará una tirada en la tabla de acciones (a la que denominaremos de ahora en adelante **tirada de impacto**). La dificultad de la tirada vendrá determinada por la distancia al blanco. Se sumará al dado el MAN del arma que se utilice y los modificadores que indique la **tabla de modificadores al disparo**.

Alcances efectivos

Se denomina alcance efectivo de un arma a la distancia máxima a la que es posible disparar con ella contra un blanco con ciertas probabilidades de alcanzarlo. Como ya vimos antes, el nivel de dificultad de una tirada de impacto depende de la distancia que separe al atacante de su objetivo. Existen en principio 4 posibilidades, tal y como se indica en la **tabla de alcances**. La dificultad será siempre fácil a bocajarro, normal a corta distancia, difícil a media y muy difícil a larga.

Cuando se efectúe un disparo a bocajarro pero el cañón del arma se encuentre en contacto con el cuerpo de la víctima, la dificultad de la tirada será de 1+. Se tirará el D20 para ver la categoría de éxito.

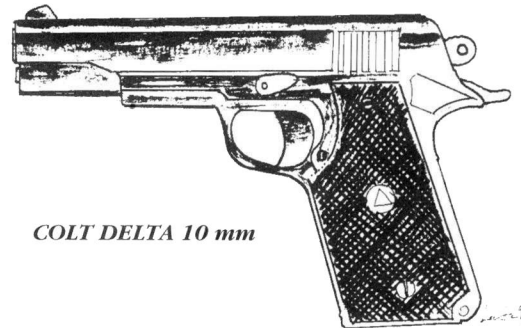
Es posible que el arma se encasquille, por lo que si el resultado es un 1, se tirará otra vez el D20 para ver si se produce un encasquillamiento. Si el arma no falla, se habrá conseguido un impacto pero con categoría de éxito 0. Un personaje que dispare de esta forma, podrá elegir entre sumar **o restar** la



ASTRA 80



RUGER SUPER-REDHAWK



COLT DELTA 10 mm



ASTRA 680

TABLA DE ALCANCES

Bocajarro (menos de 1 metro)-Fácil
 Distancia Corta-Normal
 Distancia Media-Difícil
 Distancia Larga-Muy difícil

ARMAS CORTAS

DISTANCIA CORTA	1/7	METROS
DISTANCIA MEDIA	7/20	METROS
DISTANCIA LARGA	20/60	METROS

SUBFUSILES

DISTANCIA CORTA	1/25	METROS
DISTANCIA MEDIA	25/75	METROS
DISTANCIA LARGA	75/200	METROS

ESCOPETAS

DISTANCIA CORTA	1/20	METROS
DISTANCIA MEDIA	20/40	METROS
DISTANCIA LARGA	40/75	METROS

FUSILES

DISTANCIA CORTA	1/50	METROS
DISTANCIA MEDIA	50/150	METROS
DISTANCIA LARGA	150/300	METROS

categoría de éxito cuando se calcule la potencia de impacto. De esta forma se representa el hecho de que quien haga un disparo poniendo en contacto el cañón y el blanco puede decidir si quiere causar el mayor o el menor daño posible.

Nota para el D.J.: Habrás visto que la tabla de distancias no permite, en principio, efectuar disparos contra blancos más allá del límite indicado para larga distancia. Esto es así porque se trata de blancos tan alejados que están más allá del alcance efectivo de las armas (no porque el proyectil pierda potencia, sino por la dificultad de apuntar a tal distancia), y las probabilidades de ser alcanzado por una bala perdida son tan minúsculas que no se pueden representar con un D20.

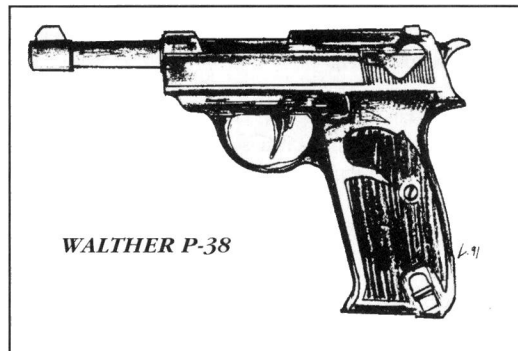
Sin embargo, es posible que en determinadas circunstancias decidas permitir que se efectúen disparos contra blancos situados más allá del límite dado para larga distancia. En ese caso, la dificultad de la tirada será imposible.

APUNTANDO

Un personaje puede decidir apuntar cuidadosamente antes de disparar. Para ello, deberá emplear un asalto completo en el que deberá estar quieto y no hacer nada más, pero a cambio en el siguiente (y sólo durante ese asalto) el nivel de dificultad de su tirada de impacto bajará en un uno (por ejemplo, de difícil a normal) manteniéndose los posibles modificadores.

MODIFICADORES

La **tabla de modificadores al disparo** indica los modificadores que se aplicarán al D20 en las tiradas de impacto, en función de la situación del atacante y el atacado. **Todos los modificadores son acumulativos.**



Disparos consecutivos

Se aplica un modificador de -1 por cada disparo consecutivo a un mismo blanco. Este modificador se aplicará teniendo en cuenta los disparos que se hicieron en asaltos anteriores, siempre y cuando el personaje no haga otra cosa que abrir fuego sin parar. De esta forma, se representan los efectos del retroceso de un arma tras cada disparo.

Ejemplo: Julián Cuerva se enfrenta una vez más contra el infame Ismael Jackson, armado con su amada Astra 90. Tal y como indica la tabla de armas de fuego, ese modelo se puede disparar hasta 3 veces por asalto.

Julián decide disparar sus 3 tiros contra Ismael en el primer asalto. Por tanto, la segunda tirada de impacto sufrirá una penalización de -1 y la tercera de -2.

En el siguiente asalto, Julián vuelve a anunciar que hará 3 disparos. Por tanto, el primero sufrirá una penalización de -3, el segundo de -4, y el tercero... no llegará a producirse porque el cargador está vacío (ya había gastado munición en asaltos anteriores).

Es posible evitar esta penalización si se renuncia a hacer uno de los disparos a que se tenga derecho (se supone que el personaje emplea ese instante en corregir levemente la puntería de su arma). **OJO**, esto no es lo mismo que apuntar, para lo cual debería sacrificarse todo el asalto. Perder un disparo de esta forma sólo evita los modificadores negativos, no proporciona otros positivos.

Ejemplo: Julián recarga su arma y vuelve a enfrentarse a Ismael, que se resiste a morir el muy canalla. Esta vez va a controlar su furia. Renuncia al segundo disparo del asalto, por lo que no sufrirá penalizaciones negativas en los otros 2.

Cambiando de blanco

Un personaje puede decidir cambiar de blanco en un mismo asalto. Para ello puede, o bien dejar de hacer un disparo (con lo que sufrirá una penalización de -2 por cambio de blanco) o hacer todos sus disparos y sufrir una penalización de -5. La penalización por cambio de blanco anula la de disparos consecutivos.

Ejemplo: Julián Cuerva se enfrenta por enésima vez a Ismael Jackson, a quien en esta ocasión acompaña el malvado Robertino Beretta. La

TABLA DE MODIFICADORES AL DISPARO

-2	POR SER EL PRIMER DISPARO TRAS DESENFUNDAR
-1	POR CADA DISPARO CONSECUTIVO
+1	POR TIRAR CON ARMA CORTA USANDO LAS 2 MANOS
-3	POR TIRAR CON SUBFUSIL Y UNA SOLA MANO
0	SI EL BLANCO REALIZA MOVIMIENTO NORMAL
-1	SI EL BLANCO REALIZA MOVIMIENTO RAPIDO
-3	SI EL BLANCO REALIZA MOVIMIENTO ESQUIVANDO
+1	SI EL BLANCO HUYE
-1	SI EL BLANCO ESTA AGACHADO
-3	SI EL BLANCO ESTA TUMBADO
-3	SI EL TIRADOR ACABA DE HACER MOVIMIENTO NORMAL
-10	SI EL TIRADOR ACABA DE HACER MOVIMIENTO ESQUIVANDO
-5	SI EL TIRADOR ACABA DE HACER MOVIMIENTO RAPIDO
-5	SI EL TIRADOR ACABA DE RECARGAR EL ARMA
-5	SI EL BLANCO ESTA SEMIOCULTO (Por ejemplo, dentro de un coche, pero visible a través de una ventanilla)
-5	SI SE ACABA DE CAMBIAR DE BLANCO EN ESE MISMO ASALTO
-2	SI SE ACABA DE CAMBIAR DE BLANCO INMEDIATAMENTE ANTES DE HACER EL PRIMER DISPARO DE ESE ASALTO
-4	SI EL BLANCO ES MENOR A 25 x 25 CENTIMETROS
+4	SI EL BLANCO MIDE MAS DE 2 x 2 METROS
-5	POR COMBATIR DE NOCHE

intención de Julián es clara, darles una muerte digna del más sarnoso de los perros.

Julián sigue empleando su Astra 90, que le permite realizar hasta 3 disparos por asalto. El primero va dirigido a Ismael, pero no le alcanza. El segundo disparo también va dirigido contra Ismael. Por tratarse del segundo disparo al mismo blanco, sufrirá una penalización de -1.

Habiendo fallado en sus dos disparos contra Jackson, Julián decide probar suerte en su tercer tiro apuntando a Robertino. Si hubiese vuelto a disparar a Ismael, sufriría una penalización de -2 (por ser el tercer disparo consecutivo a un mismo blanco), pero al haber cambiado de blanco, el disparo contra Beretta sufrirá un -5 (sólo se aplica la penalización por cambio de blanco, se olvida la de disparos consecutivos).

DAÑOS

Para calcular la potencia de impacto de un disparo, se suma la potencia del arma y la categoría de éxito de la tirada. Con el resultado se acude a la tabla de daños, que determinará los puntos de vida que se pierdan. Quien sufra el disparo deberá hacer la tirada de inconsciencia según las reglas normales que se exponen en la sección dedicada al combate cuerpo a cuerpo en este mismo capítulo.

RAFAGAS

Todas las armas en cuyo DPA (disparos por asalto) aparezca una cifra seguida por una R, son capaces de disparar en ráfagas. Quien dispare de esta forma sólo tendrá que dejar apretado el gatillo para que del cañón surja una mortífera lluvia de balas.

Siempre que se dispare una ráfaga se sufrirá una penalización de -3 a la tirada de impacto (se debe a que es necesario disparar el arma desde la cadera). Si se dispara una ráfaga a un mismo blanco, la potencia de impacto se calculará de la forma habitual, pero se multiplicará por un modificador dependiendo del tipo de ráfaga que se haya disparado. Existen 3 posibilidades:

-Ráfaga corta: Se emplea la cuarta parte (redondeando hacia arriba) de las balas que lleve el cargador del arma cuando está lleno.

Ejemplo: Ismael Jackson va a disparar una ráfaga corta con su Star Z-70/B. Le quedan 20 balas, pero la capacidad máxima del cargador es de 30. En la ráfaga corta gastará $30/4=7,5$ (redondeando hacia arriba, 8)

En una ráfaga corta, la potencia de impacto se multiplicará por 3

-Ráfaga larga: Se debe emplear la mitad de la munición que admita ese arma como máximo. La potencia de impacto se multiplicará por 5.

-Vaciar cargador: Se debe gastar toda la munición que admita el arma como máximo de una sola vez (por tanto el cargador tendrá que estar lleno). La potencia de impacto se multiplicará por 9.

IMPORTANTE: Por supuesto, para hacer una ráfaga hay que tener en el cargador la cantidad de munición que sea necesaria. Si a un subfusil que con el cargador lleno admite 30 cartuchos le quedan sólo 15, no podrá hacer una ráfaga del tipo "vaciar cargador" aunque dispare en ráfaga las 15 balas que tiene.

Ráfagas contra blancos múltiples

Si se elige la opción "ráfaga larga" o "vaciar cargador", es posible alcanzar a más de un blanco. Para ello, se deben seguir los siguientes pasos:

1- Quien dispare decidirá a cuantos blancos quiere alcanzar en ese asalto.

2- La potencia del arma se multiplicará por 4 si se trata de una ráfaga larga y por 8 si se vacía el cargador.

3- El resultado de esta operación se dividirá entre el número de blancos.

4- Se hace una tirada de impacto por cada blanco (por supuesto cabe la posibilidad de que se produzca un encasquillamiento en cualquiera de esas tiradas). Se aplicará un modificador adicional de -1 por cada blanco consecutivo (ignorándose por tanto los que se aplican por cambio de blanco y disparos consecutivos cuando se dispara tiro a tiro).

5- Si se consigue un impacto contra uno de los blancos, se calculará la potencia de impacto sumando el resultado del paso 2 y la categoría de éxito de la tirada.

ACCIONES ESPECIALES

Recargar

En las características de cada arma se incluye información sobre el número de cartuchos que admite. Por supuesto, cuando se hayan gastado, ese arma no podrá disparar.

Recargar un arma que utilice cargador (las pistolas, subfusiles y fusiles) requiere muy poco tiempo, por lo que es posible cambiar el cargador y disparar todos los disparos que permita el DPA de ese arma en un mismo asalto. El primer tiro después de recargar sufrirá un modificador a la tirada de impacto de -5.

Si se renuncia a uno de los disparos el modificador será de -2. Si se emplea un asalto completo para recargar el arma en el siguiente asalto no se sufrirán modificadores negativos por recargar el arma.

Esta regla para recargar armas que utilicen cargador, da por supuesto que el tirador tiene el otro cargador ya en la mano o en un lugar de fácil acceso (o, en el caso de los fusiles y subfusiles, unido con cinta adhesiva al cargador ya vacío). De no ser así, el tirador necesitará un asalto completo para sacar el nuevo cargador de donde esté y colocarlo en el arma.

En las armas que no llevan cargador (revólveres y escopetas) el proceso de recarga es mucho más complejo. En los revólveres se podrá introducir una sola bala sin perder en ello un asalto (siguiéndose las mismas reglas que si se tratase de cambiar el cargador de un arma automática), pero para recargar completamente cualquier arma que no lleve cargador se necesitará emplear un asalto completo.

Todos los personajes que empleen un asalto completo en recargar un arma, no se considerarán armados a la hora de determinar el orden en que se anuncien las acciones en la fase de declaración, por lo que hablarán junto con los que estén desarmados.

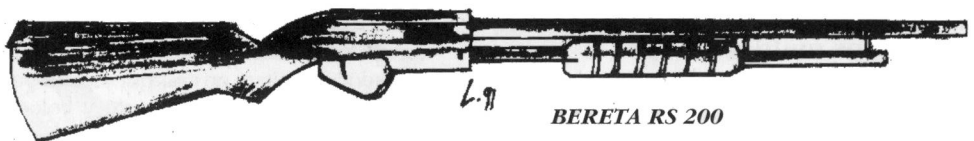
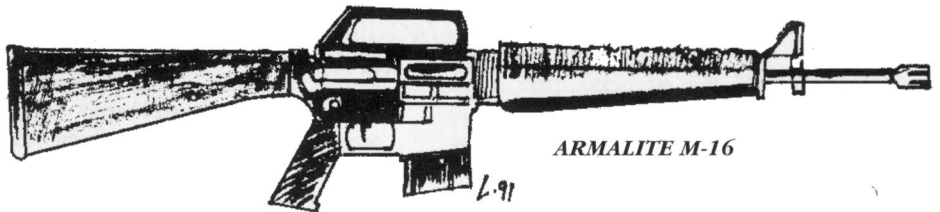
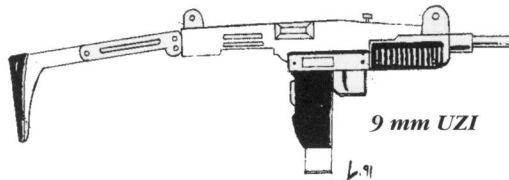
Encasquillamientos

Cuando en una tirada de impacto aparezca un 1 en el D20 (modificadores aparte), cabe la posibilidad de que se produzca un encasquillamiento. Haz otra tirada con el D20 y si el resultado es igual o inferior a la cifra de encasquillamiento que aparece entre las características del arma, algo habrá fallado.

Si se trata de un arma que no emplee cargador (revólveres y escopetas), el único efecto será que se pierda uno de los disparos. Esa bala o cartucho es

defectuoso y no llega a dispararse, pero el arma seguirá funcionando normalmente y la munición que quede se podrá emplear sin problemas. Por supuesto, se puede sustituir la bala defectuosa por otra siguiendo las reglas normales para recargar el arma.

Si se trata de un arma que utilice cargador (pistolas, subfusiles o fusiles) un encasquillamiento significa que, o bien la bala era defectuosa y no llegó a ser disparada, o el casquillo no fue extraído correctamente. Tira un D20. Con un resultado igual o superior a 3, el disparo ha llegado a producirse, y el problema se debe a que el casquillo no ha sido expulsado correctamente. Ese disparo ha llegado a producirse, calculándose el daño de la forma habitual. Si el resultado en el D20 es de 1 ó 2, la bala no ha llegado a dispararse.



En cualquier caso, el arma ha quedado temporalmente inutilizada y el resto de la munición que quede en el cargador no se podrá disparar si no se soluciona el encasquillamiento. Para ello, se seguirán las mismas reglas que se emplearían para recargar el arma, aunque se puede dejar el mismo cargador en que estaba la bala que se encasquillase (y aprovechar así la munición que quede).

Miras telescópicas

Se puede montar una mira telescópica en cualquier arma (aunque en la realidad no sea práctica habitual montar este tipo de miras en ciertas armas, es perfectamente posible). Prácticamente todas las miras están ajustadas para largas distancias, por lo que el efecto de utilizar uno de estos aparatos es el de multiplicar por 2 las distancias consideradas como máximas para los alcances medio y largo (siempre y cuando el tirador emplee un asalto completo en apuntar).

Una mira telescópica aumenta en +1 el tamaño (TAM) del arma en que vaya montada.

Miras laser

Si se monta una mira laser en un arma, ésta proyectará un fino haz de luz roja a escasos milímetros del lugar en que impactará la bala. Si se emplea uno de estos aparatos, se aplicará un +2 a la tirada de impacto. Por otra parte, si el blanco puede ver un punto rojo sobre su cuerpo sabrá que en alguna parte hay una bala que lleva escrito su nombre, por lo que el efecto psicológico no será nada despreciable.

Una mira laser aumenta en +2 el tamaño (TAM) del arma en que vaya montada.

Intensificadores de luz estelar

Si se monta uno de estos dispositivos en un arma y se emplea un asalto completo apuntando, en el siguiente no se aplicará la penalización de -5 a la tirada de impacto por combate nocturno, que se quedará en una penalización de -1.

Un intensificador de luz estelar aumenta en +3 el tamaño (TAM) del arma en que vaya montada.

Silenciadores

Aunque el cine y la literatura han difundido la idea de que un silenciador convierte el sonido de un disparo en un leve murmullo, la realidad es muy

diferente. Un silenciador amortigua el ruido que produce un tiro, pero no tanto como para hacerlo inaudible. Simplemente hace que pueda ser confundido con un ruido más o menos normal, una moto sin silenciador, un petardo, etc.

Cualquier arma corta o subfusil puede montar un silenciador, a cambio de aumentar su tamaño en +2 puntos. Montar o desmontar un silenciador requiere 5 asaltos. En los fusiles no es habitual el uso de silenciadores (apenas amortiguan el sonido de la bala), y nunca se montan en escopetas.

Camuflaje de las armas

En el mundo de Mutantes en la Sombra, una de las características más importantes de un arma es su facilidad para ocultarla. En la Europa de los 90, nadie puede ir por la calle con una pistola en la mano sin arriesgarse a ser detenido en pocos minutos.

Cada arma corta (y algunos subfusiles) tiene un tamaño definido, tal y como indica la tabla de armas de fuego. Además, los diversos complementos que se pueden acoplar a un arma (como las miras, los silenciadores o los intensificadores de luz estelar) añaden puntos adicionales de tamaño cuando son instalados.

Cuando un personaje quiera ver si alguien va armado, podrá hacer una tirada de percepción para detectar su arma a simple vista. La dificultad de esa tirada aparece en la **tabla de detección de armas**, buscando el lugar en que se crucen el tamaño del arma y el lugar en que se lleva. Por supuesto, esa tirada la hará el D.J. en secreto (de ese modo, los P.J. nunca sabrán si han fallado la tirada o si alguien está desarmado y no hay nada que detectar).

TABLA DE DETECCION					
TAMAÑO	1	2	3	4	5
Sobaquera	I	MD	D	N	F
Cintura sin funda	MD	D	N	F	F+1
Cintura con funda	D	N	F	F+1	F+2
Tobillo	D	D	---	---	---

No se puede esconder en el tobillo un arma de tamaño mayor a 2.

Las armas de tamaño superior a 5 se detectan automáticamente con una tirada de percepción a dificultad fácil + 3 en cualquier posición.

TABLA DE ARMAS DE FUEGO: ARMAS CORTAS

PISTOLAS							
NOMBRE	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
Astra 80 9mm Pb	+7	+1	30	15	4	1	3
Astra 90 9mm Pb	+7	+2	30	15	4	1	3
Beretta 25	+8	+2	21	6	3	3	3
Beretta 92S	+7	0	28	15	3	2	2
Browning M-1935	+6	0	30	13	4	2	2
Colt Combat Commander	+5	-1	35	7	4	2	1
Colt Delta 10mm	+6	-1	36	8	4	3	1
Heckler & Koch P7	+7	+1	28	8	3	2	3
Luger Parabellum P08	+7	+1	28	8	4	2	2
Llama M-82 9mm Pb	+7	+2	28	15	4	1	2
Sig Sauer P225	+7	+1	25	8	3	1	2
Star 30M 9mm Pb	+6	+1	29	15	4	1	2
Star PD 45 Acp	+5	0	38	7	4	2	1
Star PS "Starlight" 9mm	+6	+2	29	8	3	1	2
Tula Tokarev TT-33	+6	-2	30	8	4	2	2
Walther P-5	+6	0	30	8	3	2	3
Walther P-38	+6	+1	28	8	4	1	2
Walther PP	+6	+2	27	8	3	1	3

REVOLVERES

NOMBRE	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
Astra 680	+6	0	31	6	1	1	3
Colt Python	+5	-1	34	6	4	1	2
Llama "Piccolo" .38 special	+8	+1	29	6	1	1	3
Llama Super Comanche	+4	-1	40	6	5	1	1
Ruger Super Redhawk	+4	-2	39	6	5	1	1
S & W .357 Mod 19	+5	-1	32	6	2	1	2
S&W 686	+5	0	35	6	4	1	2

TABLA DE ARMAS DE FUEGO: SUBFUSILES

NOMBRE	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
Benelli CBMZ 9 mm	+5	0	31	40	---	2	3/R
Heckler & Koch MP5KA5	+6	+3	30	30	---	1	3/R
Ingram Mac-11	+7	+2	28	36	5	4	5/R
Mini Uzi	+6	+1	27	32	5	2	4/R
Skorpion VZ-61	+6	+2	25	20	5	3	4/R
Schmeisser MP40	+5	0	31	32	---	2	4/R
Sten Mark 2 9mm	+5	-2	28	32	---	4	4/R
Star Z-84 9PB	+6	+3	30	25	---	2	4/R
Star Z-70/B	+5	+2	30	30	---	3	4/R
Uzi	+5	+1	30	32	---	2	3/R

TABLA DE ARMAS DE FUEGO: ESCOPETAS

NOMBRE	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
Astra 750	+ 5	+ 2	30	2	---	1	2
Benelli 121 M 1	+ 4	+ 1	29	8	---	1	1
Beretta RS 200	+ 4	+ 1	36	6	---	1	1
Beretta RS 202 M 2	+ 5	+ 1	30	6	---	1	1
Crucelegui Hermanos 150 Doble	+ 4	+ 2	32	2	---	1	2
Franchi Spas 12	+ 5	+ 2	37	7	---	1	2
Gorosalbel 503	+ 4	+ 2	30	2	---	1	2
Laurona MS Supertrap	+ 4	+ 2	31	2	---	1	2
Mossberg Mod 500	+ 5	+ 1	38	8	---	1	2
Remington 1.100	+ 5	+ 1	29	6	---	1	1
Striker 12	+ 5	0	38	12	---	1	3

TABLA DE ARMAS DE FUEGO: FUSILES DE ASALTO

NOMBRE	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
AK-47	+ 5	+ 1	47	30	---	2	2/R
Armalite M-16	+ 5	+ 1	44	30	---	3	3/R
Cetme Mod. C	+ 4	0	48	20	---	2	2/R
Cetme Mod. L	+ 5	+ 1	44	30	---	1	3/R
Cetme Mod. LC	+ 6	0	44	30	---	1	3/R
Colt Commando	+ 6	0	40	30	---	2	3/R
Fa Mas	+ 5	+ 1	43	25	---	1	4/R
Fn-Fal	+ 4	+ 2	46	20	---	2	3/R
Galil	+ 4	+ 1	46	35	---	1	3/R
Hecler & Koch G11*	+ 5	+ 3	44	50	---	1	4/R
Steyr AUG*	+ 4	+ 4	45	42	---	1	4/R
L85 A*	+ 5	+ 3	43	30	---	1	4/R

Los modelos en que aparece un "*" llevan incorporada una mira telescópica

TABLA DE ARMAS DE FUEGO: FUSILES

NOMBRE	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
Beretta 500	+ 4	+ 4	49	3	---	1	1
Heckler & Koch HK 700	+ 4	+ 4	50	3	---	1	1
Remington 581-S	+ 5	+ 5	29	5	---	1	2
Remington Model 7	+ 5	+ 5	48	4	---	1	1
Steyr SS6 308	+ 4	+ 5	53	5	---	1	2
Weatherby VGX	+ 4	+ 4	50	3	---	1	1
Voere 2115	+ 5	+ 5	27	15	---	1	3

ARMAS ARROJADIZAS

Denominaremos armas arrojadas a todas aquellas que se utilicen a distancia pero no sean de fuego: arcos, ballestas, u objetos contundentes que se arrojen contra un enemigo.

Fase de declaración

Los personajes que vayan a emplear un arma arrojada anunciarán sus acciones tal y como ya se explicó anteriormente en este mismo capítulo.

Fase de acciones

Iniciativa

La tirada de iniciativa se hará de la forma habitual, sumando al resultado de una tirada de D20, su nivel en la habilidad que utilice el personaje y el modificador a la iniciativa del tipo de arma que vayan a emplear.

IMPORTANTE: En la **tabla de armas arrojadas** sólo se dan los modificadores a la iniciativa del arco, la ballesta y el shuriken. Es imposible dar datos completos para todos los objetos que se puedan lanzar con intención de herir al contrario en un combate, pero, si el objeto que se vaya a arrojar aparece en la tabla de acciones en combate cuerpo a cuerpo, resta 2 a su iniciativa cuando se emplee a distancia.

Como regla general, cuando un personaje quiera lanzar un objeto que no aparezca en la tabla de acciones en combate cuerpo a cuerpo, el modificador a la iniciativa estará entre -5 y -2 (más baja cuanto más voluminoso sea el objeto).

Movimiento

En combate con armas arrojadas se aplican los mismos modificadores y restricciones al movimiento que se describieron para las armas de fuego.

Alcances

Cuando se emplee un arma arrojada, su alcance efectivo dependerá de si se trata de un arma diseñada para ser utilizada de esa forma (arco, ballesta o shuriken) o de si se trata de un simple objeto que se arroja.

En la **tabla de armas arrojadas**, encontrarás las distancias consideradas como bocajarro, corta, media o larga. Si se trata de un simple objeto que se lanza, las distancias dependerán de la fuerza de quien la utilice.

La dificultad de la tirada de impacto, dependerá de la distancia a la que se encuentre el blanco, igual que en el combate con armas de fuego: fácil a bocajarro, normal a corta, difícil a media y muy difícil a larga. Se sumarán o restarán los mismos modificadores que se emplean para las armas de fuego, siempre y cuando sean aplicables a la situación.

Daños

En la tabla de armas arrojadas encontrarás también la potencia del arco, la ballesta y el shuriken. La potencia del resto de los objetos, será la misma que aparece en la tabla de acciones en combate cuerpo a cuerpo: ataques con armas. La potencia de impacto se calculará sumando la categoría de golpe de la tirada de impacto (te recordamos que la categoría de golpe es igual a la mitad de la categoría de éxito), la fuerza del atacante dividida entre 2 (redondeando las fracciones hacia abajo) y la potencia del arma. Cuando se lance un ataque a larga distancia, la potencia de impactos se dividirá entre 2.

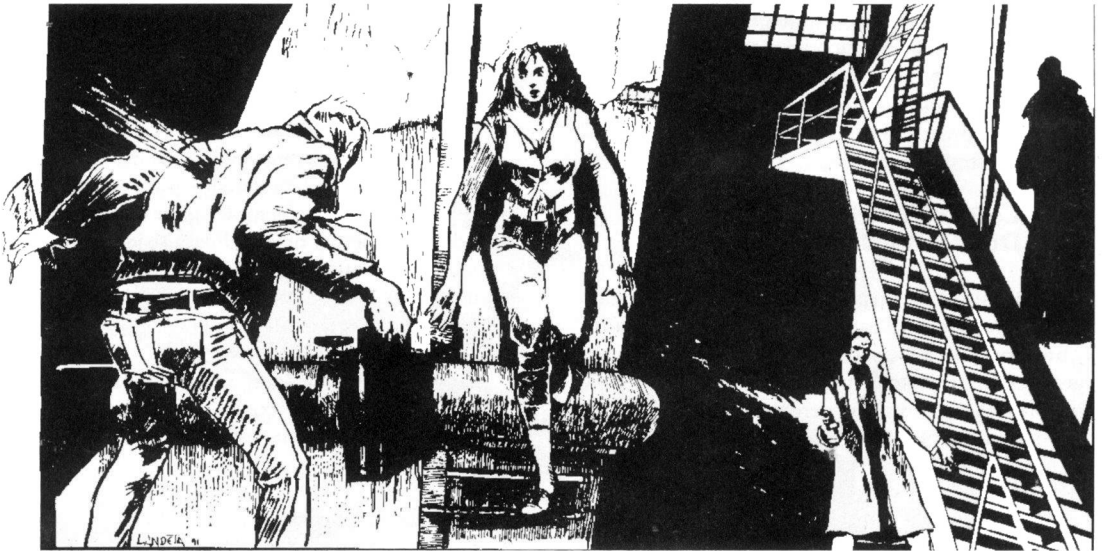
TABLA DE ARMAS ARROJADIZAS

Arma arrojadiza	Bocajarro	D.Corta	D.Medía	D.Larga	Iniciativa	Potencia
Ballesta	1 M.	2-50 M.	50-100 M.	100-150 M.	+0	30
Arco	1 M.	2-45 M.	45-75 M.	75-120 M.	-1	25
Shuriken	1 M.	2-11 M.	11-14 M.	15-30 M.	+1	12

Una ballesta podrá lanzar una flecha cada 2 asaltos. Un arco podrá lanzar una flecha por asalto, y se podrán lanzar hasta 3 shurikens por asalto

Distancia	Metros
Bocajarro	1
D. Corta	FUE x 1
D. Media	FUE x 2
D. Larga	FUE x 3

Si es necesario emplear las dos manos para lanzar el objeto, los alcances se reducirán a la mitad



Capítulo 10

PERSECUCIONES

En el mundo de Mutantes en la Sombra, los vehículos a motor son algo más que un simple medio de transporte. Los agentes de Heracles pasan tanto tiempo realizando prácticas de conducción como en la galería de tiro, y los servicios M tampoco descuidan este aspecto del entrenamiento de sus hombres.

Todos utilizamos coches, motos o camiones de forma habitual, pero tus personajes lo harán de una forma muy especial. Para ellos, un vehículo es un arma, a menudo mucho más letal que el más potente de los fusiles de asalto. De sus reflejos al volante, de su capacidad para asumir riesgos, de su coraje y, en definitiva, de su pericia como conductores, va a depender su vida muy a menudo.

El cine de acción nos ha acostumbrado a todo tipo de persecuciones. En este capítulo veremos las reglas que permitirán representar este tipo de escenas en vuestras partidas.

CARACTERÍSTICAS DE LOS VEHÍCULOS

En Mutantes en la Sombra todos los vehículos poseen una serie de características. En la **tabla de vehículos** puedes encontrar las características de varios coches, motos, furgonetas, todo-terrenos y camiones. A continuación veremos lo que representa cada una de ellas:

Nombre

La denominación de ese modelo

Estructura

Representa la capacidad del vehículo para encajar daños. Un coche con muchos puntos de estructura será más seguro para sus ocupantes y tendrá menos probabilidades de quedar inutilizado por un accidente.

Puntos de velocidad máximos (P.Ve. máximos)

En Mutantes en la Sombra la velocidad de un vehículo se mide en Puntos de Velocidad (P.Ve.). Cada punto de velocidad equivale a 10 kilómetros por hora.

P.Ve. máximos representa simplemente la velocidad máxima a la que puede correr un vehículo.

Ejemplo: El Volkswagen Polo Classic G.D. 1, 4 tiene 14 P.Ve. máximos. Esto significa que no podrá correr a más de 140 Km./h.

Aceleración

La cantidad máxima de P.Ve. que puede aumentar su velocidad un vehículo en un mismo asalto.

Maniobrabilidad

Representa la respuesta a los mandos de un vehículo. Un coche con muchos puntos de maniobrabilidad podrá, por ejemplo, girar en curvas muy cerradas con menos probabilidades de salirse de la carretera que uno con poca maniobrabilidad. Por supuesto, una maniobrabilidad alta hace que el vehículo sea más fácil de conducir.

Siempre que un conductor haga una tirada de su habilidad conducir (coches, camiones o motos), deberá sumar o restar esta característica de su vehículo al resultado del D20.

Precio: El coste del vehículo en pesetas en España el 1 de enero del 91.

En la hoja de personaje encontrarás un espacio reservado para que anotes las características de los vehículos que lleguen a emplear tus personajes.

PERSECUCIONES Y DISTANCIAS

A partir de ahora vamos a distinguir entre persecuciones a **larga distancia** y a **corta distancia**. Mientras que las persecuciones a larga distancia siguen la secuencia de juego a base de turnos, a corta distancia se aplica la secuencia a base de asaltos (cuando dos vehículos se mueven a gran velocidad y a unos pocos metros de distancia, la situación se parece mucho a la de un combate; en unos pocos segundos pueden pasar muchas cosas).

Persecuciones a larga distancia

Se considera una persecución a larga distancia a todas aquellas situaciones en las que perseguido y perseguidor se encuentren a una distancia entre 40 metros y el límite de visibilidad (que variará según las circunstancias, es mucho más difícil ver un coche a 10 metros de distancia si acaba de girar en una curva, que ver a ese mismo coche en una recta a 200 metros). Tan pronto como perseguidor y perseguido se encuentren a menos de 40 metros, se considerará como persecución a corta distancia.

Si el perseguidor lleva una velocidad mayor que la del perseguido y la carretera no tiene desvíos ni intersecciones, es evidente que acabará alcanzándole. El D.J. determinará el momento exacto en que el perseguidor se coloque a menos de 40 metros del perseguido.

Sin embargo, si hay desvíos en la carretera o se circula dentro de una ciudad, el perseguido puede intentar despistar al perseguidor. Para no perder la pista de su objetivo, el perseguidor deberá superar una tirada de percepción. El nivel de dificultad lo decidirá el D.J., basándose en la situación de ambos vehículos.

Si el perseguidor falla su tirada de percepción, o si simplemente no puede ver por cualquier razón al vehículo que persiga, podrá hacer una tirada de intuición. Si esa tirada se hace tras haber fallado una de percepción, su dificultad será mayor en un nivel a la de la tirada de percepción que se fallase (si la dificultad de esa primera tirada ya era de imposible, esa seguirá siendo la dificultad de la segunda).

Si el perseguido se mueve a más P.Ve. que el perseguidor, podrá escapar.

Persecuciones a corta distancia

Tan pronto como perseguidor y perseguido se encuentren a menos de 40 metros, se aplicarán las reglas de persecución a corta distancia. En este tipo de persecuciones se siguen unas reglas parecidas a las del combate, estando cada asalto dividido en 3 fases, fase de preparación, fase de declaración, y fase de acciones. **(IMPORTANTE:** Esta secuencia sólo la seguirán los personajes que conduzcan. Si a bordo de los vehículos que participen en la persecución



hay personajes que vayan a combatir, deberán seguir la secuencia que ya se explicó en el capítulo 9, "Combates en la Sombra").

Vamos a ver más de cerca cada una de ellas.

Fase de preparación

Todos los personajes que deban superar alguna tirada para participar en la persecución (por ejemplo, por los efectos de un rasgo especial) lo intentarán. Si en ese asalto va a tener efecto un poder mutante, lo hará en este momento.

A continuación, el D.J. describirá brevemente la escena de modo que no queden dudas.

Fase de declaración

Todos los personajes que conduzcan un vehículo deberán anunciar en voz alta lo que van a intentar hacer en ese asalto. El D.J. será quien declare las acciones de los P.N.J. El orden en que declaren será inverso al orden de marcha, es decir, el primero en declarar sus acciones será el que vaya en el último lugar.

Ejemplo: Julián Cuerva, a los mandos de su espléndido Renault 4 GLT CIAN, es perseguido por el malvado Ismael Jackson (que se encuentra a 10 metros de distancia) que conduce un Lancia Dedra 2.0 IE, y por Saturnino Flores que conduce un Porsche 928 GT (que va detrás de Ismael, a 30 metros de Julián). El orden en que declararán sus acciones será el siguiente: Saturnino, Ismael y Julián.

Cuando dos o más vehículos se encuentren a la misma altura, se tirará un D20 y quien obtenga un resultado menor hablará primero.

El orden en que se declaren las acciones no será el mismo en que se ejecuten.

Fase de acciones

Una vez que todos los personajes hayan declarado sus acciones, se pasará a realizarlas. Se seguirá una secuencia similar a la del combate: primero se hará una tirada de iniciativa para ver el orden en que actúen los personajes, y luego se resolverán sus maniobras.

Iniciativa

Todos los conductores que participen en la persecución deberán hacer una tirada de iniciativa. Cada uno de ellos tirará 1 D20 al que se sumará el nivel en conducir (coches, motos o camiones, según el vehículo que se emplee) del personaje. Las acciones se resolverán empezando por aquél que haya obtenido el resultado más alto, y terminando por el que haya conseguido el más bajo.

Ejemplo: Javier Galbano (conducir coche 6) es perseguido por Jean Claude Maurie (conducir coche 9) y Ceferino Piqueras, que va en moto (conducir moto 4).

Tras declarar sus acciones, los 3 hacen su tirada de iniciativa. Javier consigue un 14 con el D20, al que sumará 6 (su nivel en conducir coche), lo que nos da un total de 20. El resultado de la tirada de iniciativa para Jean Claude es 5, más su nivel en conducir coche (9), 14. A continuación hace su tirada Ceferino, que logra un 19, y se suma su nivel en conducir moto, que es 4, lo que da un resultado de 23. El orden en que efectuarán sus maniobras será el siguiente: Ceferino, Javier y por último Jean Claude.

MANIOBRAS

Cada vez que un personaje que conduzca un vehículo quiera hacer una maniobra, deberá superar una tirada de su habilidad conducir (coche, camión o moto, dependiendo del vehículo que utilice en ese momento). A esa tirada la llamaremos de ahora en adelante **tirada de maniobra**. Para hacer una tirada de maniobra, se hará una tirada en la tabla de acciones, sumándose al resultado en el D20 la maniobrabilidad del vehículo que se utilice.

Si se falla la tirada de maniobra, se deberá hacer a continuación una **tirada de control**. Para hacer una tirada de control, se hará una tirada de la habilidad conducir con un nivel de dificultad fácil. Se sumará al dado la maniobrabilidad del vehículo y se restará la diferencia entre el resultado obtenido en la tirada de maniobra y el resultado mínimo con el que se hubiese superado dicha tirada. (Ha llegado el momento de poner un ejemplo).

Ejemplo: Javier Galbano, (conducir coche 6) a los mandos de un Citroen AX Vivace 5p. intenta hacer un adelantamiento. La dificultad de esa maniobra es, según indica la tabla de maniobras básicas, **fácil**. Deberá conseguir un 5+, pero restará al dado -1 por la maniobrabilidad de ese modelo.

TABLA DE MANIOBRAS BASICAS

Vehículo	Adelantamiento	Giro 180º	Giro 90º	Atrás y giro
Motos	F	N	F	---
Coches	F	D	N	D
Todo-terrenos	F	D	N	D
Furgonetas	F	D	N	D
Camiones	N	MD	D	MD

El jugador que lleva a Javier, tira el dado. El resultado es 4, menos 1 (por la maniobrabilidad del coche), nos da un total de 3. Ha fallado en la maniobra y deberá hacer una tirada de control.

Para tener éxito en la tirada de control, tiene que superar una tirada de conducir coche con un nivel de dificultad fácil (5+). Restará al resultado en el D20 la maniobrabilidad del coche (-1) y la diferencia entre el resultado de la tirada de maniobra y el resultado mínimo exigido para que esa tirada fuese un éxito, en este caso, 2 (5-3). El jugador que lleva a Javier tira el D20. El resultado es un 16, lo que una vez restados los modificadores negativos, nos da un total de 13. Ha superado la tirada de control.

Si se supera una tirada de control, la maniobra habrá fracasado, pero no habrá otros efectos y la persecución seguirá su ritmo normal. Si se falla la maniobra, se habrá producido un accidente. Los accidentes se explicarán más adelante, en este mismo capítulo.

En la **tabla de maniobras básicas**, encontrarás la dificultad de una serie de maniobras básicas, que dependerá del tipo de vehículo que la realice (coche, furgoneta, todo terreno, camión o moto). Hay otras maniobras básicas cuya dificultad es fija, y por tanto no aparecen en la tabla de maniobras básicas.

MANIOBRAS BASICAS

ACELERAR: Si sólo se pretende acelerar, no es necesario tirar dados. Todo vehículo puede acelerar en un asalto la cantidad de P.Ve. que indique su característica **aceleración** como máximo.

FRENAR: Un conductor puede reducir la velocidad de su vehículo hasta un máximo de tres

veces su aceleración en un mismo asalto sin tener que tirar dados.

FRENADA BRUSCA: El fin de esta maniobra es detener un vehículo en el menor tiempo posible. Para hacer una frenada brusca, el conductor deberá superar una tirada de control. Si la supera, los P.Ve. que lleve su vehículo en ese asalto podrán bajar hasta un máximo de 20 P.Ve. Si el vehículo con el que se haga una frenada brusca se mueve a más de 20 P.Ve., se necesitará otro asalto para completar la maniobra. En ese segundo asalto, se deberá superar otra tirada de control (no se puede hacer una frenada brusca en un asalto, y terminar de detenerse con una frenada normal en el siguiente).

Después de una frenada brusca, el vehículo quedará cruzado en la carretera.

ADELANTAMIENTO: El fin de esta maniobra es colocarse delante o en paralelo al vehículo que se encuentre inmediatamente delante, por tanto es imprescindible que el vehículo que intente esta maniobra lleve una velocidad mayor que la del que se pretenda adelantar. Si el vehículo que se quiere adelantar no se opone al adelantamiento, no será necesario tirar dados. Si el vehículo que se pretenda adelantar es conducido por un personaje que no quiera ser adelantado, será necesario superar una tirada de maniobra. La dificultad de esa tirada aparece en la tabla de maniobras básicas.

Si se tiene éxito en una maniobra de adelantamiento, el conductor adelantado tendrá derecho a realizar una "contramaniobra". Esta contramaniobra no necesita ser anunciada durante la fase declaración, pero el conductor que la realice perderá su próxima acción (en ese mismo asalto si aún no ha realizado su acción, o en el posterior si ya la había realizado, es algo muy parecido a esquivar en combate cuerpo a cuerpo).

MUTANTES

en la Sombra

La dificultad de esta contramaniobra será **fácil**, pero se restará al D20 la categoría de éxito de la tirada de maniobra.

Si el vehículo que se pretendía adelantar fracasa en su contramaniobra, deberá superar una tirada de control de la forma habitual. Si tiene éxito, el adelantamiento no se producirá, pero el conductor que intentaba esa maniobra no deberá hacer una tirada de control.

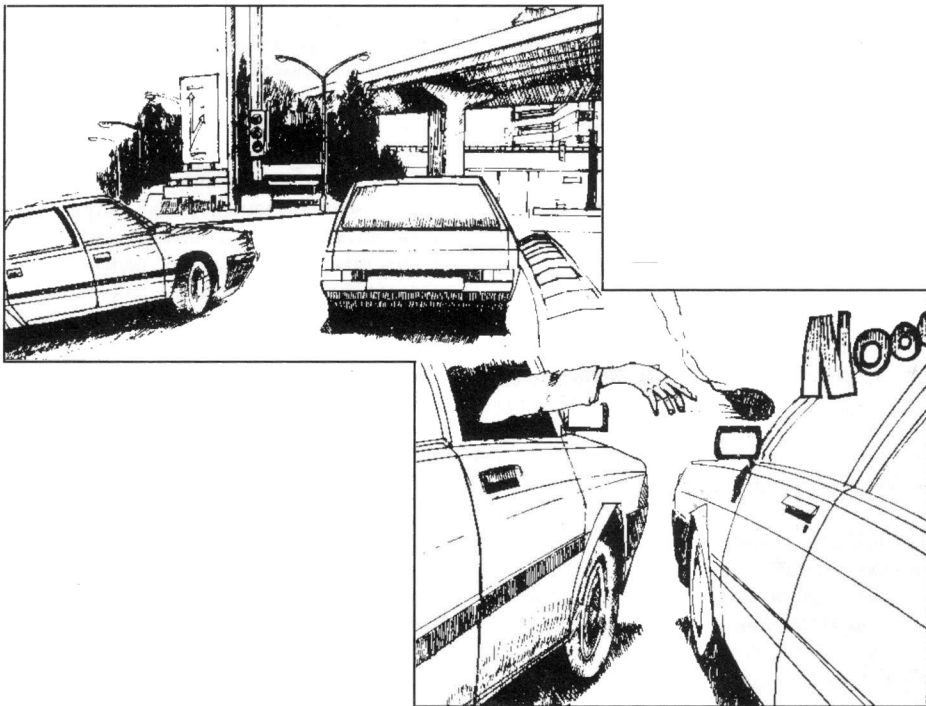
EXCEPCION: Si una moto intenta hacer un adelantamiento, la dificultad de la contramaniobra no será fácil, sino normal.

GIRO DE 180 GRADOS: El fin de esta maniobra es invertir el sentido de marcha del vehículo de forma brusca. Los camiones no podrán realizar esta maniobra. Para hacer un giro de 180°, es imprescindible tener un carril libre a la izquierda o a la derecha. Si los P.Ve. del vehículo son iguales o inferiores a 10 se necesitará un asalto para realizar esta maniobra. Si son superiores se necesitarán 2 asaltos. Al final de la maniobra, la velocidad máxima será igual a la aceleración del vehículo (pues la velocidad del vehículo llega a 0 durante esta maniobra).

GIRO DE 90 GRADOS: El fin de esta maniobra es girar de forma brusca.

ADELANTAR Y CRUZARSE: El fin de esta maniobra es adelantar a un vehículo y quedar detenido en perpendicular a él para obligarle a detenerse. Para realizar esta maniobra se deberá hacer un adelantamiento. Si se tiene éxito, se hará a continuación una tirada de control. Si se supera, la maniobra se habrá completado (si se falla, se deberá hacer otra tirada de control).

Una vez que se haya realizado esta maniobra, el vehículo que haya sido adelantado deberá superar una tirada de control o se saldrá de la carretera y se producirá un accidente (los accidentes se explicarán más adelante, en este mismo capítulo). Si se supera esa tirada de control, el conductor adelantado podrá decidir si se detiene o continua. Si continua puede intentar esquivar al vehículo que se le haya cruzado. Para ello hará una tirada de maniobra con nivel de dificultad difícil. Si la supera, seguirá adelante sin problemas una vez haya rodeado al otro vehículo. Si falla, se producirá un accidente.



ATRAS Y GIRO: El fin de esta maniobra es invertir el sentido de marcha del vehículo (como un giro de 180°) pero sin que se necesite tener libre un carril de la carretera a izquierda o derecha. Si se tiene éxito en la tirada de maniobra, la velocidad máxima a la que se terminará el asalto será igual a la aceleración del vehículo más 4 P.Ve.

ACCIDENTES

Cuando se falle una tirada de control, se habrá producido un accidente. Por supuesto, un accidente provocará la pérdida de puntos de estructura al vehículo, y de puntos de vida a sus ocupantes.

Inmediatamente después de fallar la tirada de control, se restará al resultado mínimo con el que se hubiese superado la tirada el resultado real de dicha tirada. Esa será la velocidad del vehículo cuando se produzca el accidente (de esta forma se representa el hecho de que, en una situación de emergencia, el conductor pisa el freno de forma instintiva). La velocidad final de un vehículo en un accidente nunca podrá ser superior a la que llevase inmediatamente antes de hacer la tirada de control.

Una vez calculada la velocidad en P.Ve. del vehículo cuando se produjo el accidente, ve a la **tabla de accidentes**. Allí encontrarás cada tipo de vehículo y una serie de situaciones (choque contra una moto, choque contra una valla, salirse de la carretera...). Donde se crucen la columna correspondiente al tipo de vehículo y la hilera correspondiente al tipo de accidente, encontrarás un modificador. Multiplica la velocidad en el momento del accidente por ese modificador. Resta al resultado de esta operación los puntos de estructura del vehículo y el total será la potencia de impacto que sufrirán los ocupantes. El vehículo perderá tantos puntos de estructura como P.Ve. llevase cuando se produjo el accidente.

Ejemplo: Ismael Jackson, a bordo de su Lancia Dedra 2.0 IE, intenta una frenada brusca, por lo que deberá intentar una tirada de control. Su nivel en conducir coche es 5. La dificultad de la tirada de control es fácil, por lo que deberá obtener un 6 o más (la maniobrabilidad del vehículo es igual a 0). El jugador que controla a Ismael tira el dado, y el resultado es un 2.

Para calcular la velocidad del vehículo en el momento, restaremos 6-2, lo que nos da 4. Esos eran los P.Ve. de su Lancia cuando se produjo el accidente. El D.J. decide que Ismael ha chocado contra un árbol. En la tabla de accidentes, para la situación choque contra árbol a bordo de un coche, se da un modificador de x 2. Por tanto, la potencia de impacto que sufrirá Ismael será igual a 4 (la velocidad del coche) por 2, lo que nos da 8. Restamos la estructura del vehículo (12). El resultado es -4, por lo que Ismael no sufrirá daños. Su coche, sin embargo, perderá 4 puntos de estructura (de modo que se quedará con 8 puntos de estructura).

Si el accidente se produce por un choque frontal entre 2 vehículos, a la hora de calcular los daños cada uno de ellos llevará una velocidad igual a la suma de las velocidades de los dos en el momento del accidente.

Daños en los vehículos

Por cada punto de estructura que pierda un vehículo (por cualquier causa) su velocidad máxima bajará en -1, su aceleración en -1, y todas las tiradas de maniobra o de control que haga quien le conduzca en ese momento, sufrirán una penalización de -1.

IMPORTANTE: La aceleración de un vehículo nunca podrá ser inferior a 0. Cuando un vehículo que haya perdido puntos de estructura intente frenar, se calculará su frenada a partir de la aceleración.

TABLA DE ACCIDENTES

ACCIDENTE	VEHICULO QUE SUFRE EL ACCIDENTE				
	Moto	Coche	Todo Terreno	Furgoneta	Camión
Choque contra moto	x 3	x 1	x 1	x 1	x 0
Choque contra coche	x 4	x 3	x 3	x 2	x 1
Choque contra todo terreno	x 4	x 3	x 3	x 2	x 1
Choque contra furgoneta	x 5	x 4	x 4	x 3	x 2
Choque contra camión	x 5	x 5	x 5	x 5	x 3
Choque contra un muro	x 5	x 5	x 5	x 5	x 4
Choque contra una valla	x 4	x 1	x 1	x 1	x 0
Choque contra un árbol	x 4	x 2	x 2	x 2	x 0.5
Salirse de la carretera	x 2	x 1	x 1	x 1	x 1

ción original, sin aplicarse penalizaciones.

Maniobras ofensivas

Hay dos maniobras un tanto especiales, a las que denominaremos **maniobras ofensivas**. Su fin es emplear al propio vehículo como arma, para intentar dañar a los otros vehículos que participen en la persecución. Son las siguientes:

FORZAR: Cuando se fuerza a un vehículo, el conductor que intente la maniobra colocará al suyo en paralelo con el otro y tratará de echarlo de la carretera golpeándole lateralmente.

Antes de empezar esta maniobra, el vehículo que la intente deberá haber tenido éxito en un adelantamiento en el asalto anterior, de modo que circule en paralelo con su víctima. La dificultad será difícil (la tirada de maniobra se hará de la forma habitual). Si la tirada tiene éxito, el conductor habrá conseguido golpear al otro vehículo.

El vehículo que haya sido forzado tendrá derecho a una contramaniobra. La dificultad de la contramaniobra será difícil. Se restará al resultado de esa tirada la categoría de éxito de la tirada de maniobra que se hizo para forzar. Además, si el vehículo atacante tiene en ese momento más puntos de estructura que el atacado, se **restará** la diferencia al resultado de la tirada. Si es el atacado el que tiene más puntos de estructura, se **sumará** la diferencia a la tirada.

Un vehículo que haga una contramaniobra para evitar ser forzado, perderá automáticamente su siguiente acción.

Si la contramaniobra tiene éxito, el atacante no habrá podido forzar a su víctima. Si fracasa, se habrá completado con éxito la maniobra.

Cuando se consiga forzar a un vehículo, éste sufrirá un accidente (igual que si hubiera fallado una tirada de control). El vehículo que haya forzado, deberá hacer una tirada de control aunque haya tenido éxito en la maniobra. Al resultado de esa tirada deberá sumar la categoría de éxito que consiguiera en la tirada de maniobra que hizo para forzar.

ARROLLAR: Cuando se arrolla a un vehículo, se le golpea por detrás para intentar que su conductor pierda el control. Por supuesto, quien intente esta maniobra deberá moverse a más P.Ve. que su víctima. La dificultad de la tirada de maniobra

será normal, pero se sumará al resultado la diferencia de P.Ve. entre atacante y atacado.

Si el atacante tiene éxito en esta maniobra, deberá superar una tirada de control. Al resultado de esa tirada deberá restar la diferencia en P.Ve. respecto a su víctima **cuando sea mayor de 2**.

El conductor de un vehículo que haya sido arrollado deberá superar una tirada de control, a la que restará la categoría de éxito que consiguiese en su tirada de maniobra el vehículo atacante.

Atropellos

Cuando un peatón sea atropellado la potencia de impacto será igual a la velocidad del vehículo que le atropelle multiplicada por su estructura.

COMBATES DURANTE LAS PERSECUCIONES

Cuando los personajes que se vean implicados en una persecución quieran emplear armas de fuego, se seguirán las reglas normales de combate para determinar el orden en la fase de declaración y las tiradas de iniciativa.

Cuando se dispare contra los ocupantes de un vehículo, se restará la estructura original del vehículo a la potencia de impacto de los disparos. (**IMPORTANTE:** En las motos no se sigue esta regla, quien vaya en una moto recibirá el daño completo).

Si se dispara contra un vehículo, éste perderá una cantidad de puntos de estructura igual a la mitad de los puntos de vida que perdería una persona en ese disparo.

Es posible disparar contra las ruedas de un coche. En ese caso, la tirada de impacto sufrirá una penalización de -2. Se inutilizará un neumático cuando se logre alcanzarlo con una categoría de éxito de 1 ó más. Si se revienta un neumático el vehículo deberá superar una tirada de control adicional cada asalto. Si pierde más de un neumático, se hará una tirada de control por cada uno que esté reventado. Además, el vehículo perderá 3 P.Ve. en cuanto quede inutilizada una de sus ruedas.

LA CARRETERA

Cada tipo de carretera posee unos **puntos de velocidad de seguridad** (P.Ve.S.). Estos puntos de velocidad de seguridad representan la velocidad máxima a la que es posible circular en ese tipo de carretera sin demasiados riesgos. Cuando un vehículo supere los P.Ve.S. de la carretera sobre la que circule y haga una tirada de maniobra o de control, el conductor deberá restar al D20 un punto por cada P.Ve. que lleve por encima de los puntos de velocidad de seguridad.

Podrás encontrar los P.Ve.S. de cada tipo de carretera en la **tabla de carreteras**.

TRAFICO

Por supuesto, no se corren los mismos riesgos durante una persecución en una carretera desierta que en los accesos a una gran ciudad durante una hora punta. La densidad de tráfico puede influir de forma decisiva cuando un personaje intente maniobras arriesgadas a los mandos de su vehículo.

Al principio de la persecución, el D.J. decidirá el nivel de tráfico de la carretera en que se vaya a desarrollar la escena. En la **tabla de tráfico** aparecen varias posibilidades (por ejemplo tráfico normal, tráfico denso, atasco...). Una vez que se determine el tráfico de la carretera, la tabla indicará el modificador que se aplicará a todas las tiradas de maniobra o de control dependiendo del vehículo que se conduzca.

TABLA DE CARRETERAS	
Tipo de carretera	P.Ve.S.
Autopista	30
Autovía	18
Nacional	14
General	13
Comarcal	9
Vecinal	7
Urbana	7
Camino de cabras	4

TABLA DE TRAFICO					
Nivel de tráfico	Motos	Coches	T.Terrenos	Furgonetas	Camión
Sin tráfico	+3	+2	+2	+2	+1
Poco tráfico	+2	+1	+1	+1	0
Tráfico normal	+1	0	0	-1	-1
Tráfico Denso	0	-1	-1	-2	-2
Atasco	-1	----	----	----	----

TABLA DE VEHICULOS: COCHES

Vehículo	Estructura	P. Velocidad	Aceleración	Maniobrabilidad	Precio
Alfa Romeo 33 1.7 16v GTI	10	21	6	1	2.058.000
Audi 90 22 Sport E	12	21	5	1	3.378.000
Audi 100 CD TDI	13	20	5	0	4.169.000
Cadillac Seville Aut.	16	18	5	0	8.300.000
Citroen AX Vivace 5p	7	16	4	-1	1.135.000
Citroen BX 16 TS	9	18	4	-1	1.668.000
Ferrari Testarossa	15	29	8	2	29.000.000
Ferrari F-40	11	32	8	2	50.000.000
Fiat Uno Base 5p	8	15	3	-3	1.077.000
Fiat Tempra 1.6	10	18	4	0	1.756.000
Ford Fiesta Pacha 3p	8	15	3	-2	1.222.000
Ford Escort Prima 1.3 5p	10	16	3	0	1.545.000
Ford Orion CLX 1.6	10	18	4	0	1.671.000
Ford Sierra 2.0 CL 5p	12	18	4	0	2.074.000
Lancia Dedra 2.0 IE	12	20	5	0	2.580.000
Lotus Esprit Turbo SE	13	27	10	3	11.752.000
Maserati Spider	11	22	8	2	7.926.000
Mercedes 250 D Largo	14	17	3	-2	8.747.000
Nissan Primera 1.6 Six Sedan 4p	11	18	5	0	2.081.000
Opel Corsa GL 1.4 4p	8	17	4	0	1.381.000
Opel Kadett LS 1.4	9	17	4	-1	1.526.000
Opel Vectra GL 2.0 I 4p	10	20	5	0	2.171.000
Peugeot 205 Aut 3p	8	17	3	-1	1.577.000
Peugeot 309 GTX	9	19	5	0	2.029.000
Peugeot 405 SRI	10	20	5	0	2.637.000
Peugeot 605 SRI	13	20	5	0	3.100.000
Porsche 944 Turbo	14	26	8	2	9.516.000
Porsche 928 GT	16	27	8	2	14.370.000
Renault 4 GTL CIAN	7	12	3	-2	935.000
Renault 5 Oasis 5p	8	14	3	-2	1.145.000
Renault Clio RT 1.4 5p	8	17	4	0	1.430.000
Renault 19 TS 5p	9	17	4	0	1.495.000
Renault 21 TXE 4p	10	20	5	0	2.630.000
Rolls Royce Silver Spirit	23	20	5	0	22.663.000
Rolls Royce Silver Spur	24	20	5	0	26.185.000
Rolls Royce Corniche Conv	24	21	5	0	34.680.000
Rover 114 SL 5p	8	16	4	0	1.380.000
Seat Marbella XL	7	13	2	-4	967.000
Seat Ibiza SX 1.2	9	15	3	-2	1.249.000
Seat Malaga GLX 1.5	10	17	4	-1	1.480.000
Toyota Supra	15	23	8	2	6.466.000
Volkswagen Polo Classic GD 1.4	8	14	3	-4	1.347.000
Volkswagen Golf Sprinter 1.7 5p	9	18	4	0	1.775.000
Volkswagen Jetta CL 1.5	10	16	4	-1	1.598.000
Volkswagen Passat GT 16V	12	21	5	0	3.186.000
Volvo 480 Turbo	10	20	5	1	3.583.000

TABLA DE VEHICULOS: FURGONETAS Y CAMIONES

Vehículo	Estructura	P.V.Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad	Precio
DAF VD 400 ET 360	17/35	14	3	0	2.609.000
Iveco 35.8 (Combi 8+1) E/E 2800	20/30	11	3	0	3.032.000
Mercedes Benz MB-100 Combi 1	16/25	10	3	-1	2.097.000
Peugeot J-5 Combi 9 Luxe Turbo	17/26	14	3	1	2.918.000
Volkswagen Transporter Plataforma D 1.9	14/25	13	3	0	2.098.000
Iveco 40.10 Cha. Cab. 4*4 E/E 320	22/40	11	2	0	4.693.000
Renault B-11050 3200	17/50	12	2	0	3.085.000
Pegaso 1210.6 Chasis Cabina 3100*	25/65	9	2	0	4.913.000
Renault M-200 1316 MD lider 300*	36/130	11	2	0	5.911.000

* Camión

TABLA DE VEHICULOS: TODO TERRENOS

Vehículo	Estructura	P.V.Máximos	Aceleración	maniobrabilidad	Precio
Bertone Freeclimber	16	17	4	+1	3.633.000
Daihatsu Feroza DX 16V	11	14	4	+1	2.418.000
Lada Niva	11	13	2	-2	1.210.000
Mercedes 230 GE corto	21	14	3	+0	5.518.000
Mercedes 300 GE largo	22	16	3	+0	6.986.000
Mercedes 300 GD corto	21	14	2	-1	6.187.000
Mercedes 300 GD largo	22	14	2	-2	6.768.000
Mitsubishi Galant 20 GTI 16V	11	20	5	+3	3.758.000
Land Rover Defender 90 TDI	17	14	3	+0	2.495.000
Land Rover Defender 110 TDI	19	13	3	-1	2.745.000

TABLA DE VEHICULOS: MOTOS

Vehículo	Estructura	P.V.Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad	Precio
Aprilia 125 Pegaso *	1	14	10	-1	499.000
Bimota YB 9 Bellaria	2	24	13	+1	3.059.000
BMW R-100 GS Paris Dakar	2	18	11	0	1.450.000
BMW K-75 RT*	2	19	10	0	1.500.000
Cagiva 750 Elefant *	2	17	10	0	1.102.000
Cagiva Frencia C-12 R	1	16	9	-2	581.000
Ducati Paso 750	2	21	11	0	977.000
Gilera 125 XR-2 *	1	14	9	-2	477.000
Gilera 500 Saturno	1	18	10	0	934.000
Honda NX 650 Dominator *	2	16	10	0	930.000
Honda ST 1100 F Pan European	3	23	12	0	1.799.000
Kawasaki Tengai 650 *	2	17	10	0	797.000
Kawasaki EN 500 Vulcan	2	17	11	0	778.000
Kawasaki ZXR 750	2	25	13	+1	1.369.000
KTM 600 Incas 4T *	1	16	10	0	965.000
Morini 501 Excalibur	2	16	10	0	847.000
Moto Guzzi California III	3	17	10	0	1.599.000
Suzuki DR 800 *	2	18	10	0	955.000
Suzuki GSX-R1100	2	27	14	+2	1.606.000
Vespa TX 200 Elestart	1	10	8	-3	350.000
Vespino NLX	1	4	3	-8	127.000
Yamaha XTZ 750 *	2	19	12	0	1.179.000
Yamaha RD 350 LC	1	19	11	0	639.000
Yamaha FZR 1000 Exup	2	27	14	+2	1.390.000

* Estas motos son todo-terreno

Capítulo 11

EXPERIENCIA

Cada vez que un personaje de Mutantes en la Sombra sobreviva a una aventura obtendrá una serie de ventajas. Es este uno de los mayores alicientes para los jugadores, pues si un mismo P.J. tiene éxito es sus aventuras irá progresando. Sus niveles mejorarán, ganará nuevas habilidades, conseguirá dinero y/o amigos y, en definitiva, llegará a convertirse en alguien importante y respetado en nuestro universo ficticio. Con el tiempo, es posible que el jugador decida que su personaje es tan potente que jugar con él ya no le divierte y lo dejará para crear uno nuevo con el cual podrá partir de cero otra vez. Su antiguo P.J., convertido en leyenda viviente, abandonará sus aventuras para gozar de un plácido retiro.

El fracaso

Por supuesto no todos los habitantes del mundo de Mutantes en la Sombra se jubilan de forma tan gloriosa. De igual forma que se recompensa el éxito se castiga el fracaso. Aquellos que no dan la talla pueden esperar un destino terrible. Las aventuras de muchos P.J. terminan con la muerte, la cárcel o el secuestro en las garras de un servicio M.

El éxito

Superar con éxito una aventura supone una serie de ventajas. Si los P.J. trabajaban para Prometheus, serán promovidos en la organización, ganarán la confianza de sus mandos y el respeto de sus compañeros. Por otra parte, conocerán a multitud de P.N.J. A unos les prestarán su ayuda y con ello ganarán su amistad, pero también ganarán enemigos, que en el futuro podrían llegar a ser peligrosos.

Por supuesto también se pueden conseguir beneficios en forma de bienes materiales. Es posible que consigan armas, dinero (si trabajan para Prometheus un 50% de las ganancias por la operación) o vehículos, de forma más o menos legal.

Por otra parte, la experiencia mejorará las capacidades del personaje. Esto se representa mediante los P.X. o puntos de experiencia.

Los puntos de experiencia se utilizan para mejorar los niveles de las habilidades de un personaje o para que adquiera otras nuevas. También es posible aumentar el nivel de un poder mutante o conseguir puntos de bioenergía gastando P.X., pero no se podrán adquirir nuevos poderes M ni aumentar los niveles de las características.

EL D.J. otorgará puntos de experiencia a los personajes después de acabar cada módulo. Si se trata de una campaña, los P.X. se otorgarán una vez cada 3 ó 4 sesiones de juego.

En la tabla **experiencia 1** encontrarás la cantidad de P.X. que gana un personaje cuando termina con éxito una aventura. Esta cantidad variará según el éxito que haya tenido en su misión.

En la tabla **experiencia 2** encontrarás los P.X. que hay que gastar para aumentar el nivel de una habilidad, adquirir una habilidad nueva, aumentar el nivel de una mutación o aumentar la cantidad máxima de puntos de bioenergía.

No es necesario que gastes todos los P.X. de una sola vez; es posible guardar los que puedan sobrar tras una aventura y gastarlos posteriormente.

TABLA EXPERIENCIA 1

FACTORES	P.X.
Módulo finalizado con éxito total	+3
Módulo finalizado con éxito parcial	+2
Módulo finalizado con un fracaso	+1
Nadie ha descubierto que son M	+3
Un P.N.J. digno de confianza sabe que son M	+2
Un P.N.J. peligroso sabe que son M	+1
No han resultado heridos	+2
Han resultado heridos	+1
Han elaborado un buen plan	+3
Han estropeado un buen plan	-1
Han salvado la vida a otro P.J.	+2
Han salvado la vida a un P.N.J.	+2
Por jugar bien	+3
Por jugar de forma regular	+2
Por jugar mal	+1

TABLA EXPERIENCIA 2

FACTORES	COSTE
Adquirir una nueva habilidad (nivel 1)	5
Subir una habilidad un nivel	4
Subir en un punto la bioenergía	5
Subir un nivel en una mutación	10

VIVIENDO EN LA SOMBRA

Apoyó la espalda contra una pared del callejón y esperó. La herida en la pierna le dolía tanto que apenas podía pensar. Una gota de sudor resbaló desde su frente hasta un ojo donde escoció por su segundo. Al fondo, entre las sombras, un vagabundo tapado con cartones dormía tranquilo. Podía sentir su propio pulso latiendo en la sien a toda velocidad mientras trataba de controlar sus jadeos. Algo húmedo y caliente bajó por la parte trasera de su rodilla. Sangraba otra vez. Se llevó la mano a la herida por debajo de la gabardina. Sentía un dolor que le taladraba, como si le estuviesen clavando una punta en el hueso. Entonces volvió a oír al helicóptero.

Sonaba varias calles más abajo y, cuando giró la cabeza en la dirección del sonido, pudo ver sus luces entre la niebla de la última hora de la noche. Adivinó un foco rastreando cada rincón de cada calle y cuando intentó dar un paso y su pierna herida se negó supo que definitivamente estaba perdido. Amartilló su revolver sin sacarlo del bolsillo de la gabardina y lo acarició. Dejó de controlar el ruido de su respiración y jadeó violentamente, como un animal agotado. Los destellos del helicóptero se iban acercando calle a calle. Se pegó todo lo que pudo a la pared, como si las sombras fueran a salvarle, igual que un niño se esconde entre las mantas para que le protejan de sus miedos. Al fondo del callejón, el vagabundo seguía dormido entre embalajes.

Sabía que su única oportunidad estaba en mantener el autocontrol. Oía el helicóptero avanzando hacía él a pocos metros de distancia, el viento que sus palas provocaban llegó hasta él. Relajó todo su cuerpo, tal y como le habían enseñado. El ruido se acercaba más cada segundo. Abrió las palmas de las manos, cerró los ojos y respiró profundo, despacio, muy despacio. El foco del helicóptero cayó sobre el callejón con su luz despiadada. El estruendo de las turbinas del helicóptero y el viento que provocaba lo invadieron todo con violencia. El no se inmutó. En lo más profundo de su cerebro, una voz le gritaba que actuase pero él llevaba años preparándose para un

momento como aquél y no la oyó. Las ratas corrían chillando asustadas, los papeles salían volando, y las basuras chocaban contra las paredes, pero él no movió ni un músculo. El foco avanzó iluminando los charcos.

Le buscaban, querían eliminarle. En el momento en que la luz llegase hasta él estaría muerto, pero en su mente no había lugar para esos pensamientos. Sólo oía ruido blanco y veía un punto negro en el que se concentraba. Con cada respiración, podía verlo más nitidamente. Un punto negro, negro, negro, negro... El helicóptero llevaba unos 10 segundos sobre el callejón pero para él, el tiempo ya no significaba nada.

El piloto del helicóptero estaba cansado. Aquél hombre con el fusil de asalto no dejaba de gritarle. Lentamente fue recorriendo aquel callejón a unos 30 metros de altura. El hombre del fusil le gritó que fuese más despacio. "¡Está ahí abajo, puedo sentirle, puedo sentirle!" oyó en sus auriculares. "Como quiera", le respondió. El foco rasgó las sombras del callejón como un enorme cuchillo. El hombre del fusil le gritó que parase. La luz caía como un chorro de agua sobre la silueta de un hombre. Llevaba gabardina, se apoyaba en la pared y estaba quieto, tranquilo, como una estatua. El hombre del fusil debía tenerlo ya en el punto de mira, le oía gritar por el comunicador palabras que no pudo comprender. Nunca llegó a oír el disparo.

En el callejón, la silueta alzó su cabeza y miró un instante hacía el mismo centro del foco. Durante una milésima de segundo, un sólo gramo de combustible en el interior de un depósito elevó su temperatura hasta 3.000 grados, inducido por una energía que no era estudiada en ninguna universidad del planeta. El piloto no tuvo tiempo de reaccionar. La primera señal que recibió de que algo no funcionaba fue una inmensa explosión que redujo al helicóptero y a su propio cuerpo a una esfera de materia incandescente.

LIBRO DEL DIRECTOR DE JUEGO



Capítulo 1

INTRODUCCION

Antes de nada, sé bienvenido. ¿Así que quieres ser D.J., eh? Fantástico. Te esperan momentos de gloria, pero antes tendrás que terminar de leer este libro.

Seguramente tienes una duda desde las primeras páginas. ¿Cómo puedo decidir la dificultad de las acciones de los jugadores? La tabla de acciones es el eje central de todo el sistema de juego y es esencial que en todo momento puedas decir a tus jugadores si una acción de su personaje será fácil, normal, difícil, muy difícil o imposible. Cuando hayas jugado algunos módulos, el problema desaparecerá. Tu propia experiencia te dirá que dificultad tendrá cada acción, pero eso no soluciona tus primeras partidas. Vamos a intentar ayudarte a manejar la tabla de acciones con algunas sugerencias.

FACIL: Representa la dificultad mínima. Se trata de acciones que en condiciones normales no deberían presentar ningún problema, pero cabe una pequeña probabilidad de fracaso. Por ejemplo, supongamos que quieres arrancar un coche. Lo normal es que, a menos que esté averiado, lo consigas. En el peor de los casos bastaría con un par de intentos, pero, ¿y si el coche TIENE que arrancar a la primera?. Aquí tenemos una acción fácil. Cualquiera puede hacerlo, pero hay una posibilidad mínima de fallo.

NORMAL: Representa una complejidad un poco mayor. Un personaje con un nivel 5 deberá sacar un 9 o más si quiere tener éxito, lo que supone un 60% de probabilidades a su favor. La mayoría de las tiradas tendrán dificultad normal, pues representarán acciones que con un mínimo esfuerzo están al alcance de cualquiera.

DIFICIL: Representa una dificultad un poco mayor de lo habitual. Para realizar una acción de este tipo hay que disponer de cierto tiempo o estar

preparado para ella.

MUY DIFICIL: Empezamos a ir más allá de la dificultad habitual en la vida diaria. Los personajes no sólo tendrán que esforzarse, además necesitarán cierta dosis de buena suerte.

IMPOSIBLE: La dificultad máxima. No se trata de acciones imposibles en sentido estricto, si así fuese no cabría ni la posibilidad de intentarlo. Cuando hablamos de una acción imposible, lo que queremos decir es que está más allá de las capacidades de la gente normal; los personajes que quieran tener éxito en una de estas tiradas tendrán que llegar hasta el mismo límite de sus posibilidades.

Todos los personajes con niveles por debajo de 5 que quieran intentar realizar una acción imposible tendrán que hacer uso de al menos uno de sus puntos de orgullo, es decir, deberán "echar toda la carne en el asador".

No conviene abusar de este nivel de dificultad. Su función es poner al alcance de los P.J. ese tipo de acciones que diferencian a los héroes del resto de los mortales, y si les obligas a realizar esfuerzos titánicos de forma habitual pronto perderán el respeto a lo imposible. Por otra parte, existe el peligro de que la partida llegue a resultar frustrante y eso no hará que tus jugadores se diviertan más, sino todo lo contrario.

A continuación vamos a proponerte una serie de ejemplos. En ellos se explica, con 5 habilidades diferentes (hablar inglés, abrir cerraduras, convencer, biología y medicina, por ese mismo orden) lo que puede representar cada nivel de dificultad.

FACIL

-Cualquier estudiante que lleve unos pocos meses podría entenderlo. Leer el nombre de una calle o de una tienda, o el titular de un periódico.

- Un candado pequeño, la cerradura de una taquilla o de un buzón. Con una simple horquilla podría abrirse.

- Que un desconocido en la calle (y pidiéndolo con amabilidad) te dé un cigarrillo.

- Distinguir una cabra de una vaca, o saber que todos los seres vivos están compuestos de células.

- Diagnosticar una gripe o un catarro.

NORMAL

- Mantener una conversación sencilla, preguntar por una dirección o leer una noticia en un periódico.

- Abrir (sin la llave correspondiente) una cerradura normal, no de seguridad, como la que se puede encontrar en un piso cualquiera.

- Que un desconocido (y pidiéndolo con amabilidad) te ayude a cambiar una rueda.

- Lo que puede saber cualquiera que haya terminado E.G.B., distinguir un reptil de un anfibio o reconocer la raza de un perro o de un gato.

- Curar una gripe o un resfriado, diagnosticar una enfermedad no demasiado extraña (rubeola, conjuntivitis...).

DIFICIL

- Mantener una conversación prolongada por teléfono, leer una novela.

- Abrir una caja fuerte pequeña, o una cerradura de seguridad.

- Que un desconocido te lleve en coche a algún lugar que le pille de camino (pidiéndolo con amabilidad).

- Lo que puede saber alguien que haya terminado el bachillerato. Reconocer el género y especie de un animal no demasiado exótico.

- Tratar una enfermedad que requiera que el paciente pase unos días en la cama. Los conocimientos que pueda tener alguien que haya estudiado dos o tres años de la carrera de medicina o un A.T.S.

MUY DIFICIL

- Hablar con un inglés y que no se dé cuenta por tu pronunciación de que eres extranjero, distinguir los acentos de las diversas regiones o leer una poesía algo complicada.

- Abrir una caja fuerte grande, una cerradura normal con una horquilla o entrar en un coche en 5 segundos.

- Que un desconocido te lleve en coche a un sitio que le pilla a desmano.

- Los conocimientos de un licenciado en biología. Por ejemplo reconocer el género y especie de un animal exótico, distinguir variedades de una misma bacteria, o saber el nombre científico de un ser vivo.

- Los conocimientos propios de un médico, diagnosticar casi cualquier enfermedad o extraer una bala alojada en una pierna (y que el paciente sobreviva).

IMPOSIBLE

- Escribir una novela, hablar como un británico muy culto y que **nadie** pueda detectar que eres extranjero, o leer un manuscrito MUY antiguo.

- Abrir la caja fuerte central de un banco, forzar una cerradura de seguridad con una horquilla.

- Que un desconocido te deje su nuevo coche, o un conocido te preste los ahorros de toda la vida.

- Descubrir un nuevo virus, conocimientos propios de un experto reconocido internacionalmente en la materia.

- Practicar una operación a corazón abierto, realizar un trasplante.

Ante cualquier situación tuya, como D.J., tienes la última palabra y lo mejor que puedes hacer es guiarte por el sentido común. La mayor parte de las tiradas se harán a niveles de dificultad normal o difícil.

Te recordamos que debes ser prudente con los imposibles. Cada vez que aparezca uno es casi seguro que alguien tendrá que gastar uno de sus queridos puntos de orgullo.

LOS PUNTOS DE ORGULLO

Otro motivo de preocupación para los D.J. poco experimentados son los puntos de orgullo. De la cantidad de P.O. a disposición de los jugadores dependerá el ritmo de la partida, cuantos más tengan más se arriesgarán.

Hay 3 sistemas para otorgar puntos de orgullo a los P.J. Cualquiera de ellos resulta válido e incluso es perfectamente posible combinar los 3.

- **Sistema I:** Cada vez que en una tirada del D20 un jugador consiga un 20 (sin modificadores) su P.J. ganará un punto de orgullo. De esta forma, se conseguirá un punto de orgullo en un 5% de las tiradas que hagan en una partida (más o menos).

- **Sistema II:** Cada vez que una acción de un P.J. resulte ser de una importancia decisiva para el



resto del grupo, ganará un P.O. Por ejemplo, cuando un personaje dé con la clave de un misterio sin que sea necesaria una tirada de dado, cuando ponga en peligro su vida por ayudar a un compañero, cuando sea el único que supere una tirada MUY importante, cuando salve al grupo de un grave peligro, etc.

Este sistema plantea algunas dificultades, pues el D.J. deberá ser todo lo objetivo que pueda al juzgar si las acciones de un personaje merecen o no un P.O., por eso no te recomendamos que utilices este sistema hasta que tengas cierta experiencia como director.

- **Sistema III:** Cada vez que un jugador represente especialmente bien el papel de su personaje en una escena, su P.J. ganará un P.O.. Se trata de recompensar a quienes mejor jueguen, por ejemplo animando la partida, resolviendo situaciones con ingenio, o creando una buena personalidad que siguen en todo momento.

También es este un sistema algo complicado para los D.J. sin experiencia, por lo que tampoco se lo recomendamos. Es necesario dosificar los P.O. que se otorgan y no caer en favoritismos (al menos, no más de lo estrictamente necesario)

De igual forma que puedes otorgar P.O. como recompensa a los jugadores que mejor representen a sus personajes, también eres libre de castigar a los que causen problemas quitándoles puntos de orgullo. Es una medida de castigo bastante efectiva, siempre y cuando no abuses de ella. No olvides que tienes en tus manos las vidas de los personajes, y si eres demasiado severo pronto te encontrarás con problemas para encontrar jugadores.

En definitiva, el problema de los puntos de orgullo se reduce a una pregunta: ¿Cuántos P.O. deberán tener los P.J. de mis partidas? Respuesta: Los justos, ni más ni menos. ¿Cuánto es eso? Sólo la experiencia te lo dirá. Si tienen demasiados, serán una especie de superhombres que manejarán la tabla de acciones a su antojo. Si tienen pocos, las partidas pueden resultar frustrantes (especialmente para aquellos con habilidades por debajo de 4) y tendrán problemas muy serios para sobrevivir en situaciones tales como combates o persecuciones.

Si tienes problemas en tus primeros módulos, no te preocupes. Nadie nace sabiendo ser un buen D.J., y con un poco de práctica encontrarás el punto justo de dificultad que buscas para tus partidas.



Capítulo 2

PERSONAJES NO JUGADORES

Uno de los cometidos más importantes de un director es representar a cada uno de los P.N.J. Ten en cuenta que todo lo que los jugadores lleguen a saber de ellos lo recibirán a través de ti, de modo que tendrás que representar sus personalidades como si se tratase de tus propios P.J.

Desde luego, no todos los P.N.J. son igual de importantes. A lo largo de vuestras aventuras aparecerán cientos de personajes sin demasiada importancia con los que no tendrás que esforzarte tanto, pero aquellos que intervengan en tus guiones más a menudo deberás trabajarlos especialmente. No sólo necesitarás unas características y habilidades, si no que tendrás que darles una personalidad clara. No tengas miedo de ser maniqueo, en el mundo de Mutantes en la Sombra, está muy claro quienes pueden ser los buenos y quienes los malos. Los rasgos de los P.N.J. más importantes deben quedar bien definidos. Si, por ejemplo, un ojeador que se la tiene jurada a los P.J. fuma Cohibas continuamente, cada vez que alguien en el grupo huele el humo de uno de esos cigarros, todos sabrán que su enemigo se acerca. Si pasase lo contrario muy a menudo, llegará un momento en que ese detalle de la personalidad del P.N.J. dejará de tener importancia u entonces, ¿de qué servirá?

Piensa en el cine. En cualquier película de acción tenemos a los protagonistas (los P.J.) que son “los buenos” y sus enemigos (los P.N.J.) que son “los malos”. A menudo estos últimos resultan aún más atrayentes que los propios protagonistas. En un segundo plano quedan los amigos de los P.J., que también ofrecen grandes posibilidades.

Recuerda que no estás jugando *contra* los jugadores. Por tanto, no todos tus P.N.J. tendrán malas intenciones para con los P.J. Algunos simplemente les ignorarán y otros les prestarán ayuda de forma más o menos desinteresada, pero todos debe-

rán parecer “de carne y hueso”, no pueden dar la sensación de formar parte del decorado.

Características y Habilidades

Cuando diseñes tus módulos, primero deberás pensar en el papel que tendrán los P.N.J. más importantes así como su forma de ser. A continuación, tendrás que darles unas características y habilidades con sus correspondientes niveles. Aunque para hacer buen rol esto último no es lo más importante, de esos datos va a depender en gran medida la dificultad de tus partidas (suponiendo que seas honesto con los dados). Si, por ejemplo, creas una banda de mercenarios con órdenes de acabar con los P.J. pero pretendes que sean derrotados fácilmente, no puedes darles un nivel 10 en armas de fuego o serán invencibles para un grupo normal de personajes.

Aunque siempre queda la posibilidad de hacer algunas trampas, es preferible calcular bien los niveles y dejar que sean los jugadores los que acaben con ellos por sus propios medios.

A continuación encontrarás una lista de P.N.J. más o menos típicos junto con los niveles de sus características y habilidades para orientarte cuando diseñes los personajes no jugadores de tus propias partidas.

Policía

Características

F 4, D 3, V 3, P 4, I 3, C3

Habilidades

C. sin armas 3, arma exótica (nightstick) 4, armas de fuego (arma corta) 4, conducir coche 4, liderazgo 5, derecho 2.

Puntos de orgullo: 2.

Policía de élite

Características

F 6, D 5, V 5, P 4, I 3, C 3

Habilidades

Las del policía más:

Armas improvisadas 4, armas de fuego (subfusil) 4, armas de fuego (fusil) 4, conducir camiones 4.

Puntos de orgullo: 3

Soldado

Características

F 4, D 3, V 3, P 3, I 3, C 3

Habilidades

Arma blanca 4, armas de fuego (subfusil) 4, armas de fuego (fusil) 4, preparar 3, conducir coche 3, combate sin armas 4, camuflaje 3, supervivencia 3

Puntos de orgullo: 2

Soldado de élite

Características

F 5, D 5, V 6, P 6, I 5, C 4

Habilidades

Trepar 4, conducir coche 4, conducir camión 4, combate sin armas 5, intuición 4, camuflaje 4, arma blanca 5, armas de fuego (fusil) 5, armas de fuego (subfusil) 5, armas de fuego (arma corta) 5, supervivencia 4, liderazgo 4, frialdad 4, sigilo 4, primeros auxilios 4.

Puntos de orgullo: 3

Oficial

Características

F 5, D 5, V 6, P 6, I 6, C 5

Habilidades

Trepar 5, conducir coche 5, combate sin armas 6, intuición 5, camuflaje 5, arma blanca 4, armas improvisadas 6, armas de fuego (subfusil) 6, armas de fuego (fusil) 5, armas de fuego (armas cortas) 7, supervivencia 5, frialdad 6, sigilo 5, primeros auxilios 5, liderazgo 6, explosivos 5, orientación 5, cartografía 5.

Puntos de orgullo: 3

Oficial de élite

Características

F 6, D 6, V 7, P 7, I 7, C 7

Habilidades

Trepar 6, conducir coche 6, combate sin armas 7, intuición 6, camuflaje 6, arma blanca 7, armas improvisadas 5, armas de fuego (subfusil) 7, armas de fuego (fusil) 7, armas de fuego (arma corta) 7, supervivencia 6, frialdad 6, sigilo 6, primeros auxilios 6, liderazgo 6, explosivos 6, submarinismo 4, orientación 6, cartografía 6.

Puntos de orgullo: 4

Vigilante privado

Características

F 4, D 4, V 3, P 3, I 3, C 3

Habilidades

Combate sin armas 5, conducir coche 3, buscar 3, armas de fuego (arma corta) 3, armas exóticas (nightstick) 4.

Puntos de orgullo: 1

Matón barriobajero

Características

F 4, D 3, V 3, P 3, I 3, C 3

Habilidades

Armas improvisadas 5, combate sin armas 5, armas blancas 4, frialdad 7.

Puntos de orgullo: 2

Agente (no mutante) de un servicio M

Características

F 4, D 4, V 3, P 3, I 3, C 3

Habilidades

Combate sin armas 4, conducir coche 3, armas de fuego (arma corta) 4. Otras 3 habilidades a elegir con niveles entre 4 y 6.

Puntos de orgullo: 4

Agente de élite (no mutante) de un servicio M

Características

F 6, D 6, V 5, P 5, I 5, C 5

Habilidades

Combate sin armas 6, conducir coche 5, conducir camiones o motos (5), armas blancas 6, armas improvisadas 6, armas de fuego (arma corta) 6, armas de fuego (subfusil) 6, armas de fuego (fusil) 4, sigilo 5, frialdad 6, supervivencia 5, liderazgo 5.

Puntos de orgullo: 5

Agente mutante de un servicio M (ojeador)

Características

F 3, D 5, V 7, P 7, I 6, C 4

Habilidades

Combate sin armas 4, conducir coche 3, armas improvisadas 3, sigilo 7.

Poder mutante

Lectura mental, nivel 18, 80 puntos de bioenergía

Puntos de orgullo: 3

Guardaespaldas

Características

F 4, D 3, V 3, P 4, I 3, C 3

Habilidades

Combate sin armas 6, buscar 4, conducir coche 6, frialdad 5, armas de fuego (arma corta) 4.

Puntos de orgullo: 1

Guardaespaldas de élite

Características

F 5, D 5, V 5, P 6, I 5, C 5

Habilidades

Combate sin armas 6, buscar 5, conducir coches 6, frialdad 6, armas de fuego (arma corta) 6, armas de fuego (subfusil) 6, arma blanca 6, armas improvisadas 6, arma exótica (cualquiera) 6, frialdad 7.

Puntos de orgullo: 2

Mercenario

Características

F 5, D 5, V 4, P 4, I 4, C 4

Habilidades

Tregar 4, conducir coche 4, conducir camión 4, combate cuerpo a cuerpo 5, armas blancas 5, armas improvisadas 5, intuición 4, camuflaje 4, armas de fuego (subfusil) 5, armas de fuego (fusil) 5, armas de fuego (arma corta) 5, supervivencia 4.

Puntos de orgullo: 3

Mercenario de élite

Características

F 6, D 6, V 5, P 5, I 5, C 6

Habilidades

Tregar 5, conducir coche 5, conducir camión 5, combate sin armas 6, armas blancas 6, armas improvisadas 6, intuición 5, camuflaje 5, armas de fuego (subfusil) 6, armas de fuego (fusil) 6, armas de fuego (arma corta) 6, supervivencia 5, liderazgo 5, frialdad 6, sigilo 5, primeros auxilios 5.

Puntos de orgullo: 4

Rasgos

Como ya hemos dicho antes, es muy importante que des una personalidad sólida a los P.N.J. En esa personalidad se incluyen muchos elementos; la apariencia física, el tono de su voz, su forma de hablar, sus expresiones más típicas... Puedes emplear los rasgos especiales que se dan en el capítulo 4 para los P.J., o inventar otros por tu cuenta.

No todo el mundo puede ser Cary Grant

Un factor muy importante en la interacción entre personajes es la reacción de los P.N.J. ante los P.J. En algunos casos, será hostil "por exigencias del guión". Si, por ejemplo, un jugador intenta asesinar a alguien, luego no podrá esperar caerle bien de buenas a primeras. Otras veces, sin embargo, no habrá una base lógica para determinar la actitud de los P.N.J. hacia los demás personajes, y serás tú quien tenga que decidir si serán hostiles o amistosos.

Por supuesto, un jugador puede intentar ganarse las simpatías de un P.N.J. Para ello dispone básicamente de dos herramientas, la característica carisma y la habilidad seducción. Esta última no sólo se emplea para entablar relaciones afectivas con personajes del otro sexo, también se puede hacer una tirada para caer bien a un P.N.J. hombre o mujer, según el caso. Sin embargo, seguimos teniendo un problema, ¿qué pasa cuando un P.J. y un P.N.J. se encuentran por primera vez?. En un caso así, para determinar la reacción del P.N.J., puedes hacer una tirada de carisma en secreto por cada miembro del grupo de jugadores. Aquellos que la superen se ganarán la simpatía del P.N.J. en cuestión, quienes la fallen, recibirán su desconfianza o incluso su odio, según las circunstancias.

P.N.J. y puntos de orgullo

Al igual que los P.J., los personajes no jugadores también poseen puntos de orgullo. Los pueden emplear de la forma habitual, pero hay

algunas diferencias a la hora de calcular cuantos ganan. Un P.N.J. no recupera P.O. Tiene una cantidad fija, (que puede no ser igual a su nivel de voluntad) y cuando los gasten todos no conseguirán más hasta la próxima aventura en que aparezcan (en la que volverán a tener la cantidad original).

Por supuesto, no todos los P.N.J. tendrán la misma cantidad de P.O. Quienes sean importantes y difíciles de matar poseerán muchos, los que sean meros extras, tendrán apenas unos pocos.



Capítulo 3

ALGUNOS CONSEJOS

"Y libre al fin de esta relación que la encadenaba, la representación puede darse como pura representación"

Michel Foucault

Antes de empezar este capítulo, queremos que tengas claro que lo que vas a leer no pretende en ningún momento ser nada más que una serie de consejos dirigidos especialmente a los más novatos en el mundo de los juegos de rol. Están sacados de la experiencia propia del equipo de diseño de Ludotecnia, y no pretendemos que tengan validez universal.

LAS REGLAS

La única regla que debe seguir el D.J. en todo momento es la siguiente:

Lo único verdaderamente importante es que los jugadores se diviertan.

Al fin y al cabo, todo lo que pretendemos a la hora de crear este juego que tienes en tus manos es que tú y tus amigos os lo paséis bien durante un rato. Toda regla queda supeditada a este principio, y por tanto se puede prescindir de cualquiera de ellas, siempre y cuando sea por el bien de la diversión. Si algo te parece demasiado complicado o demasiado simple, puedes cambiarlo o incluso ignorarlo con toda tranquilidad. Ten en cuenta que Mutantes en la Sombra es un juego que requiere un ambiente especial, cierto suspense que es muy difícil de lograr si se interrumpe la partida cada 3 minutos para consultar el reglamento.

Si en una escena de máxima tensión el D.J. olvida alguna regla, lo mejor es que la improvise para mantener el ritmo. Si algún jugador protesta, un buen D.J. sabrá lanzarle una mirada asesina que le haga saber que está poniendo a los dioses en contra suya. De todas formas, siempre podrá consultar lo que sea necesario cuando la situación sea más relajada, y así podrá acordarse para la próxima vez.

ANTES DE LA PARTIDA

Por supuesto, un mínimo de preparación antes de la partida es esencial para el buen desarrollo de la misma, y no nos estamos refiriendo a que el D.J. se sepa el guión de memoria, haya leído las reglas tres docenas de veces y no necesite consultar nunca una tabla porque se las conoce todas como la palma de su mano.

Como ya dijimos antes, lo único que no se debe perder de vista es la diversión. Es cierto que un módulo en el que estén previstas TODAS las situaciones posibles sería fantástico, pero la imaginación de los jugadores suele ser tal que es prácticamente imposible tenerlo todo previsto. Por eso, una vez más el D.J. debe ser flexible, y capaz de improvisar una pequeña escena con la que los personajes vuelvan al buen camino.

Esto significa que no es necesario trabajar cada pequeño detalle del módulo antes de jugarlo, por la simple razón de que muchas de esas escenas que con tanto cariño has preparado nunca llegarán a ser jugadas, nadie se fijará en ese P.N.J. que con tanto mimo has creado, y nadie se molestará en abrir el sexto cajón de la derecha de ese fichero que probablemente nunca lleguen a encontrar. Por supuesto, siempre es preferible invertir cierta cantidad de tiempo en la creación del módulo a tener que improvisarlo todo durante la partida; sacarse cosas de la manga está muy bien, pero no esperes llevar adelante una partida con ese método. Para no caer en ninguno de los dos extremos, te aconsejamos que cuando crees un módulo sigas este esquema:

1.- Los personajes no jugadores ¿Quiénes son?, ¿cuál es su personalidad? ¿qué motivaciones les impulsan?, ¿cómo reaccionarán ante los P.J.? ¿qué tienen o saben que pueda interesar a los jugadores?.

Un pequeño párrafo (es recomendable que lo dejes por escrito, ayuda mucho aunque luego no necesites consultar tus notas durante la partida) para cada uno bastará para responder a estas preguntas y muchas más que pueden ser importantes a la hora de representarlo.

2.- Los lugares: Aparte de una pequeña descripción de los escenarios en que vaya a transcurrir la aventura, ayudará mucho que tengas la mayor cantidad de material gráfico posible, mapas, fotografías, dibujos, etc., que ayudarán a la imaginación de los jugadores.

3.- Los acontecimientos: Por supuesto, además de dónde y con quién, hay que saber que es lo que va a suceder. Esta parte hay que trabajarla muy especialmente porque al fin y al cabo aquí va a estar el corazón de la historia.

En cualquier caso, lo mejor que puedes hacer es guiarte por la forma en la que está escrito el módulo que aparece en este libro para crear luego los tuyos.

Una vez preparado el guión, es importante elegir bien el sitio en el que se vaya a jugar la partida. Un lugar sin mirones, en el que se pueda hablar alto y hacer un poco de ruido, con espacio para una mesa y unas sillas, una nevera no demasiado lejos para los refrescos y en el que nadie te moleste cada cuarto de hora sería lo perfecto, pero en realidad se puede jugar muy a gusto casi en cualquier parte. Basta con una mesa y unas sillas, papel y lápices en abundancia, la mayor cantidad de dados posible (bueno, ¡no es necesario que cada jugador tenga 14 D20!) y un poco de intimidad.

De todas formas, hay detalles que pueden hacer ganar mucho a las partidas. Por ejemplo, la iluminación perfecta sería una lámpara que permita ver en la mesa, pero mantenga el resto de la habitación en penumbra. También es casi imprescindible una buena banda sonora. Una música adecuada en el momento apropiado puede ser la diferencia entre una escena grandiosa, llena de emociones fuertes y misterio y una mediocre. Siempre que sea posible, es aconsejable un cassette y una buena selección de cintas (las bandas sonoras de películas son una fuente inagotable de material).

DURANTE LA PARTIDA

Poco más tenemos que decirte que no te hayamos dicho ya. Sólo recordarte una vez más que

el D.J. es, ante todo, un showman, que los jugadores nunca se divertirán demasiado y que sólo si ellos se lo pasan bien el D.J. disfrutará plenamente de su trabajo.

DESPUES DE LA PARTIDA

Tras tus primeras partidas, es interesante hacer un pequeño sondeo entre los jugadores para ver que es lo que ha ido bien o mal e intentar corregir los posibles fallos en posteriores partidas. Generalmente, las quejas se referirán o bien a las reglas (no sería muy grave, se cambian para que estén a gusto de todos y asunto resuelto), o bien al guión (y a no ser que vayas a jugar otra vez el mismo módulo con otro grupo de jugadores, tampoco es un problema tan grave), o bien a que no les gusta tu forma de llevar el juego.

Esta última es la más grave, y como último remedio, si no logras solucionarlo, lo único que puedes hacer es cambiar de grupo de jugadores o dejar de llevar partidas una temporada. A menudo se dan casos de D.J. que simplemente están cansados de jugar con un mismo grupo y el interés de sus partidas se resiente. De cualquier manera, debes comprender que los jugadores que no son directores de este u otro juego no saben lo duro que es, y por eso tienden a ser un poco desagradecidos. Si la situación llega a tal punto que no encuentras a nadie con quién jugar en 70 kilómetros a la redonda... ¿Has probado el ajedrez?

La mayoría de los problemas de las tres secciones anteriores pueden solucionarse si se pertenece a un club. Ya los hay por todo el país y se van creando más poco a poco. Si en el lugar donde vives no hay ninguno, siempre se puede intentar crear uno. No es necesario un local de 2.000 metros cuadrados y 300 socios pagando cuotas de 25.000 pesetas al mes, basta con un grupo de amigos y un sitio donde jugar, lo demás irá surgiendo por sí solo. Un club, por pequeño que sea, te permite intercambiar experiencias con otros directores, probar otros juegos, cambiar de grupos de jugadores... Realmente el esfuerzo de formar uno merece la pena.

¿"Elemental querido Watson" o "No queremos prisioneros"?

La mayor parte de los módulos de la práctica totalidad de los juegos de rol, puede entrar en una de estas tres categorías: combate y acción, investigación o una mezcla de ambas.

Quizás porque uno de los antepasados del juego de Rol es el Wargame o juego de guerra, (en el que se reproducen sobre el tablero enfrentamientos de carácter bélico) desde sus inicios la mayoría de los juegos de rol han destacado el aspecto del combate y la violencia en general, hasta el punto de hacer del sistema de combate el núcleo alrededor del que se iban construyendo las reglas. Es cierto que las situaciones de tensión animan las partidas hasta el punto de ser prácticamente imprescindibles y que la forma más fácil de provocar estas situaciones es con una pelea, y si es a muerte, mejor que mejor, pero tampoco es bueno pasarse.

Desde luego, somos los primeros en reconocer que los combates son una de las partes más divertidas de cualquier partida de cualquier juego de Rol, pero todo tiene un límite. Si tus jugadores se acostumbran a los baños de sangre, pronto la única manera de que se diviertan será ofreciéndoles más y más violencia, y hemos visto demasiadas veces como buenos D.J. con buenos guiones y buenas ideas terminaban cayendo en situaciones absurdas, con batallas masivas en las que los P.N.J. caían por docenas.

Por otra parte, el universo del juego implica otro tipo de restricciones a la hora de entablar una relación a mamporros entre los personajes jugadores y no jugadores. A pesar de que vivimos en un mundo violento, (a quien no esté de acuerdo le sugerimos que vea cualquier informativo en T.V.) la violencia no es tan común como parece. La explicación de esta aparente contradicción es muy sencilla. Se produce violencia, pero de forma muy localizada. ¿Qué tiene esto que ver con Mutantes en la Sombra? Simplemente que aunque resulte muy sencillo liarse a puñetazos con alguien, aún en plena calle, a la hora de utilizar armas la cosa cambia notablemente. Por ejemplo, acuchillar a alguien en público o sencillamente exhibir un arma de fuego, no son cosas que pasen desapercibidas. Si en las calles de una de nuestras ciudades se produce un tiroteo, al día siguiente la noticia estará en todos los periódicos, y por mucha licencia de armas que tengan los implicados, la policía tendrá interés en hablar con ellos de ciertos asuntitos legales.

Una masacre en la que vuelen las balas por todas partes y mueran unas cuantas personas, mientras los transeúntes contemplan la escena con una curiosa mezcla de estupor y aburrimiento, y que al día siguiente sólo merece una breve nota en la sección de sucesos de alguna hoja dominical y que las autoridades ignoran totalmente por aquello de

“póngase - usted - ahora - a buscar - a - los - culpables - con - lo - lejos - que - deben - estar - ya” no son normales en nuestra sociedad.

Y sin embargo, hay juegos de rol que las permiten, e incluso las favorecen. Resulta lógico que en un universo Medieval-Fantástico, la vida de los personajes no valga más que lo que valgan sus espadas, pero la vida en el mundo de Mutantes en la Sombra es muy diferente. Los servicios M no tienen el más mínimo escrúpulo a la hora de cometer asesinatos y todo tipo de atrocidades, pero se cuidarán muy mucho de hacerlo en público. Si los P.J. pertenecen a Heracles y llaman la atención de las fuerzas de seguridad de cualquier país, pueden estar seguros de que a sus superiores NO les gustará.

Por otra parte, en Mutantes en la Sombra, las armas **MATAN**. Un disparo estúpido puede acabar para siempre con las aventuras de un P.J. en el que un jugador haya invertido meses. El plomo y la pólvora deben ser considerados como un último recurso, siempre desesperado. Tus jugadores no pueden olvidar nunca las sabias palabras de Isaac Asimov en “Fundación”:

“La violencia es el último recurso del incompetente”.

Los personajes con los que juegues tienen a su alcance multitud de posibilidades (empezando por sus *poderes* mutantes) que pueden aprovechar al máximo antes de exhibir sus adorados subfusiles.

Se puede decir que en todo juego de rol hay dos tipos de muerte para los P.J.: Por una parte tenemos la muerte “dramática”, en la que, por exigencias del guión, algún personaje deberá pasar a mejor vida. Lo que se busca es introducir un efecto dramático lo más intenso posible (si se trata de un P.N.J., aprovecha para demostrar a todo el mundo tus dotes teatrales representando los últimos estertores del moribundo). El futuro cadáver deberá perecer de una forma heroica, en un esfuerzo supremo y desesperado, y con unos minutos para despedirse de sus compañeros con esos consejos en el lecho de muerte sobre lo inútil de la existencia humana que tanto agradecen los buenos jugadores. El segundo tipo de muerte es la muerte “estúpida”. Violencia desnuda, sin diversión, un puro castigo del destino. Alguien ha hecho algo idiota y le ha salido mal. Es el precio a pagar por ponerse a jugar con cabezas nucleares, enseñarle el revólver a la tripulación de un carro de combate, intentar detener una locomotora a pecho descubierto... o liarse a tiros en

plena calle en una hora punta. Si alguien merece morir, no lo dudes un instante. Acaba con él antes de que moleste por más tiempo, y, por supuesto, no le des el placer de una muerte digna que recordar con “cariño” cuando acabe la partida.

Con todo esto, no te queremos decir que elimines la violencia de tus partidas. Si fuese así, ¿para qué hubiésemos incluido en el juego un sistema de combate?. Sólo queremos advertirte de lo peligroso que es abusar de este tipo de situaciones, especialmente en las primeras partidas, porque tienden a acostumbrar mal a los jugadores. No podemos olvidar en ningún momento que en Mutantes en la Sombra nos estamos moviendo en un mundo fantástico, en un mundo en que se mata y se muere con muchísima más facilidad que en el real. Esto es lo que permite que, por ejemplo, los personajes puedan llevar armas si lo desean, aunque en la realidad sea difícil, incluso imposible disponer de cosas como un subfusil para llevar en la maleta “por si acaso”. No pretendemos eliminar la violencia de nuestro mundo ficticio, porque existe (y en grandes dosis), se trata simplemente de que no sea el único elemento alrededor del que giren las partidas. En cualquier caso, como siempre, la última palabra la tienes tú.

Como ya hemos dicho, las escenas de acción seguidas de un poco de acción y condimentadas con un poco más de acción para descargar adrenalina forman parte del espíritu del juego. Sin embargo, cuando hablamos de “acción” no nos referimos exclusivamente al combate. Hay otro tipo de situaciones tan divertidas o más, en las que incluso puede peligrar la vida de los personajes sin tener que provocar una orgía de sangre y destrucción. Una persecución en coche, por ejemplo, es una escena que puede sustituir perfectamente a un tiroteo, aunque sea más complicada para el D.J. Una carrera nocturna por las azoteas de un bloque de rascacielos es otro buen ejemplo. Lo único que no debes olvidar nunca, es que tu trabajo consiste en hacer que los jugadores se diviertan, y para ello, si es necesario, debes ignorar todo lo demás, incluida esta sección.

El otro tipo de situaciones de las que hablábamos antes serían las que hemos denominado “de investigación”. Crear una trama llena de misterios que los jugadores deben resolver valiéndose de su ingenio (y no del poder de detención de sus armas), sólo para luego enfrentarse a nuevos misterios es un trabajo muy difícil para un D.J., y si no sale bien, puede resultar frustrante. Pocas cosas pueden ser más desmoralizantes para un D.J. que encontrarse

con que esa historia tan magnífica que ha preparado y en la que tantas horas ha invertido aburre a sus jugadores, que se limitan a bostezar y dar vueltas sin buscar esa pista tan esencial ni hablar con el P.N.J. ese que tiene la clave de todo lo que esta pasando. En este punto, es muy fácil caer en la tentación de liarse a tiros con cualquier transeunte por puro tedio, ante la consternación del D.J., que sufre al verlo la peor de las sensaciones que puede sentir el director del juego: “No se para que me molesto en preparar las partidas si luego estos cafres no lo saben apreciar”.

Es muy probable que en el próximo módulo que diseñe la sangre corra a raudales, pues está convencido de que lo único que quieren sus jugadores es darle gusto al gatillo

Aunque cada D.J. es un mundo, en nuestra opinión el guión standard de Mutantes en la Sombra debería seguir este esquema:

-Una serie de pequeños misterios que se puedan resolver de uno en uno y que estén relacionados entre si de forma lineal, conduciendo cada uno al resolverlo a otro un poco mayor. Así, si los jugadores se atascan en uno de los pasos, no es muy difícil sacarles del atolladero, aunque sea haciendo gala de abundante manga ancha.

-Cada vez que se resuelve uno de los pequeños enigmas, se introduce una escena de acción, para que el ritmo no se haga demasiado lento. A ser posible, que no sean situaciones demasiado forzadas, por ejemplo, meterse en una pelea por ayudar a un P.N.J. que puede ser de utilidad más adelante.

-Tras una serie de descubrimientos, empieza a perfilarse el enigma central de la partida. Se debe crear una sensación de “aquí está pasando algo más gordo de lo que pensábamos...”

-El núcleo del módulo será la solución de este misterio de mayor envergadura. Será la parte más importante, tanto en duración como en intensidad.

-Con la resolución del misterio, llega la escena final, la de acción más trepidante. Puede ser la batalla definitiva contra los malos, por ejemplo.

-Happy (o no tan happy, dependiendo de lo bien que lo hayan hecho los jugadores) end.

Por supuesto este esquema sólo es orientativo, no pretendemos en ningún momento que los

guiones tengan que ceñirse a él, pero puede ser útil a la hora de crear los primeros módulos.

¿POR QUE SE ABURREN MIS MUCHACHOS?

En primer lugar, queremos recomendarte que no te desespere si las primeras partidas de Mutantes en la Sombra resultan un poco aburridas. Es muy posible que la culpa no sea tuya, y en ese caso la solución a tu problema será tan simple como cambiar de grupo (otra de las razones por las que es interesante estar en un club). No debes olvidar que, aunque seas tú quien crea el guión y se encarga de dirigir y animar la partida, los jugadores deben poner algo de su parte. Puede ser que la gente con la que juegas no se "meta" en su personaje, se dedique a hacer chistes en las escenas de máxima tensión y desaparezca en dirección a la nevera siempre que se le necesita. Si además son unos desagradecidos que no dejan de criticar los módulos que prepara con tanto esfuerzo el D.J. (que **prepara**, y eso es algo que los jugadores de un juego de Rol no deben olvidar nunca, para que ellos se diviertan), te recomendamos que busques otro grupo. La clave de la diversión en los juegos de rol está en crearse las situaciones en las que se ven envueltos los personajes, y el mejor D.J. del mundo no puede conseguirlo si los jugadores no cooperan.

Sin embargo, la culpa no siempre es de los jugadores. A veces sucede simplemente que los gustos del D.J. no coinciden con los suyos. Puede que a ellos les gusten las tramas complicadas, llenas de asesinatos y de intriga mientras que a él le gusten los guiones de acción trepidante. No es lo peor que puede pasarte, pero podría desmoralizar a los principiantes. La solución es simple, todo lo que tienes que hacer es cambiar los guiones de los módulos para llegar a un punto medio entre tus gustos y los de los jugadores.

También es posible que tus jugadores se diviertan, pero no lo demuestren. No es necesario verles dar saltos de alegría al acabar la partida para darte cuenta de que se lo han pasado bien. Una forma simple de ver si les ha gustado tu trabajo o no, es ver si cuando acabáis de jugar sin que se termine

el módulo, todos te preguntan cuándo vais a seguir. A los más veteranos todo esto puede parecerles una tontería, pero a los más novatos puede no resultarles tan evidente.

Uno de los síntomas más claros de que una partida está resultando aburrida para los jugadores, es que no hagan nada durante largos períodos de tiempo. Si el D.J. no hace que suceda algo para obligarles a reaccionar, se crearán vacíos que pueden arruinar el ritmo de la aventura. Una razón típica de esto es que el D.J. ha creado una historia demasiado compleja para los jugadores. Piensa que lo que para ti resulta evidente, para ellos puede no serlo tanto. Si, por ejemplo, haces que en un cajón de una habitación que se supone deben registrar aparezca esa pista que es la clave de todo el enigma, y los P.J. no la encuentran, pueden quedar estancados en un punto en que ya no sea posible ni seguir adelante ni volver atrás para retomar el hilo de la intriga. La única solución es que seas flexible y tengas mucho cuidado al crear los guiones si vas a introducir en ellos algún tipo de investigación detectivesca.

¿SOLO UN JUEGO?

Bien. Ya tienes todo lo que necesitas. Tu ejemplar de Mutantes en la Sombra, los dados, el módulo... Tan pronto como juegues tu primera partida te darás cuenta de las inmensas posibilidades que puede ofrecer un juego de rol si se le explota al máximo. El trabajo que haces junto a tus jugadores no es, en el fondo, muy diferente al de muchos artistas, la principal diferencia es que las partidas no quedarán plasmadas en papel o celuloide, sólo en vuestras memorias.

En realidad, lo que estáis haciendo es crear un UNIVERSO de fantasía. Nosotros sólo aportamos las reglas que lo rigen y lo describimos, *vosotros* lo vais a poblar de habitantes. Personajes con sus propias vidas, frustraciones, terrores y alegrías. Piensa en el Rol como en algo más que una simple forma de pasar las tardes en que no tienes nada mejor que hacer. Las posibilidades son infinitas: ¿te lo imaginas?.

Capítulo 4

MUTANTES EN LA SOMBRA

"Hay quién opina que lo que ha pasado en los últimos 30 años era inevitable. Yo no pienso así. Si Kaufmann hubiera nacido en 1920 nada de todo esto hubiera sucedido."
Javier Galbano

La siguiente información proviene de documentos internos de la Fundación Kaufmann. Por ello es posible que contenga algunas inexactitudes, pues se trata de datos obtenidos de forma clandestina. Rogamos a nuestros lectores que disculpen los posibles errores, inevitables dadas las condiciones en que se ven obligados a actuar los investigadores de la Fundación.

En los primeros meses de 1948 las fuerzas Norteamericanas que ocupaban Japón empiezan a recibir informes sobre acontecimientos extraños. Todos ellos presentaban características muy similares; niños de entre 2 y 3 años de edad provocaban a su alrededor sucesos científicamente inexplicables. Es posible que en otro momento y en otro lugar no se hubiese otorgado ninguna credibilidad a esos informes, pero en aquellos primeros días de la guerra fría, la reacción de las autoridades distó mucho de las sonrisas escépticas que podrían haber despertado en el pasado.

Tras crearse un comité especial de investigación compuesto exclusivamente por militares que examinó todos los casos conocidos, se llegó a la conclusión de que algo inexplicable estaba sucediendo. En septiembre del 48, los servicios de inteligencia de la marina de los E.E.U.U. se hacen cargo de todo aquello que pudiese tener alguna relación con los enigmáticos niños japoneses, poniéndose inmediatamente en marcha el proyecto Mama Delta.

Oficialmente, Mama Delta era un programa de ayuda humanitaria a huérfanos japoneses con problemas psicológicos, a los que se enviaban a los E.E.U.U. para recibir cuidados especiales. En realidad, se trataba de buscar niños con poderes en los muchos asilos para huérfanos del Japón de la postguerra para poder someterles a todo tipo de exámenes de laboratorio. Mama Delta duró 18 meses y,

según datos de la Fundación Kaufmann, fueron secuestrados unos 300 niños de los que no se volvió a tener noticias. Es muy improbable que alguno de ellos llegase vivo a los 15 años.

¿Por qué en Japón? Esa fue la principal pregunta que respondió Mama Delta. Bastaba con anotar en un mapa los lugares de procedencia de los niños capturados para dar con la solución. En un radio de 40 kilómetros alrededor de Hiroshima y Nagasaki se localizó a un 80% de los "ejemplares". ¿Casualidad? Las pruebas nucleares que el pentágono llevó a cabo entre 1945 y 1950 en el Pacífico confirmaron las sospechas. Allí donde se producían explosiones atómicas, tarde o temprano aparecían niños con poderes extraños, en una proporción de aproximadamente 1 por cada 10.000 nacimientos. Cuando terminó Mama Delta, ya se tenían noticias de algunos casos en los propios E.E.U.U., especialmente frecuentes en los estado de Nevada y Nuevo México, en los que se realizaban pruebas nucleares al aire libre con cierta frecuencia.

Para Washington la importancia del asunto ya era evidente antes incluso de cerrarse Mama Delta. La misma orden que disolvió el proyecto, en 1951, destinaba a todo el personal adscrito a él a puestos especiales en la inteligencia militar controlados directamente desde el Pentágono. Ya no bastaba con un puñado de huérfanos. Así es como nació el C.D.F.C., el servicio M norteamericano, con su cuartel general en Boulder, Colorado.

No se conocen detalles sobre como la Rusia estalinista se enfrentó con el problema M. En la actualidad, varios investigadores de la Fundación se encuentran en la U.R.S.S tratando de conseguir esa información, pero se sabe que en los primeros 50 ya se habían creado estructuras paralelas a las existentes en los E.E.U.U, con los que rivalizaban en una "carrera mutante", no muy diferente de la carrera de

armamentos o la carrera espacial.

Gran Bretaña y Francia conocieron la existencia de mutantes más tarde, hacia 1954. En aquellas fechas ya se producían nacimientos de mutantes por todo el planeta al extenderse los efectos de la radiación, aunque lejos de las "zonas calientes" (lugares en los que se habían producido explosiones nucleares al aire libre) la proporción de nacimientos de mutantes bajaba notablemente, hasta llegar a un 1 por cada 100.000 en los países del centro de Europa.

China fue la última gran potencia en crear un servicio M, pero en 1960 ya contaba con una estructura compleja y bien establecida, tanto en su propio territorio como en los países de su área de influencia. Se sabe que incluso el propio Mao estaba muy interesado en el asunto y controlaba personalmente la organización.

En 1965, cuando los pocos supervivientes de la primera generación M se acercaban a la mayoría de edad, los servicios especiales para empleo de mutantes ya no eran patrimonio exclusivo de las superpotencias. Israel, Japón, Alemania Federal, Canadá, Brasil, India, Italia, Alemania Democrática y Bulgaria se habían sumado al grupo. Aunque todos los servicios M tenían varios puntos en común (todos, en mayor o menor medida constituían un poder paralelo oculto a los ojos de la opinión pública e incluso, en muchos casos, de los propios consejos de ministros de sus países respectivos); cada uno de ellos cumplían una función diferente. Desde las grandes organizaciones extendidas por todo el planeta que secuestraban de forma sistemática a todos los M que podían localizar en cualquier país de la Tierra como el norteamericano o el soviético, hasta las pequeñas agencias sin programas masivos de "reclutamiento" y dedicadas a contrarrestar las actividades de mutantes extranjeros en su propio territorio, como en el caso de Brasil o la India. Otros, como el búlgaro, eran simples apéndices subordinados a los intereses de otra potencia y algunos, como el japonés, tenían una finalidad más científica que política.

EL G.O.C.

Un caso muy especial lo constituye el "Grupo de Operaciones Combinadas del Chel Ha Avir", una organización única en el mundo. Bajo las órdenes directas del primer ministro de Israel, es la única unidad militar compuesta exclusivamente de mutantes que conoce la Fundación Kaufmann. La

historia y los métodos del G.O.C. han sido el tema de miles de dossiers que llenan buena parte de los archivos de la Fundación, y merece la pena que nos detengamos en ella un momento.

Israel conoció la existencia de mutantes a través del Moshad, su temido servicio secreto, entre 1954 y 55. Dada la delicada situación del país, siempre al borde de la guerra con los países árabes, se realizaron grandes esfuerzos por conseguir el número suficiente de mutantes para formar una unidad militar operativa. Sin embargo, para ello no podían depender, como los demás países, de mutantes reclutados por la fuerza y eso significaba prescindir de todos los M que pudiesen localizar fuera de las fronteras de Israel. Un programa parecido a Mama Delta se puso en marcha inmediatamente, pero al tratarse de un país pequeño y sin mucha población, el reclutamiento se producía de forma exasperantemente lenta. Tras 2 años de trabajo y ante los pobres resultados (apenas medio centenar de niños) se desató una agria polémica entre la línea dura del Moshad, interesada en capturar la mayor cantidad posible de "ejemplares" para ser sacrificados a gran escala, y el ejército, interesado en lograr una unidad pequeña, pero potente y motivada a la que emplear en el campo de batalla.

Por fin, tras varios meses de discusiones, se llegó a una solución salomónica: El Moshad debería informar al ejército de todos los M que localizasen dentro de Israel, pero tendría las manos libres en el extranjero. De esta forma, se desarrollaron 2 organizaciones paralelas; una prácticamente idéntica a las habituales y otra, completamente nueva, bajo el control exclusivo del alto estado mayor israelí.

Una vez garantizado su control sobre cierto número de mutantes, el ejército de Israel aún tuvo que superar un nuevo problema. ¿Qué rama se haría cargo de la nueva unidad?. Desde un primer momento la marina quedó descartada por su escasa importancia estratégica, pero una dura pugna se desató entre el ejército de tierra y la fuerza aérea. Estaba claro que ante la pequeña cantidad de M de que se podría disponer, no se les podría emplear directamente en combate, pero la función que cumplirían aún no estaba clara. Tras algunos meses, terminaron por desarrollarse 2 propuestas; la terrestre, que consistía en repartir a los mutantes entre los mandos como asesores y /o "agentes especiales", y la que presentó la aviación. Un grupo de controladores aéreos que gracias a sus capacidades mutantes dirigirían a sus compañeros "normales" en vuelo. Fue esta segunda propuesta la que triunfó. Había



nacido el G.O.C.

La primera tarea que se le encomendó, en marzo del 59, fue el entrenamiento de los mutantes de que disponía. Su edad media era de 11 años y formaban un grupo heterogéneo compuesto por telépatas, telequinésicos, lectores emocionales... Hasta 1966 no se pudo contar con una unidad verdaderamente efectiva, y hasta 1967 no terminó el programa de formación. Inmediatamente el G.O.C fue destinado a la base de Hatzerin, en el centro del país. Su núcleo estaba formado por un grupo de viajeros astrales que se encargaban de proporcionar información que ayudase a los pilotos de bombarderos a localizar sus blancos, apoyados en los primeros meses por personal no mutante. Aquellos que poseían otras mutaciones siguieron recibiendo entrenamiento; los controladores de temperatura y los telequinésicos fueron preparados para misiones de combate a bordo de aviones.

La unidad tuvo su bautismo de fuego durante la Guerra de los 6 Días, (junio de 1967) durante la cual guiaron decenas de ataques contra el corazón

de las fuerzas árabes. Para 1973, en la Guerra de Yom Kippur, el G.O.C era ya una unidad de élite formada por unos 120 miembros, que demostró una asombrosa eficacia en todas las operaciones en que actuó.

Ninguno de los mutantes que la formaban había sido secuestrado por la fuerza, aunque por la edad a la que eran reclutados (entre 6 y 12 años) no puede decirse que fuesen realmente "voluntarios". No se conoce el caso de ningún M al que se haya permitido abandonar el G.O.C., pero sus métodos distan mucho de los de un servicio M normal. Puede decirse que el Grupo de Operaciones Combinadas se sitúa a medio camino entre Prometheus y todas sus ramificaciones y los servicios M (como el propio Moshad), que han seguido con su propio programa de empleo de mutantes de forma independiente.

Sin embargo, el ejército israelí no trata de forma más humanitaria de lo común a los mutantes por razones éticas. Sería muy difícil lograr que los miembros del G.O.C realizasen su trabajo contra su voluntad, de modo que no queda otra alternativa, y se sabe que existen serios problemas de convivencia con los humanos no mutados, que no terminan de

considerar a los M como “personas de verdad”.

La Guerra Subterránea (1965-1968)

Pasados los primeros años, con varios servicios M firmemente establecidos por todo el planeta y actuando a menudo fuera del control de sus gobiernos y siempre desconocidos para la opinión pública, era inevitable que se produjesen conflictos. Los servicios de uno y otro lado del Telón de Acero siempre habían mostrado entre sí una hostilidad más o menos abierta, en función del estado de las relaciones internacionales en cada momento, pero las luchas se daban también dentro de cada bando. La OTAN contaba con 6 agencias gubernamentales para asuntos M (Alemania Federal, Francia, Inglaterra, Italia, Canadá y los E.E.U.U), pero era tal el secreto que las envolvía que resultaba prácticamente imposible coordinar sus operaciones.

Desde luego, existía un acuerdo tácito (que a menudo no se cumplía) para no actuar dentro de las fronteras de los países de los servicios aliados, pero no existía ninguna norma a la hora de reclutar mutantes en terceros países. En general, el único principio que se respetaba era el de “primero en llegar, primero en escoger”, y aunque era raro que el CDFC y los ingleses (por poner un ejemplo) acabasen a tiros por el control de un telépata, los archivos de la Fundación Kaufmann contienen informes sobre casos verdaderamente rocambolescos, en los que un mismo mutante cambió de manos hasta 5 veces antes de ser reclutado definitivamente.

Si las relaciones entre los servicios M de la OTAN podrían calificarse de tensas, dentro del Pacto de Varsovia las cosas eran muy distintas. La U.R.S.S, la República Democrática Alemana y Bulgaria contaban aparentemente con redes independientes, pero en realidad se trataba de una sola, controlada férreamente desde Moscú y que sólo respondía de sus acciones ante el Kremlin. No se conocen disputas entre búlgaros, alemanes democráticos y soviéticos, aunque es seguro que se produjeron, pues los mandos que los dirigían cambiaban a menudo.

Hasta 1964, el mundo era lo suficientemente grande como para que los servicios M no chocasen entre sí. Durante el 65, se llegó a un punto en el que las redes habían crecido todo lo que era posible, y la única forma de reclutar mutantes era arrebatándose los a otros servicios. En el mundo de los mutantes, la Guerra Fría alcanzó temperaturas desconocidas en lo político. Hacia 1966 se empezaban a recibir cada vez más informes de misiones fracasadas en las que no había quedado ningún superviviente. El secreto en

el que operaban todos los servicios M, les permitía emplear la violencia sin preocuparse demasiado por las consecuencias. Poco a poco, los científicos fueron dejando paso a los pistoleros.

Hasta entonces, los servicios M habían basado su estrategia a la hora de reclutar mutantes en los ojeadores. Un ojeador es simplemente un lector mental que busca a otros M explorando sus cerebros, para que los agentes “normales” sepan a quién cazar. Sin embargo, la nueva situación exigía nuevas tácticas, menos sutiles, pero más efectivas. Pronto, la función principal de los agentes no mutantes era proteger la vida de los ojeadores y, sólo si las circunstancias lo permitían, capturar nuevos reclutas.

La situación no podía mantenerse de forma indefinida, y al final estalló. Quizás porque tenía que estallar, aunque es posible que de haber existido Prometheus, no hubiese desembocado en ese baño de sangre que ha pasado a la historia con el nombre de “Viento Caliente”.

VIENTO CALIENTE

Aunque las relaciones entre los distintos servicios M nunca han podido calificarse de cordiales, sin duda fue en 1968 cuando el enfrentamiento se desató de forma más sangrienta, hasta terminar en una verdadera guerra. Una guerra salvaje, sin publicidad, sin fotografías y sin un campo de batalla definido. Los investigadores de la Fundación han llamado a este periodo Viento Caliente, pues ese fue el nombre clave que empleó el CDFC para denominar a sus operaciones en aquellos meses.

Hacia 1967, con la tensión entre los bloques en uno de sus momentos álgidos, los mandos del CDFC empezaron a detectar un sospechoso aumento en la actividad de los servicios M de los países del Pacto de Varsovia. La estrategia de servicios fuera de sus fronteras estaba empezando a cambiar, dirigiéndose en una dirección preocupante. Hasta entonces, habían actuado contra el CDFC y sus servicios aliados para intentar reclutar mutantes antes que el enemigo los detectase. Sin embargo, las órdenes parecían estar cambiando. Para aumentar la eficacia de sus operaciones en los países de la OTAN, los soviéticos empezaron a eliminar de forma sistemática a todos los M que pudiesen detectar. De esa forma no se conseguían nuevos reclutas, pero se evitaba que cayesen en manos de Occidente.

Londres y Boulder se vieron sorprendidos

por el nuevo sistema, y tardaron meses en reaccionar. Muchos mutantes, agentes y ojeadores se perdieron mientras tanto, hasta que en febrero del 68, se decidió una estrategia más apropiada para la nueva situación. Fue así como empezó la operación Viento Caliente.

El objetivo era muy simple. Si los rusos se dedicaban a exterminar mutantes fuera de las fronteras de sus países satélite, el CDFC y los ingleses responderían acabando con los M dentro de esos países y con los agentes comunistas en el resto de Europa. El resultado fue una carnicería que duró casi un año y acabó con las vidas de centenares de personas. Los encargados de la captura de mutantes eran los miembros de los servicios M mejor conocidos, y fueron los primeros en caer, pero otros muchos les siguieron, científicos, mutantes y mandos.

Viento Caliente empezó oficialmente el 6 de febrero de 1968. Ese día el CDFC, con ayuda inglesa y apoyo informativo francés, lanzó una ofensiva contra los agentes rusos y búlgaros en París, Berlín, Praga y Bruselas. Los soviéticos respondieron eliminando todas las células de que tuviesen noticia en Roma (lo que provocó la entrada de los italianos en el conflicto) y los países escandinavos. Pronto,

Moscú, Londres, París y Boulder perdieron el control de la situación. Las células y los agentes que dependían de los mandos superiores y no tenían relación alguna con el resto de sus organizaciones, quedaban aislados al morir sus jefes, y a menudo decidían morir matando. Cuando llegó la primavera, la lucha se había extendido a prácticamente todos los países en que operaban servicios M. Corea, Sudáfrica, Egipto, prácticamente todo el continente europeo (salvo España, controlada en exclusiva por el CDFC), Argentina, Chile, Centroamérica, Canadá... La vida de un mutante nunca valió menos que en aquellos meses. Los ojeadores recibieron órdenes de detectar a otros ojeadores y empezaron a formar pareja con asesinos psiónicos para que acabasen con ellos, a menudo con resultados desastrosos para ambos. Aunque los servicios M nunca se habían distinguido por su respeto a los derechos humanos, a partir de ese momento sólo obedecieron a la ley del fusil. Los mandos perdieron el control sobre sus agentes, y se dieron casos de enfrentamientos entre miembros de un mismo servicio M. El terror se extendió como un reguero de pólvora y pronto se olvidó el motivo de la lucha, disuelto entre centenares de vendettas particulares.

Viento Caliente terminó como había empezado, de forma casi espontánea. En noviembre del 68



se emitió desde Boulder, Colorado, la directiva C-54, revocando todas las órdenes que se habían dado durante ese año. A partir de ese momento sólo se podría utilizar la violencia de forma puntual y con fines estrictamente defensivos. Londres y Moscú dictaron pronto órdenes similares, y en diciembre las hostilidades habían terminado. No hubo vencedores ni vencidos, sencillamente nadie podía mantener la guerra por más tiempo. Redes internacionales que habían necesitado años para establecerse quedaron desmanteladas en unos pocos meses. Ningún servicio M hubiese podido soportar tantas bajas a ese ritmo por más tiempo.

Y después de la guerra llegó la tregua. Como la guerra, tampoco fue declarada, pero ningún bando podía permitirse el lujo de no respetarla. Durante la mayor parte del año 69, el CDFC y las demás organizaciones se dedicaron a reorganizarse, hasta que en otoño empezaron a desarrollar de nuevo sus actividades. La violencia volvió, pero de forma mucho más controlada y selectiva. Viento Caliente había sido una experiencia tan traumática para todos que nadie se atrevió a repetirla.

Como siempre, los más perjudicados fueron los mutantes. En aquellos negros meses del 68 fueron asesinados por decenas, como peones en un inmenso tablero de ajedrez. No sólo se eliminaban a todos los M a los que no se pudiese capturar para evitar que cayesen en manos enemigas, muchos fueron enviados en misiones suicidas, pocos controladores de voluntad y asesinos psiónicos sobrevivieron. Ellos fueron la carne de cañón en aquella guerra muda y cruel.

Naturalmente, la paz les benefició. Mientras los servicios M se reorganizaban, la cantidad de reclutamientos descendió notablemente. Por primera vez en muchos años, los mutantes pudieron llevar una vida casi normal, aunque la calma no durase mucho. Prometheus aún no se había creado, y dispersos y desorganizados no pudieron aprovechar la oportunidad que la tregua les brindaba para liberarse de su esclavitud. Tras unos meses de tranquilidad, cuando todo volvió al estado anterior a Viento Caliente, los mutantes se convirtieron de nuevo en la mercancía más preciada del planeta.

LLEGA KAUFMANN

Tras la reorganización que siguió a Viento Caliente, la actividad de los servicios M volvió a desarrollarse con normalidad. Los mutantes seguían siendo capturados por la fuerza, mantenidos en la esclavitud y utilizados como animales. Con la década

de los 70, sin embargo, llegaron grandes cambios para todos los M del planeta. En 1969, mientras aún resonaban los ecos de Viento Caliente, Kaufmann empezaba a poner en marcha lo que más tarde sería llamado Prometheus, pero hasta ese día aún quedaban varios años, en los que el terror siguió siendo la forma de vida de los mutantes.

En el 71 Sudáfrica crea su propio servicio M, pese a los intentos de sabotaje de británicos y soviéticos, pero lo más interesante de estos últimos días de la Era Mutante antes de Kaufmann, sucedió sin duda alguna en los U.S.A. En 1972 estalla el mayor escándalo político de la historia de los Estados Unidos de Norteamérica, el Watergate. Tras las investigaciones de dos periodistas se destapa una trama de corrupción que termina por obligar a dimitir al presidente Nixon. Que sepa la Fundación, no hubo ni mutantes ni miembros del C.D.F.C. implicados en el Watergate, pero sus resultados afectaron profundamente al servicio M norteamericano. Tras el escándalo, millares de periodistas se lanzaron a investigar todo aquello que no pareciese normal en la administración federal. El congreso creó varios comités para poner al descubierto la corrupción que hubiese sobrevivido a la administración Nixon. El CDFC estaba preparado para mantenerse en la clandestinidad todo el tiempo que fuese necesario, pero el acoso fue tal, que aunque nunca llegó a ponerse en peligro su seguridad, se vio obligado a suspender prácticamente todas sus actividades.

El resto de los servicios M aprovecharon la oportunidad y pronto ocuparon el hueco que los norteamericanos habían dejado libre. Cuando las aguas volvieron a su cauce en Washington, el C.D.F.C. intentó ocupar otra vez su lugar, y si todo hubiese sido como antes, lo hubiese conseguido aún a costa de repetir los días de Viento Caliente. Pero para entonces ya nada era como antes: había llegado Kaufmann.

EL TRABAJO DE HERACLES

Heracles entró en escena en la primer mitad de la década de los 70. Su aparición cogió por sorpresa a todos los servicios M, lo que no puede olvidarse a la hora de valorar sus éxitos en aquellos días.

Kaufmann y sus colaboradores planearon durante meses las que serían primeras acciones de Heracles. El lugar elegido fue Suiza, el país en que menos estables eran las redes de los servicios M. En una operación similar a lo que fue Viento Caliente,

antes de 6 semanas el C.D.F.C. y sus rivales habían sido literalmente barridos del mapa. Las células de reclutamiento se desintegraron al desertar gran cantidad de ojeadores (aunque bastantes menos de los que se esperaba en un principio) para unirse a las filas de Heracles o Prometheus. Desconcertados ante la fuerza de un nuevo enemigo al que desconocían, los servicios M no fueron capaces de reaccionar de forma eficaz cuando se enfrentaron a lo que hasta entonces sólo habían previsto en sus peores pesadillas, una organización de mutantes armada y dispuesta a todo por conseguir su libertad.

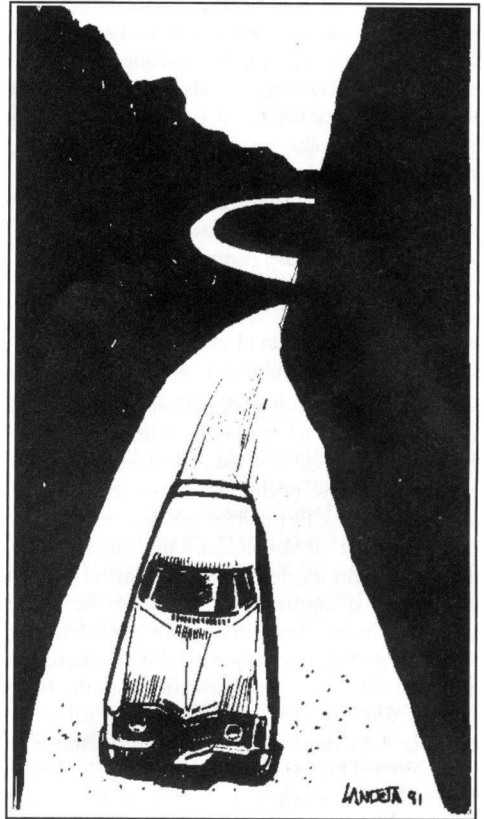
En pocos meses, los hombres de K1 estaban operando a lo largo y ancho del continente europeo y empezaban a introducirse en los E.E.U.U. Antes de un año los servicios M habían empezado a reorganizarse, pero ya era tarde. Sus agentes ya no volverían nunca a actuar con la impunidad de que habían gozado durante casi 30 años. A finales de los 70 y principios de los 80, el despliegue de Heracles en todo el planeta se había completado, y en la actualidad sigue en pie de guerra aunque en ocasiones ha recibido golpes muy duros. Quizás el peor fue el que ha pasado a la historia como "El Verano Gris".

El Verano Gris

A mediados de 1978, Heracles empezó a actuar en Sudáfrica. A pesar de las grandes dificultades de ese teatro de operaciones, la moral entre los agentes era muy alta, y se consiguieron éxitos moderados que hicieron pensar a los mandos en retirar personal para emplearlo en el resto del continente africano. El 14 de julio de 1981, 32 mutantes, casi una cuarta parte de los efectivos de Heracles en el país, parten hacia Kenia para introducir allí la organización.

Kaufmann sintió que algo iba a fallar en la víspera del vuelo. Cursó ordenes inmediatamente para suspender la operación y enviar refuerzos a Ciudad del Cabo, pero el mensaje llegó demasiado tarde (fue la última vez que no se empleó la transmisión telepática para la transmisión de órdenes). A las 8 en punto de la mañana, cuando el avión particular en que viajaban los 32 agentes corría por la pista de despegue, una bomba estalló en su interior. No hubo supervivientes.

Con apenas unos minutos de diferencia, comandos del servicio M sudafricano asaltaban las viviendas de varios agentes. Cuando se puso el sol, la mitad de los miembros de Heracles y Prometheus en el país habían sido eliminados. Los supervivientes



trataron de organizarse y repeler la agresión, pero todos sus intentos resultaron inútiles. Durante semanas fueron perseguidos y asesinados, nunca una unidad de ninguna de las ramas de la organización de K1 había recibido un castigo tan duro.

A principios de septiembre, estaba claro que la situación resultaba insostenible. El día 12 se dictó una orden sin precedentes en la historia de Heracles: "... a partir del día 13 a las 00:00, todos los agentes de la organización en Sudáfrica deberán abandonar al país lo antes posible y por cualquier medio a su disposición, para reagruparse en El Cairo entre el día 14 y 30 del presente mes.". El mensaje era claro: "sálvese quién pueda."

En 1990 Heracles volvió a intentar establecerse en Sudáfrica. La operación aún no ha concluido, pero a ella se ha destinado a los mejores agentes disponibles. Todavía hoy, los pocos supervivientes que quedan del Verano Gris, son considerados por todos los miembros de la organización de K1 como los más duros veteranos.

Capítulo 5

EL C.D.F.C.

"Sin duda alguna, es el C.D.F.C. nuestro peor enemigo. Tenga mucho cuidado con sus agentes, no le darán nunca una segunda oportunidad."

Manual de operaciones de Heracles, I edición

Si algún periodista decidiese investigar sobre el destino final de los miles de millones de dólares que el congreso de los Estados Unidos dedica a proyectos secretos, podría averiguar un montón de cosas interesantes. Es posible que llegase a enterarse de que se está desarrollando un nuevo tipo de satélite espía, un modelo revolucionario de submarino nuclear o algún misil tierra-aire de altísima tecnología. Podría descubrir también algún programa de intervención político-militar (recuérdese el Irangate) y es posible que, con mucha suerte, buenos contactos y meses de trabajo, llegase a saber de la existencia del Comité Federal para la Defensa Civil (C.D.F.C., Civil Defence Federal Committee), con sede en Boulder, Colorado. Quizás también pudiese descubrir que su actividad "oficial" era la investigación y desarrollo de nuevas formas de guerra psicológica y que sólo rinde cuentas ante el propio Presidente. Lo más seguro es que no podría descubrir nada más, y en el improbable caso de que lo lograra, no tardaría mucho en sufrir un accidente de circulación; un trágico accidente de circulación.

La Fundación Kaufmann ha recogido gran cantidad de información sobre el C.D.F.C. en los últimos años, siendo probablemente el servicio M del mundo sobre el que más datos posee. En 1987 se publicó el "Informe Sobre Actividades Potencialmente Peligrosas en los Estados Unidos de Norteamérica" (más conocido como Memorandum A-48). Se trata de un estudio exhaustivo sobre las actividades del C.D.F.C. desde su creación (semanas después de concluido Mama Delta) hasta 1986, para uso de todos los cargos de responsabilidad y agentes operativos dependientes de Prometheus o Heracles.

Lo que sigue es un resumen del contenido del Memorandum A-48. Es posible que parte de sus contenidos hayan quedado desfasados ante los importantísimos cambios que, gracias a la Perestroika, se han introducido en las estrategias geopolíticas

del planeta, de modo que recomendamos se consulte los Anuarios Kaufmann ediciones 1988, 1989 y 1990.

"De todos los servicios M de que tengamos noticia, sin duda es el C.D.F.C. el que funciona de formas más independiente respecto a su gobierno. Subordinado sólo a la autoridad del propio presidente, su existencia es desconocida para la mayoría de los congresistas y altos cargos del Pentágono. Se trata de un verdadero poder paralelo, que en gran medida se autofinancia, por lo que es prácticamente incontrolable por medidas políticas.

Por otra parte, su estructura se extiende hasta mezclarse con la de otras instituciones, como la CIA, con la que colabora habitualmente, el Pentágono, de donde obtiene buena parte de su presupuesto o incluso el FBI, al que en alguna ocasión ha empleado para "reclutamiento" de mutantes dentro del territorio federal. Esta es una de las muchas razones que hacen que resulte tan difícil obtener información fiable sobre el C.D.F.C., pues sus límites no acaban de estar claros.



Si algún indiscreto congresista intenta abrir una investigación que pueda comprometer el secreto en el que se oculta el C.D.F.C. (y sabemos de casos en los que esto ha sucedido, véase el Anexo 4.8), se le advertirá del peligro que supondría para la seguridad nacional la publicación de las actividades de la organización. Su función es el desarrollo de nuevos métodos de guerra psicológica, y al ser su presupuesto (oficial) relativamente bajo, la investigación suele paralizarse.

No se tiene constancia de ningún caso en el que funcionarios de la administración norteamericana hayan sido eliminados para evitar que llegasen a saber demasiado, (lo que se debe más a la eficacia de la seguridad del C.D.F.C. que a sus escrúpulos a la hora de asesinar inocentes) pero se han registrado varios casos de periodistas misteriosamente desaparecidos a lo largo de las últimas tres décadas.

Dentro del C.D.F.C. existen tres ramas aunque no estén oficialmente reconocidas: Reclutamiento, Operaciones e Investigación. Sin embargo, a la hora de actuar sus funciones no quedan tan claramente delimitadas, siendo frecuentes los conflictos entre las 3. Lo cierto es que el funcionamiento interno del Comité Federal para la Defensa Civil es mucho más parecido al de la Mafia que al de una agencia gubernamental. Protegidas por el absoluto secreto en que trabaja la organización, varias facciones conspiran continuamente por conseguir el control del C.D.F.C., en una guerra interna interminable y tan sangrienta como pueden ser las que mantiene a diario con el resto de los servicios M o Heracles.

RECLUTAMIENTO

En sus orígenes, el C.D.F.C. aprovechó lo que había sido Mama Delta, tras aumentar considerablemente los medios y el personal a su disposición. Sin embargo, con el paso de los años los métodos de captura de mutantes han ido cambiando. En la actualidad, el C.D.F.C. mantiene una red de agentes por todo el mundo paralela a la de la CIA (de hecho, algunos de sus miembros trabajan simultáneamente para ambas organizaciones) que se encarga de localizar individuos dotados de poderes, secuestrarlos y llevarlos por la fuerza a la sede central en Boulder, Colorado. Muy a menudo, esto supone organizar una compleja operación en la que intervienen varios agentes y que puede suponer desde simular accidentes de tráfico hasta luchar contra otros servicios M interesados en el mismo sujeto.

Los miembros de esta rama del C.D.F.C. son los responsables de la mayor parte del “trabajo sucio”

de la organización. Perfectamente entrenados y equipados, el asesinato es una de sus principales tareas. Sus enfrentamientos con agentes de otros servicios son habituales, y generalmente sus órdenes son tan simples como “Capturar al individuo X y no dejar testigos”. Muchos de ellos desconocen la verdadera naturaleza de su trabajo, y conocemos casos de delincuentes comunes que han trabajado para el C.D.F.C. a cambio de evitar la cárcel. Curiosamente, casi todos fueron pronto víctimas de accidentes casuales.

Operativamente, la rama Reclutamiento está organizada en base a unidades independientes o **células**. Cada célula consta de 4 agentes y un mutante, que se encarga de localizar los posibles objetivos para su captura. Con el fin de garantizar su seguridad, las células actúan como compartimentos estancos; sólo conocen al mando del que reciben sus órdenes, de modo que en el peor de los casos nunca puedan proporcionar ningún tipo de información sobre el resto del C.D.F.C., pues simplemente carecen de ella.

Es precisamente el empleo masivo de mutantes lo que hace tan temible al C.D.F.C. Que sepamos, fue el primer servicio M que empleó lo que ellos denominan “ojeadores”, lectores mentales que se encargan de buscar a otros mutantes. Su tarea es complejísima (puede tener que peinar ciudades enteras, con el desgaste psíquico que puede suponer un millón de lecturas mentales) pero en Boulder se trabajó durante años en el desarrollo de técnicas que le ayudasen.

El de los ojeadores es un caso muy especial dentro del C.D.F.C. No se les puede obligar a que realicen su trabajo en contra de su voluntad, de modo que el secuestro y la amenaza son simplemente inútiles (sería imposible determinar si un ojeador no cumple su trabajo, o no hay ningún mutante al que localizar). En los primeros años, se intentó chantajearles; si su trabajo no era satisfactorio, sus familiares lo pagarían caro.

Sin embargo, el sistema no era tan efectivo como parecía. En primer lugar, porque muchos mutantes no tenían familia conocida, pero además pronto surgieron muchos problemas. El stress reducía la eficiencia de los ojeadores, los de mayor edad eran simples adolescentes (estamos hablando de los primeros años 60) cuyas reacciones eran imprevisibles (muchos se suicidaron a la primera oportunidad) y para que el chantaje fuese eficaz, había que liquidar a demasiada gente.

Ante los pobres resultados obtenidos, pronto se decidió cambiar de sistema. Los ojeadores debían ejercer sus funciones por propia voluntad, de modo que se les convirtió en mercenarios. Tras un programa de manipulación psicológica (no muy diferente de los empleados por cualquier secta destructiva) se les ofrecía una vida llena de lujo y bienestar a cambio de su trabajo, con la posibilidad de abandonarlo cuando quisieran. La realidad era muy distinta pero, al no tener apenas contacto entre ellos, pocos ojeadores han llegado a enterarse de que si abandonan la organización lo único que les espera es un disparo en la nuca.

Por lo general, los ojeadores tienen una personalidad que ningún psicólogo calificaría de normal. Un lavado de cerebro nunca es tan eficaz como para convertir a un ser humano normal en un asesino de la noche a la mañana, y si a eso añadimos sus condiciones de vida (rodeados de lujo pero absolutamente solos desde su niñez) y las tendencias esquizoideas propias de casi todos los lectores mentales, entenderemos porqué la práctica totalidad de los ojeadores suelen ser sádicos y patológicamente inmaduros, algo muy parecido a lo que llamaríamos normalmente un psicópata.

En teoría, Reclutamiento está subordinado a las otras 2 ramas del C.D.F.C., a las que se supone debe servir como proveedor de su "materia prima". En la práctica puede reclutar mutantes que no hayan sido solicitados por otras ramas, lo que viene a significar que cada célula termina haciendo lo que más interesa en cada momento a sus superiores. Por otra parte, es muy frecuente el empleo de agentes de Reclutamiento (mutantes o normales) en misiones combinadas con otros organismos federales (especialmente la CIA, pero en ocasiones incluso la DEA) que nada tienen que ver con el problema M, pero en las que su experiencia localizando y haciendo desaparecer personas puede ser muy útil.

Durante los días de la operación Viento Caliente, en 1968, fue Reclutamiento la rama que más bajas sufrió al ser la que más a menudo se encontraba en contacto con agentes del otro lado del Telón de Acero, aunque salió muy reforzada tras la campaña al adquirir sus mandos una autonomía sin precedentes. Desde entonces, Reclutamiento ha dejado de ser la Cenicienta del C.D.F.C., y en la década de los 70 colocó a varios de sus hombres en puestos clave en Boulder, muchos de los cuales siguen hoy en activo. Su fuerza radica en que, mientras ella no necesita a las otras 2 ramas, ellas no podrían hacer nada sin un suministro continuo de "reclutas", pero esto no debe engañarnos. Un análisis profundo de la situación

actual revela datos muy interesantes, que nos hacen sospechar una pérdida de influencia de Reclutamiento sobre el resto de la organización desde 1983.

Cabe suponer un cambio importante en las relaciones de poder dentro del C.D.F.C., probablemente antes de 1990. (**NOTA:** En el momento de la publicación del Anuario Kaufmann 1990 aún no se había producido este hecho, y en el artículo referente a este asunto se afirma que la llegada de la administración Bush puede haber estabilizado la situación, aunque no existen pruebas que avalen esta sospecha). De producirse este cambio, es seguro Reclutamiento no renunciaría a sus derechos sin hacer correr antes algo de sangre, algo a lo que ya está, lamentablemente, acostumbrada.

OPERACIONES

La función de esta rama en el C.D.F.C. consiste en llevar a cabo todas las operaciones con mutantes para las que la organización fue creada. De las 3, es sin duda la más compleja, pues en ella es en la que operan todos los M (excepto los ojeadores) así como el personal normal que se encarga de controlarlos. Operaciones se encarga del entrenamiento de los mutantes capturados, de forzarles a emplear sus poderes, y de hacer posible ese empleo. Cuando hay un político al que manipular, una información secreta a la que acceder o un personaje al que asesinar, son ellos quienes se encargan de elegir a un M, llevarle hasta el lugar en que tenga que operar, asegurarse de que cumple su misión y, cuando es preciso, eliminarlo después. En teoría recibe sus órdenes directamente desde la Casa Blanca, y las otras 2 ramas deben obedecerla. En la práctica, su control sobre el resto del C.D.F.C. se limita a recibir informes de sus actividades con cierta frecuencia.

Su organización es muy diferente a la de Reclutamiento, con sus células actuando de manera independiente. Operaciones funciona sin estructuras fijas, creándolas cuando es preciso a la medida de sus necesidades. Hay unos cuadros, organizados según una jerarquía muy estricta, que se encargan de formar equipos de trabajo con el personal a su disposición. Este método produciría enfrentamientos continuos, si no fuese porque la autoridad de cada mando sobre sus subordinados es absoluta, como si de un ejército se tratase. Una orden de un superior debe cumplirse siempre, de modo que en caso de disputa siempre es posible remontarse por la cadena de mando hasta encontrar a alguien con el suficiente poder como para poner orden en la situación.

Desde luego, las luchas entre mandos situados a un mismo nivel son continuas y a menudo sangrientas, pero no se conoce ningún caso en el que las disputas internas hayan hecho imposible el desarrollo de una operación, lo que nos da idea de la solidez de la organización.

INVESTIGACION

Poco después de crearse el C.D.F.C. se puso en marcha un proyecto para conseguir crear un "mutante artificial". En aquellos días ningún M superaba los 10 años, y la posibilidad de conseguir adultos con poderes era tan tentadora que se invirtieron millones de dólares en el intento. Sin embargo, la ingeniería genética no estaba (ni lo está hoy) lo suficientemente desarrollada y el fracaso fue total. El proyecto se abandonó oficialmente en 1963, pero se decidió mantener en funcionamiento a una parte del equipo para trabajar en el desarrollo de técnicas que hiciesen más eficaz el trabajo de los "mutantes de nacimiento".

Desde entonces, Investigación ha sido la rama más pequeña en presupuesto y personal del C.D.F.C. Aunque no ha logrado ningún descubrimiento revolucionario, sin su ayuda nunca se hubiese podido dotar a las células de Reclutamiento de ojeadores realmente efectivos. Por otra parte, sabemos que, en numerosas ocasiones, Investigación ha intervenido como mediadora en las disputas entre Reclutamiento y Operaciones, lo que la ha convertido en algunos momentos en una rama muy poderosa. De hecho el actual director del C.D.F.C., Zachary J. Palmer proviene de Investigación, y su posición ha permanecido estable durante los últimos años.

La organización interna de la rama está a medio camino entre la flexibilidad operativa de las células de Reclutamiento y el aparente caos en que actúa Operaciones. Sus laboratorios principales se encuentran en Boulder, en el mismo centro del C.D.F.C., lo que sitúa a sus hombres en posiciones clave a la hora de tomar decisiones y, aunque en ocasiones sus técnicos acompañen a los mutantes en sus misiones o colaboren sobre el terreno con las células de Reclutamiento, prácticamente todo su trabajo se desarrolla entre las paredes de sus laboratorios.

En la actualidad el C.D.F.C. se encuentra en una etapa de crisis. Tras unos años de frenética actividad bajo la administración Reagan, la distensión provocada por la Perestroika ha impuesto un cambio de rumbo. Desde su fundación, el C.D.F.C.

ha tenido como misión principal colaborar en las estrategias de la Guerra Fría, pero el nuevo tono de las relaciones Este-Oeste ha obligado al Comité a buscar nuevos objetivos que justifiquen su existencia.

El principal proyecto que el C.D.F.C. desarrolla en estos días es el conocido como SolarFax. Cuando se puso en marcha formaba parte de la SDI (Iniciativa de Defensa Estratégica, o Guerra de las Galaxias), pero desde el otoño del 90 se desarrolla independientemente de las directrices del Pentágono.

Cuando finalice el proyecto, SolarFax será una red de comunicaciones que cubrirá todo el planeta. Telépatas colocados en puntos geográficos clave, formarán una estructura encargada de enviar todo tipo de mensajes desde y hacia cualquier punto del Globo, de forma instantánea y con la garantía de que serán imposibles de interceptar. Aunque siempre se han utilizado mutantes para transmitir información, nunca nadie había puesto en marcha un proyecto tan ambicioso. De ser efectivo, SolarFax sustituiría en la segunda mitad de la década de los 90 la mayor parte de los servicios de transmisión de información confidencial de los E.E.U.U., aunque para ello el C.D.F.C. tendrá que competir con la CIA y la inteligencia militar, encargadas hasta hoy de la tarea. De salir triunfante, el comité tendría asegurada su supervivencia como mínimo hasta bien entrado el siglo XXI.

En SolarFax están implicadas Reclutamiento, Operaciones e Investigación. Los técnicos de Boulder eligen los emplazamientos más apropiados para los telépatas, y especifican las características que ha de tener cada M que se emplee. Reclutamiento se encarga de capturar a esos mutantes y Operaciones les envía a su destino y se asegura de que cumplen su cometido, junto con equipos de apoyo formados por agentes normales, no muy diferentes de las células.

Salvo aquellos que ocupan puestos clave, todos los telépatas adscritos a SolarFax operan contra su voluntad. Eso hace que los intentos de sabotaje de Heracles sean especialmente eficaces, y es previsible que el C.D.F.C. pronto tome medidas especiales para evitarlos."

"Hoy por hoy el C.D.F.C. no es un enemigo imbatible, pero no dé nunca a sus agentes una segunda oportunidad."

Manual de operaciones de Heracles, VI edición

Capítulo 6

Mutantes en España

Aunque España no posea un servicio M "oficial", su situación geográfica la convierte en un punto tremendamente importante tanto para Prometheus, como para sus enemigos. La Fundación Kaufmann está preparando en estos momentos un informe detallado sobre el problema mutante en la península Ibérica, que será publicado en 1992. Como anticipo, podemos ofrecerles un resumen de parte de su contenido.

"España es, y ha sido desde, los últimos años de la década de los 50, uno de los campos de batalla más importantes para los servicios M del planeta. Hasta que en 1981 se instala Prometheus con sus delegaciones en Madrid y Barcelona, al menos 6 países diferentes operaban de forma más o menos impune, ante la falta de información que las autoridades poseen sobre la cuestión mutante.

Sin embargo, desde hace unos pocos años, Madrid parece ir tomando conciencia del problema, y parece bastante probable que muy pronto podremos asistir al nacimiento de un servicio M español. Las consecuencias a largo plazo serían imprevisibles, pero cabe suponer que la situación mejoraría notablemente al quedar claramente delimitado el campo de trabajo para Prometheus y poder dejar de luchar contra varios servicios simultáneamente.

El primer servicio M que empezó a actuar en España fue el de los E.E.U.U. Los acuerdos que firmaron los norteamericanos con la dictadura franquista incluían una serie de cláusulas secretas que aseguraban una impunidad absoluta para desarrollar sus operaciones.

El C.D.F.C. estaba interesado en España por 2 razones. Por una parte era un país muy poco desarrollado (estamos hablando de los años 50) en el que no sería difícil hacer desaparecer a unos cuantos niños. Apenas llegaron sus primeros agentes se puso en marcha una operación muy parecida a

Mama Delta, cuyos resultados se consideraron en Boulder como muy satisfactorios. Sin embargo, el principal interés del C.D.F.C. no radicaba en la posibilidad de capturar unos cuantos niños de vez en cuando. La península Ibérica se encuentra en una posición privilegiada entre Europa, África y América, y hacia 1956, con varios servicios M en funcionamiento y los soviéticos más hostiles que nunca, empezó a hacerse patente la necesidad de una base de retaguardia. De esa forma, los envíos de mutantes con destino a los USA podrían hacer una escala y los agentes podrían tener un lugar al que acudir en caso de problemas especialmente serios que cada vez se producían con mayor frecuencia.

Se desconoce aún la localización exacta de la base (cuyo nombre clave era Fisherman 1) aunque se sospecha que estaba en algún lugar de Almería. En un principio todo lo que podía ofrecer a las células del C.D.F.C. era un lugar seguro para pasar unos días. En los primeros 60, ante los buenos resultados, se decidió hacer de Fisherman 1 el futuro centro de control para toda Europa y sus instalaciones se ampliaron hasta llegar a ser lo que algunos testigos han descrito como una ciudad en miniatura. Además de protección, las células podían obtener en la base todo tipo de servicios, desde información (a través de ordenadores en conexión directa con Boulder, Colorado), hasta las armas o el material más sofisticado, pasando por nuevos ojeadores, refuerzos o atenciones médicas. Se instaló un centro de reposo y descanso, un servicio de evacuación que permitía, por ejemplo, ser llevado en menos de 24 horas hasta un submarino nuclear en alta mar, y un centro de entrenamiento (y manipulación psicológica) para los ojeadores. Los mutantes capturados empezaban en Fisherman 1 su vida de esclavitud, pues era allí donde comenzaba su adiestramiento.

Todos los días, decenas de helicópteros llegaban y partían con células desde y hacia toda África y Europa. Las órdenes que seguían también eran

dictadas desde allí y cuando en 1968 se desata la operación Viento Caliente contra los servicios M del Pacto de Varsovia, las sangrientas operaciones que se desarrollaron en el centro de Europa fueron controladas directamente por los mandos de Fisherman 1.

En los últimos años de la dictadura franquista, llegó a hablarse en las altas esferas del C.D.F.C. de “el cisma español”. La independencia con la que actuaban los mandos a cargo de Fisherman 1 empezaba a ser un motivo de preocupación en Boulder, siendo Investigación la rama que más duramente luchó por conseguir el cierre de Fisherman 1, a pesar de que nunca lo lograra.

Finalmente, lo que no consiguieron las intrigas en los E.E.U.U, lo logró el paso del tiempo. En 1980, España había dejado de ser el paraíso que había sido bajo el régimen de Franco. Cuando terminó Viento Caliente, y aprovechando la “tregua” que se produjo en los primeros meses de paz, varios servicios M empezaron a operar en España. Aunque los ingleses habían intervenido esporádicamente desde su base en Gibraltar (al estar el peñón incomunicado con la península nunca habían podido desarrollar un programa a gran escala) y los franceses habían reclutado algunos mutantes en Cataluña, el C.D.F.C. nunca se había sentido amenazado. Fisherman 1 y toda la estructura que le mantenía operativo y oculto a los ojos de la opinión pública, era un enemigo demasiado potente como para plantarle cara en su propio territorio. Sin embargo, en 1970, ya empezaba a ser difícil conseguir capturar mutantes españoles. Rusos y búlgaros actuaban en la cornisa cantábrica y Canarias, Francia había organizado una sólida red con base en Barcelona, que se extendía hacia Aragón y Levante, y los ingleses, que siempre habían tenido una actividad bastante importante en Portugal, cada vez cruzaban la frontera con mayor frecuencia. Los choques eran inevitables, y las autoridades franquistas consultaban cada vez más a menudo al embajador norteamericano en Madrid (quién, por cierto, desconocía totalmente la existencia de Fisherman 1 e incluso del propio C.D.F.C.) por qué aparecían tantos norteamericano muertos en extrañas circunstancias.

Por otra parte, África cada vez proporcionaba menos “reclutas”, hasta el punto de que en Boulder se consideraba a todo ese continente como perdido ante la abrumadora superioridad de los soviéticos en el área. Por si todo esto no bastase, al desatarse el escándalo del Wartegate se pusieron en marcha varias investigaciones, que hicieron temer a los altos



cargos del C.D.F.C. por el futuro de la organización. El resultado fue una paralización casi completa de sus actividades clandestinas, en espera de que pasase la tormenta. Cuando Franco muere en 1975, Fisherman 1 había dejado de ser el centro neurálgico para toda Europa del C.D.F.C. Aunque siguió en funcionamiento hasta 1979, ya sólo servía como estación de tránsito para células de reclutamiento. El monopolio norteamericano había terminado definitivamente.

De esta forma, al empezar la década de los 80, la situación en España era muy parecida a la de cualquier país europeo sin servicio M, con varias naciones luchando por todo su territorio en una guerra cruel y secreta. En el 81, Prometheus abre delegaciones en Madrid y Barcelona, desde las cuales va organizando una red que para el 86 ya cubre toda la geografía española. Los resultados hasta la fecha no han sido espectaculares, pero se han conseguido bastantes éxitos que han hecho de España un lugar en el que los mutantes pueden vivir con cierta tranquilidad”.

Capítulo 7

Werner Kaufmann

"Quien alcanza su ideal, justo por ello va más allá del mismo"

Friedrich Nietzsche

Werner Kaufmann, también conocido por su nombre clave, **K1**, nació el 9 de diciembre de 1949 en Stuttgart, Alemania. Su familia se había arruinado a causa de la guerra, pero a finales de los 40 ya habían vuelto a poner en marcha su antigua empresa dedicada a la fabricación de instrumentos ópticos de precisión. Kaufmann se educó en un ambiente culto y liberal, destacando desde muy niño en sus estudios. Descubrió sus dotes como precognitor a los 9 años, aunque no tomó su capacidad muy en serio. Convencido de que se trataba de simple intuición, hasta los 17 años no fue plenamente consciente de sus poderes.

Cuando llegó a la adolescencia su padre quiso que estudiase óptica en el Politécnico de Stuttgart para que trabajase en el negocio familiar, pero él tenía inquietudes muy diferentes. Dotado de un talento excepcional para las matemáticas, empezó a estudiar economía. Su familia no puso trabas, pero todos tenían la esperanza que cuando acabase la carrera se quedaría en la Kaufmann Optik. Desgraciadamente, esos planes nunca se cumplirían.

En 1969, una célula del C.D.F.C. detectó a Kaufmann. Ignorante del peligro que corría, empleaba a menudo su poder adivinando en fiestas estudiantiles los resultados de partidos de fútbol. Tras investigar un par de meses, la célula decidió reclutarle. Una noche de sábado, cuando volvía a casa fue secuestrado. Se dice que aquella fue la única vez que sus capacidades precognitoras le fallaron. Inmediatamente fue enviado a Fisherman 1, en España, pero durante el viaje logró huir.

De vuelta a Stuttgart la tragedia le estaba esperando. Sus padres y su único hermano habían muerto carbonizados en un accidente de automóvil, en el que se suponía que él mismo había perecido.

Sin familia, perseguido y oficialmente muerto, 1970 fue el peor año de la vida de Werner Kaufmann. Aprovechando sus conocimientos de economía y su capacidad para preveer el futuro, decidió hacer fortuna en la bolsa, pero para eso necesitaba dinero. Obsesionado por la idea de vengar a su familia y consciente de que no podía pedir ayuda a nadie (si hacía público su caso era hombre muerto), trabajó como camarero en Bonn durante una temporada. Durante esos meses llegó a pensar incluso en olvidar la bolsa y limitarse a invertir sus ahorros en juegos de azar, pero de esa forma llamaría demasiada la atención. En el 71 crea su propia empresa, Prometheus, con el primer millón de marcos que ganó comprando y vendiendo acciones. Antes de 6 meses, había reunido a un pequeño grupo de mutantes que crecía rápidamente. En el 72 nace Heracles y en el 73 la Fundación Kaufmann.

Desde entonces, Kaufmann ha supervisado personalmente todas las actividades de las tres ramas de su creación. Con la ayuda incondicional de Klaus Klunge y de un pequeño grupo de asesores y colaboradores, muy pocos sucesos escapan a su aguda inteligencia. En la actualidad reside en los alrededores de Ginebra, en una antigua mansión en las montañas rodeada de impresionantes medidas de seguridad.

Es posible que los P.J. lleguen a conocer a Kaufmann en persona. Cuando un agente de Heracles tiene que cumplir una misión especialmente importante, él mismo será quien le dé instrucciones. Su trato con ellos será amable y cordial, aunque ligeramente distante. Su mirada parece penetrar en lo más profundo de las mentes de sus interlocutores, y suele hablar de forma un tanto enigmática, dando la sensación de que sabe más cosas de las que dice.

Werner Kaufmann**Características**

F 5, P 10, V 9, C 8, D4, I 10

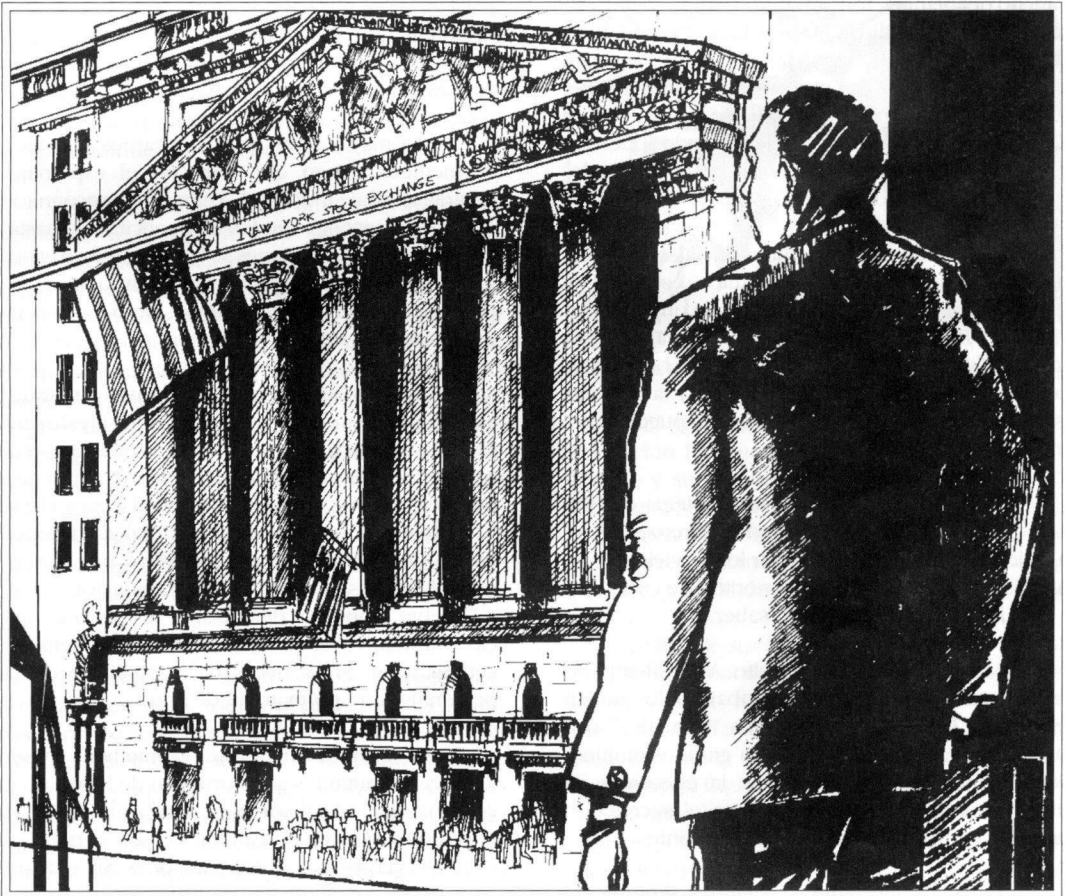
Habilidades

Combate sin armas 4, nadar 5, conducir coche 6, intuición 10, juegos de azar 8, pilotar helicópteros 6, archivos y bibliotecas 8, convencer 9, frialdad 9, liderazgo 10, armas de fuego/ arma corta 7, ciencias políticas 10, derecho 9, economía 10, genética 4, historia 9, idioma extranjero (francés) 9, idioma extranjero (inglés) 10, idioma extranjero (castellano) 7.

Mutación

Precognición, nivel 70, 890 puntos de bioenergía

Puntos de orgullo: 23



Una de las poquísimas fotos que se conocen de Werner Kaufmann, en el 71 frente a Wall Street

Capítulo 8

PROMETHEUS, HERACLES Y LA FUNDACION KAUFMANN

"No esperen que la organización resuelva todos sus problemas, pero si ustedes resuelven los de la organización los suyos desaparecerán"

Introducción al formulario para solicitar el ingreso en Heracles

PROMETHEUS

La obra de Kaufmann está organizada alrededor de Prometheus. Oficialmente se trata de una empresa dedicada a asesoramiento en temas económicos y empresariales. Posee delegaciones a lo largo y ancho del planeta, funcionando siempre dentro de la más estricta legalidad. Desde luego, Prometheus es una empresa de asesoría, en la que trabajan cientos de economistas que jamás llegarán a saber que existen mutantes. Su sede se encuentra en Ginebra, Suiza y presta sus servicios a todo aquél que pueda pagarlos, desde pequeños negocios a grandes corporaciones, pero, hay algo más.

Debajo de esa Prometheus oficial, se esconde otra Prometheus clandestina. Su trabajo consiste en proporcionar mutantes a cambio de importantes sumas de dinero. Todos sus empleados trabajan por propia voluntad, cobrando un 50% de los beneficios. La empresa les garantiza su seguridad y las puertas están abiertas, de modo que cualquiera puede abandonarla en cualquier momento.

En un principio el mayor problema de Prometheus era el mantenimiento del secreto sobre el mundo M. Es muy difícil alquilar los servicios de un mutante sin explicar antes un montón de cosas que la opinión pública no debería saber.

Muy pronto quedó resuelto. A los clientes no les interesaba como se hacía el trabajo, sólo querían resultados. Desde luego, algunos "normales" con cargos de alta responsabilidad en grandes multinacionales han llegado a saber de la existencia de mutantes, pero son tan pocos que el secreto no queda comprometido en ningún momento.

Cada vez que alguien solicita los servicios de Prometheus, su caso es sometido a un detallado

examen. La lista de sus clientes incluye pequeños países, líderes políticos y corporaciones de enorme importancia estratégica. Es necesario calcular las consecuencias que implicaría a largo plazo la actuación de cualquier mutante y siempre hay problemas morales que hay que tener en cuenta. Aunque la ética de la organización sea un tanto especial, nunca se alquilarán, por ejemplo, los servicios de un asesino psíquico a menos que se trate de un caso verdaderamente excepcional.

La mayor parte de los encargos que recibe Prometheus tienen que ver con el espionaje y contraespionaje industrial. Telépatas, precognitores y lectores mentales son los más solicitados, hasta el punto de que en ocasiones se hace necesario esperar meses para conseguir uno. Los dotados con otros poderes no tienen tanto trabajo, pero hay clientes para todos los tipos de mutación.

La Prometheus clandestina está organizada alrededor de la oficial, aprovechando su estructura. En cada nación que está establecida cuenta con una sede central, desde la que se controlan las operaciones de todas las sucursales repartidas por el país. Cuando se recibe un encargo, se realiza inmediatamente un informe lo más exhaustivo posible en la central del país en cuestión. A continuación se envía a Ginebra, donde se decide si se acepta o no, y en caso afirmativo se dictan órdenes de vuelta a la central local. Si es necesario también se enviará personal y equipo material de apoyo.

Si la única función de Prometheus fuese el alquiler de mutantes por puro afán de lucro, no necesitaría una red tan compleja. Una sede central por país sería suficiente y en algunos casos, se podría establecer una sola para varias naciones. Sin embargo, para poder mantener en pie una organización así frente a los servicios M del mundo, es imprescindible

contar con el apoyo de algo más que asesores financieros. Detrás de la Prometheus legal está la clandestina, y detrás de la clandestina, el otro hijo de Kaufmann, lo único que se interpone hoy entre los mutantes y los servicios M: **Heracles**.

HERACLES

Puede decirse que Heracles es el brazo armado de Kaufmann. Firmemente establecido por todo el planeta, dos son sus cometidos más importantes: luchar contra los servicios M, protegiendo a todos los mutantes de los que llegue a tener noticia, y garantizar la seguridad de la Fundación y Prometheus.

Para ello cuenta con agentes, mutantes en su mayoría, que dedican su vida a luchar contra todo aquello que suponga una amenaza para los M. Constantemente son detectadas células de reclutamiento enemigas que son desactivadas a la primera oportunidad, por la fuerza si es necesario. Para poder mantener un enfrentamiento directo contra tantas y tan poderosas organizaciones, se requiere gran cantidad de personal, una estructura complejísima y al menos tantos medios como los que están a disposición de sus competidores.

Ninguna de las 3 cosas supone un verdadero problema. Cada día, nuevos mutantes entran a formar parte de Heracles, todos de forma voluntaria. La proporción es de aproximadamente 2 M por cada humano normal, y si recordamos que las células de reclutamiento del C.D.F.C. (con una proporción mutantes/normales de 1 a 4) fueron consideradas invencibles hace unos pocos años, comprendemos una de las razones de la supervivencia de toda creación de Kaufmann. En cuanto a la organización, Heracles dispone de una base de apoyo allá donde esté una agencia Prometheus, es decir, prácticamente en cada rincón del globo. Por lo que respecta a medios, cuenta con los fabulosos beneficios que genera Prometheus, tanto la legal como la clandestina.

Sin embargo, la supervivencia de la organización depende sobre todo del coraje de sus miembros. Son perfectamente conscientes de que están embarcados en una guerra cruel de la que depende su libertad, y muchos son los que ofrecen sus vidas por la causa. Gran parte de los puestos de alto riesgo están cubiertos por mutantes que pasaron por las manos de algún servicio M, y para ellos la muerte es un precio razonable si se trata de liberarse de la esclavitud. Aunque las bajas son muchas, la lista de

voluntarios a la espera de un destino siempre es larga.

La estructura de Heracles es similar a la de Prometheus. Cuenta con bases desde las que se controla una zona de un país, y de ella dependen una serie de agentes que se dedican a buscar mutantes y liberarlos si reciben autorización desde Ginebra. A menudo, trabajan en equipo con miembros de la Fundación Kaufmann o la propia Prometheus, pero por lo general sus operaciones son independientes del resto de la organización.



LA FUNDACION KAUFMANN

El tercer brazo de la obra de K1 es la Fundación Kaufmann. Su sede está en Estocolmo, Suecia, y su principal cometido es el estudio del fenómeno M. Biólogos, físicos y neurólogos trabajan constantemente buscando nueva información sobre los poderes mutantes y desarrollando técnicas que permitan a los M desarrollar mejor sus capacidades.

Otro de sus cometidos es recopilar información sobre las actividades de los diversos países y agencias en lo referente a los mutantes. De esta forma y, con la ayuda de Heracles, elabora informes para uso tanto de la propia Heracles como de Prometheus. Cada año, se publica el Anuario Kaufmann, una obra en varios volúmenes en la que se detallan todos aquellos sucesos que puedan tener algún interés para los M. Cuando se escriben estas líneas, está a punto de aparecer la edición correspondiente a 1990.

EQUIPOS ESPECIALES

En 1982, coincidiendo con el décimo aniversario de Heracles, la Fundación Kaufmann elaboró un exhaustivo informe sobre las actividades de toda la organización.

Durante semanas, los máximos responsables de las 3 ramas y el propio K 1 discutieron los contenidos de ese informe. Aunque a primera vista los resultados parecían altamente satisfactorios, un análisis en profundidad ponía al descubierto gran cantidad de fallos. Hacia 1979, Heracles había empezado a estancarse. Sus éxitos ya no eran tan frecuentes como en los primeros años, y en muchas áreas del planeta la superioridad de los servicios M era abrumadora. La situación de Prometheus no era mucho mejor. Los encargos seguían llegando a buen ritmo, pero en los últimos 4 años, el porcentaje de trabajos sin completar había crecido de forma alarmante.

La Fundación aún no se enfrentaba a problemas serios. Los descubrimientos de sus investigadores la situaban varios años por delante de los servicios M, pero cuando se trataba de salir del laboratorio la situación era otra muy distinta. Cada vez se tenía menos acceso a los informes internos de los servicios M y a menudo los agentes de Prometheus se encontraban con que carecían de información fiable sobre las actividades de las instituciones para las que trabajaban.

En resumen, las conclusiones del informe eran claras: Antes de 3 años, toda la obra de K 1 llegaría a un punto muerto. Si eso llegaba a suceder, su supervivencia estaría seriamente amenazada.

Sin embargo, en 1982 la situación aún no era irreversible. Si se tomaban medidas urgentes, toda la obra de Kaufmann podría salir del bache en que se encontraba.

Se encargó un nuevo informe a la Fundación sobre las causas del estancamiento de la organización. Fue publicado en diciembre del 82, y pasó a la historia como Memorándum H-32.

H-32 sacó a la luz la raíz última del problema. Heracles no funcionaba de forma tan eficaz como se pensaba. La razón era muy simple; sus grupos de agentes no eran tan autosuficientes como deberían, y toda la organización dependía de los resultados de sus operaciones.

Fue así como Kaufmann decidió crear los equipos especiales: el Equipo Charlie y el Equipo Tango. Los dos eran totalmente independientes de Heracles, Prometheus o la Fundación en cuanto a organización y estructuras, aunque trabajarían a sus órdenes. Su función sería la de prestar apoyo a todos los agentes que pudieran necesitarlo y sólo responderían de sus actividades ante el propio K 1.

Equipos Charlie

Los equipos Charlie, situados allí donde se encuentre una delegación de Prometheus, se encargan de proporcionar material a todos los agentes que lo necesiten. Una simple llamada de teléfono (basta con decir la frase clave "necesito un fontanero urgentemente") y un equipo Charlie aparecerá tan pronto como pueda (1 D20 horas).

Un agente puede obtener casi cualquier cosa de un equipo Charlie. Si ellos tienen acceso a lo que se les solicite, se encargarán de llevarlo donde sea necesario. Armas de todo tipo, explosivos, vehículos, emisoras de radio, material fotográfico, dinero en cualquier moneda, material de alta montaña o submarinismo, libros e informes, medicamentos, venenos, antídotos, sistemas de escucha y seguimiento, sistemas de visión nocturna, ordenadores, software, herramientas de todo tipo, aparatos electrónicos... Cualquier objeto que pueda necesitar un agente lo podrá obtener de un Equipo Charlie.

Equipos Tango

Los Equipos Tango también se encuentran en cualquier lugar en que haya una delegación de Prometheus. Su función es borrar todo rastro de las operaciones de los agentes. La clave para solicitar sus servicios es una llamada de teléfono en la que el agente deberá decir "necesito un albañil urgentemente" y los muchachos de Tango aparecerán en 1 D20 horas. Si hay un cadáver que deba desaparecer, una pista que borrar o un policía al que despistar, un Equipo Tango se encargará de eliminar toda huella de las actividades de los agentes. Cariñosamente se les llama "señoras de la limpieza", pero todos los que trabajan para K 1 saben que sin ellos, su secreto no podría mantenerse mucho tiempo. Los Equipos Tango son, en definitiva, los encargados de mantener a los mutantes en la sombra.



Capítulo 9

HIJOS DE LA SOMBRA

*"Me quitasteis la camisa, me atasteis a la camilla
me acordé de vuestra madre, pero mucho más de ti:
por tu culpa estoy aquí y nunca podré salir,
ten cuidado, ten cuidado, porque esta vez voy a por ti".*

Siniestro Total

Mutantes. Desde hace 40 años, la mercancía más cara del planeta. Desde que Mama Delta se puso en marcha en el Japón ocupado, los servicios M de las grandes potencias del planeta se han encargado de convertir la vida de cada mutante en un infierno.

Hasta mediados de los 60, el reclutamiento de los M no fue excesivamente complicado. Se trataba de simples niños, en muchos casos prácticamente bebés. Hacerlos desaparecer y mantenerlos en cautividad era una tarea muy sencilla. Por otra parte, fuera de su ambiente familiar, rodeados de extraños y sin compañía de personas de su edad, eran fácilmente manipulables. Muchos M dotados de poder "ataque psiónico" habían cometido sin saberlo decenas de asesinatos antes de cumplir 13 años.

A partir del 66/67 la situación se complicó. Los mutantes de mayor edad rondaban los 18 años, y su captura y control se iba haciendo progresivamente más difícil. En 1970, el Departamento JK57, el servicio M de la República Federal de Alemania, publicó un manual sobre las normas básicas que regulaban el trato con los mutantes una vez reclutados, dirigido a los altos cargos de la organización. Este documento ha llegado en fecha reciente a las manos de los estudiosos de la Fundación Kaufmann, he aquí algunos párrafos extraídos de ese manual que permiten hacerse una idea clara de los métodos empleados por todos los servicios.

"Inmediatamente después de su llegada, asustado, separado del resto de la humanidad y a merced de la voluntad de personas a las que no conoce (...) el mutante es tan vulnerable como un pajarillo caído de su nido. Si no se aprovecha este momento, luego tomará conciencia de su valor y se colocará en una posición de ventaja que nos obligará al uso de la fuerza. Sin embargo, si durante los

primeros 20 días se desarrolla el programa de preadestramiento de forma correcta, esas medidas violentas serán innecesarias.

Tan pronto como el M sea reclutado, el primer paso será el baño de silencio. Para que los reclutados sean óptimos (...) no podrán transcurrir más de 6 horas entre la captura y el inicio del baño de silencio. El M será alojado en una celda absolutamente oscura, sin muebles de ningún tipo y con las paredes acolchadas. Allí permanecerá, sin ver a nadie, sin comida ni agua y tan aislado del universo como si viajase en una nave espacial, durante 72 horas si es menor de 13 años (...) y una semana si supera los 14.

En los niños (...) por supuesto, el baño de silencio puede prolongarse más tiempo. El efecto que se busca es el de colocar al M al borde de la locura, y el baño standard es de 72 horas porque si durase más peligraría la salud del recluta.

En los baños más largos, se dejará inconsciente al M con una dosis de gas y se le alimentará por vía intravenosa. Es ESENCIAL que nunca pueda ver ni oír a nadie o los efectos del baño no serían los deseados.

Si todo ha ido bien, cuando salga de la celda el M quedará a merced de cualquiera que le trate con un mínimo de amabilidad. El personal que cuide al mutante cargará a partir de ese momento con la responsabilidad de programar al nuevo agente. Cuando acabe este proceso, cumplirá ciegamente todas las órdenes que reciba, y con el tiempo llegará a olvidar que un día llevó otra vida. Desde luego, a lo largo de su vida útil el M pasará inevitablemente por algunas crisis. En esos casos no conviene dramatizar, (...) generalmente basta con que se le deje

descansar una temporada y se le trate con terapia química suave.

Por desgracia, no todos los mutantes responderán de forma tan positiva. A lo largo de su carrera como responsable de reclutas, inevitablemente se encontrará con casos en los que no bastará con el tratamiento antes descrito, especialmente cuando trabaje con mutantes reclutados en edad adulta. En usted recaerá la responsabilidad de decidir los medios a emplear con esos M especialmente rebeldes, pero nunca podrá perder de vista estas 3 directrices generales:

- Prolongar por el mayor tiempo posible la vida útil del mutante.
- Evitar que baje su rendimiento.
- Evitar que otros M conozcan los tratamientos especiales a que puedan verse sometidos sus compañeros.

Estos casos especialmente difíciles requerirán de toda su experiencia. He aquí algunas sugerencias, pero le recordamos que es usted quien tiene la última palabra.

Terapia química dura

Dispone usted de gran cantidad de sustancias químicas capaces de ablandar al más problemático de los M, pero no conviene que abuse de los narcóticos, pues siempre rebajan de manera considerable la eficacia del sujeto. Hay, sin embargo, 2 situaciones en las que resultan extremadamente útiles:

- **Crisis momentáneas:** Si una misión está cerca y se encuentra con problemas, podrá hacer que el M mejore su rendimiento. Se le administrarán algunas dosis durante un corto periodo de tiempo, con cuidado de no abusar. Recomendamos los preparados de la serie I, sobre todo del 503 al 512.

- **Casos desesperados:** Cuando un M no se doblegue ante nada y, como último recurso, puede administrarle dosis masivas de cualquier preparado de la serie F. Si consigue crear un adicto a cualquiera de esos narcóticos, podrá dominarle con la simple amenaza de retirarle la dosis diaria.

Amenaza

Damos por sentado que posee usted gran

cantidad de información sobre las personas más allegadas al M (de no ser así puede conseguirla poniéndose en contacto con la sección correspondiente). Es éste un método sumamente eficaz, que no compromete de forma directa el rendimiento del sujeto (aunque no debe descartarse nunca la posibilidad de un suicidio, que, por otra parte, sería una señal inequívoca de que usted no ha ejercido bien sus funciones, (...) pero no tiene por que ocurrir si se toman las debidas precauciones). En menores de 10 años la amenaza no suele ser tan efectiva, pero en los adultos se trata sin duda del medio más eficaz a su disposición.

Para obtener el máximo rendimiento, debe procederse siguiendo una escalada gradual en la que el tiempo (sic) es esencial. El primer paso será siempre demostrar al sujeto que usted posee información detallada sobre las vidas de sus familiares. Un video, un informe sobre las actividades diarias de las posibles víctimas de la amenaza y unos pocos detalles íntimos sobre el pasado del M (si carece de datos al respecto, el propio sujeto puede proporcionárselos con un uso cuidadoso de cualquier preparado de la serie Y) son suficientes en la mayoría de los casos. Si el M persiste en su actitud de no cooperación, la amenaza debe llevarse a término. En este momento no conviene excederse, la eliminación de algún amigo cercano bastará.

Las estadísticas nos dicen que en un 90% de los casos no es necesario ir más allá. Con el 10% restante, la escalada debe dar un paso adelante. Lo ideal sería capturar a un familiar lo más cercano posible, trasladarlo a cualquiera de nuestras instalaciones y eliminarlo en presencia del mutante. Muchos colaborarán ante la simple visión de un hermano, padre o hijo en una celda, en ese caso no conviene que el sujeto llegue a enterarse del destino final de su pariente, pues aunque el M se ofrezca a colaborar para evitar la muerte de su ser querido, éste deberá ser eliminado.

Este tercer paso conlleva grandes responsabilidades, pues una vez que el secuestrado pone el pie en una de nuestras instalaciones su suerte está echada. Tampoco es conveniente apresurarse demasiado en dar este último paso. Aproveche lo mejor que pueda las muchas posibilidades de la amenaza, si el tercer nivel de la escalada no es efectivo, el mutante deberá ser eliminado del servicio o sometido a una terapia química dura que sin duda menguará notablemente sus capacidades

Es usted libre de experimentar con nuevas

formas de amenaza, siempre y cuando no olvide nunca que es usted el responsable directo de las acciones de sus subordinados y que JAMAS deberá comprometer la seguridad de la organización. En cualquier caso, no olvide nunca que un mutante de bajo rendimiento es siempre más útil que el cadáver de lo que fue un mutante.

Por supuesto, también es posible amenazar al sujeto con castigarle a él directamente de diversas maneras, tal y como veremos a continuación.

Violencia directa

La violencia directa sobre el propio M nunca es aconsejable. Sus efectos son tremendamente contraproducentes, puesto que crea en el mutante una animosidad muy peligrosa hacia sus superiores. Si la reacción a la amenaza de dañar a sus seres queridos provoca (de ser efectiva) una mejora inmediata de su rendimiento (...) en la creencia de que cuanto más se esfuerce, más seguros estarán sus familiares y amigos, ante el castigo físico el sujeto reacciona de forma instintiva con una pérdida de eficacia como venganza.

Sin embargo, hay algunos casos en los que este método puede ser válido. Muchos individuos temen al dolor hasta tal punto que la simple amenaza del castigo basta para obtener su cooperación. De vez en cuando, puede llevar a cabo la amenaza para que sea más efectiva, pero nunca se exceda o los efectos positivos no compensarán los negativos. No se deje engañar por la aparente efectividad de la tortura e intente antes los demás medios, no olvide que el rendimiento de sus mutantes debe permanecer siempre en las más altas cotas posibles.

Fugas

No sucederá a menudo, pero inevitablemente alguno de sus reclutas intentará huir. Ni la terapia química dura, ni la amenaza ni ninguno de los medios a su disposición son efectivos al 100% y tarde o temprano se enfrentará a este problema, para el que debe estar preparado en todo momento. Nunca debe olvidar que un bajo porcentaje de fugas es lo que diferencia a una sección eficiente y productiva de una mediocre.

Un mutante que ha intentado escapar es un mutante en el que ya no se puede confiar, y en algunos casos puede llegar a merecer la pena su eliminación. La mayor parte de las fugas se producirán durante las misiones, lejos de una base y con pocos medios a disposición de los agentes humanos,



desgraciadamente todo M que trate de huir durante una operación y sea capturado tendrá que ser obligado a terminar su trabajo por la fuerza y tan pronto como cumpla su cometido será eliminado. No se preocupe demasiado por la pérdida que esto pueda suponer, la organización sabe perfectamente que no hay otra alternativa.

Si el M huye de una de nuestras instalaciones, su eliminación no es la única salida. Por supuesto, si se hace imposible su captura y existe el peligro de que se pase a otra organización o revele información confidencial un disparo será el método más efectivo, pero si es capturado en un período de tiempo razonable todavía podrá utilizarle. Le sugerimos que pase directamente al escalón 3 de la amenaza y no vuelva a confiarle misiones demasiado importantes.

Nunca, por ninguna razón, deberá permitir que un M que haya intentado una fuga llegue a tener contacto con otros mutantes de la organización. Si saben que uno de ellos ha conseguido huir, aunque haya sido capturado, puede que llegue a albergar algunas esperanzas que en ningún caso podrá permitir que lleguen a cumplirse."



Capítulo 10

BIOENERGIA

Desde que el primer niño mutante fue examinado a fondo, todos los científicos que han estudiado el fenómeno se han formulado la misma pregunta: ¿Por qué?. Aunque se han hecho grandes avances en los últimos años, la naturaleza exacta de los poderes mutantes ha permanecido rodeada de misterio. Durante siglos se ha especulado sobre la posibilidad de que el ser humano poseyese poderes más allá de lo meramente físico. Filósofos, teólogos, místicos y poetas nos han hablado de un alma que trascendía lo material y ponía al hombre en contacto con otros planos de realidad, pero nunca se había podido estudiar en un laboratorio la capacidad de transmitir pensamientos, controlar emociones o mover objetos con el simple poder de la mente.

En los años 50 y 60, los científicos del CDFC y el resto de los servicios M propusieron numerosas teorías sin demasiado éxito. El equipo dirigido por el profesor Boffin, en Londres, llegó a considerar seriamente la “hipótesis del milagro”, según la cual los mutantes, por alguna razón imposible de descubrir, recibirían sus poderes directamente de Dios. No había datos experimentales que la avalasen, pues nadie había conseguido medir mediante cualquier tipo de instrumento ningún tipo de fuerza que pudiese explicar los poderes mutantes. El cuerpo de un M no parecía sufrir alteración alguna, ni emitía radiaciones dentro del espectro conocido, ni se ponía en marcha ningún proceso físico o químico, pero desde luego los efectos estaban ahí.

El movimiento provocado por un telequinésico si que era medible, al igual que el calor producido por un controlador de temperatura. La teoría de Boffin fue abandonada pronto (entre otras razones, porque si hubiese sido cierta la labor de los servicios M hubiera quedado en entredicho) pero las demás propuestas formuladas a lo largo y ancho del planeta eran igualmente peregrinas. Si no fuese por la evidencia definitiva de sus efectos, los poderes

mutantes no hubiesen sido considerados en serio por nadie.

Con la puesta en marcha de la Fundación Kaufmann, a principios de los 70, la investigación sobre los poderes de los M recibió un importante impulso. Sin embargo hubo que esperar hasta 1982, cuando se empezó a emplear la cámara Gödel (pronunciado Guédel), para que el estudio de los mutantes llegase a conclusiones válidas desde el punto de vista científico.

Ludwig Gödel empezó a trabajar para la Fundación en 1980. En aquellas fechas se investigaba la posibilidad de construir una máquina capaz de detectar mutantes, un “ojeador artificial”. Gödel puso en marcha un proyecto para emplear una especie de cámara Kirlian (capaz de detectar el aura, aunque no exista un acuerdo generalizado sobre lo que representa ese aura) y descubrió, casi por casualidad, que bombardeando con microondas de muy alta frecuencia por un periodo de tiempo ultracorto a un M mientras empleaba sus poderes era posible detectar ciertas señales. Ningún servicio M había podido emplear esos aparatos, pues nadie había logrado producir ese tipo de microondas. La Fundación Kaufmann empleó varios controladores de temperatura para construir una cámara Gödel y aún hoy no se ha logrado un artefacto así que no dependa de un mutante.

Perfeccionando la cámara, se llegó a descubrir una serie de líneas de energía que rodeaban al cuerpo de todo mutante mientras hacía uso de sus poderes. Esas líneas, conocidas como vectores de Gödel, forman una esfera a partir de la cabeza del individuo para prolongarse luego en todas direcciones.

El estudio de esas líneas planteaba nuevos misterios. ¿Qué era aquella energía que sólo podía

detectar una cámara Gödel?. Tras varios años de trabajo se consiguió nueva información sobre lo que empezó a denominarse **bioenergía**.

Todos los seres vivos emiten bioenergía. Aunque aún se desconoce su naturaleza exacta, parece ser que las mutaciones originadas por ciertos tipos de partículas radioactivas provocan un flujo mucho mayor del habitual en los seres humanos que se proyecta hacia el exterior a lo largo de los vectores de Gödel. Aunque su cámara no sirvió para detectar mutantes, ha permitido por fin comprenderles.

Todavía quedan muchos datos por descubrir sobre la bioenergía. Nadie ha sido capaz de averiguar en que se diferencian las emisiones de los diversos tipos de mutaciones. Cabría esperar cambios en los vectores Gödel de cada uno de los poderes M, pero no es así, o al menos, aún no se han descubierto. A finales de 1991 está prevista la construcción de un nuevo modelo de cámara Gödel mucho más preciso que los anteriores, y es posible que muchas de las preguntas que hoy se plantean en la Fundación encuentren por fin una respuesta aceptable.

Con la información disponible hasta la fecha, los científicos de la Fundación Kaufmann han elaborado una teoría según la cual los poderes mutantes se dividirían en 2 tipos, Beta y Gamma. En el primero se incluyen todos aquellos que afectan exclusivamente a la mente humana, telepatía, control de voluntad, control de percepción, o control emocional. Parece claro que al emplearse una de esas capacidades se pone en marcha un mecanismo parecido a la sinapsis.

La sinapsis es un proceso biológico por el cual las neuronas (las células que forman el sistema nervioso de todos los seres vivos) transmiten información entre sí a través del sistema nervioso. Es de esta forma como se envían mensajes de los sentidos al cerebro, o del cerebro a los músculos. Por algún mecanismo desconocido, algunos mutantes son capaces de acceder a las mentes de otras personas en una especie de "sinapsis a distancia". Los primeros investigadores, allá por los años 50 y 60, creían que

el proceso de transmisión de los poderes de este tipo se haría a través de ondas cerebrales, pero al no detectarlas abandonaron pronto esa hipótesis. La Fundación cree que las emisiones de bioenergía a lo largo de los vectores Gödel cumplen una función similar.

El caso en el que es más fácil examinar esas emisiones es el de los asesinos psiónicos. Generan una descarga de tal intensidad que destroza literalmente el sistema nervioso de sus víctimas. Por razones evidentes es muy difícil experimentar ese proceso en laboratorio, pero en la actualidad se trabaja con la posibilidad de emplear animales como víctimas de un asesino psiónico. Hasta la fecha ha sido imposible, pero recientemente se ha logrado construir una cámara Gödel lo suficientemente sensible como para detectar los campos de bioenergía de los seres vivos no inteligentes con la suficiente precisión y es muy posible que pronto se desarrolle una técnica que permita a un mutante actuar sobre el cerebro de un animal, aunque no posea la mutación del tipo Beta, "control animal".

El otro tipo de poderes, el Gamma, está rodeado de un misterio aún mayor. Se sabe muy poco sobre los telequinésicos y controladores de temperatura y casi nada sobre los teleportadores. Estos últimos son los que plantean los mayores interrogantes. Simplemente desaparecen y vuelven a materializarse en otro lugar. Pueden moverse a una velocidad cercana a la de la luz, lo que significa que el proceso no es instantáneo, y por supuesto deben estar en alguna parte en el breve lapso que tardan en teleportarse, pero nadie ha podido averiguar dónde.

Sin embargo han podido averiguarse algunas cosas. Se sabe por ejemplo, que la telequinesia y el control de temperatura son facetas distintas de un mismo poder, la capacidad de alterar la velocidad de movimiento de las moléculas que forman un cuerpo. Se supone también que la bioenergía emitida a través de los vectores de Gödel es capaz de alterar las leyes físicas, pero aún se desconoce el proceso en todos sus detalles. Sin duda, la década de los 90 traerá soluciones a muchos de estos interrogantes.

Capítulo 11

HABITANTES DE LA SOMBRA

"Aún no he conocido a nadie tan insignificante que no merezca la pena saber algo más de él"

Zachary J. Palmer

En este capítulo podrás encontrar las descripciones de varios P.N.J. para que puedas incluirlos en módulos que diseñes tú mismo. Algunos de ellos son personajes importantes en el mundo de **Mutantes en la Sombra**, otros son gente más o menos corriente con la que los P.J. de tus partidas se podrían encontrar en un momento dado. En cualquier caso, todos son válidos para que veas como se puede caracterizar a los P.N.J. que inventes.

KLAUS KLUNGE

Nació en Munich, Alemania en 1957, Klaus Klunge es la mano derecha de Kaufmann. No sólo es su secretario personal, su guardaespaldas y su chófer, sino que es, probablemente, la persona en la que más confía. Klaus es sordomudo y se comunica exclusivamente por vía telepática. Kaufmann lo encontró en 1974, trabajando como pinche en una gasolinera. Todo el mundo le tenía por retrasado mental, y como tal había vivido desde niño, sin que ningún servicio M le hubiese localizado nunca. Sólo la casualidad quiso que uno de los mejores ojeadores de Prometheus acompañase a K1 en aquel momento. Inmediatamente fue contratado, y tras pocos meses de servicio, Kaufmann decidió convertirlo en su hombre de confianza.

Klaus ha cambiado mucho desde los días de la gasolinera, pero su personalidad sigue estando un poco alterada. La seguridad de su jefe es para él una verdadera obsesión, y matará a cualquiera de quien llegue a sospechar. Será un poco hostil con todos aquellos P.J. que no hayan demostrado de forma indiscutible su fidelidad a Prometheus, y aún entonces les tratará con cierto desdén.

Klaus Klunge utiliza unas reglas especiales a la hora de emplear su poder telepático. Verás que su ficha no incluye datos sobre su nivel de mutación ni de bioenergía, porque él podrá emplear su poder siempre que lo desee. Es la única forma que tiene

para comunicarse con los demás, y la empleará como si se tratase del lenguaje hablado.

Características

F 8, D 5, V 9, P 8, I 8, C 6

Habilidades

Armas improvisadas 8, combate sin armas 10, nadar 6, saltar 6, armas de fuego (arma corta) 9, esquiar 6, montar animales 7, frialdad 7, conducir coche 10, intuición 5, primeros auxilios 7

Puntos de orgullo: 12

ZACHARY J. PALMER

Nació en Boston en 1925. Estudió medicina especializándose en neurología, y en 1958 empieza a trabajar para la marina de los E.E.U.U., en un proyecto que trataba de desarrollar una técnica que permitiese aumentar de forma artificial la velocidad de los reflejos de los pilotos de combate. A pesar de no lograr resultados positivos, su trabajo no pasa desapercibido y en 1961 el C.D.F.C. le propone unirse a la organización, en su rama de Investigación. El descubrimiento del fenómeno mutante le entusiasma desde el primer momento. Todo un nuevo universo se abría ante él para que lo estudiase. Muy pronto, es nombrado coordinador general de investigación, responsable último de toda la rama. Viento Caliente hace temblar las estructuras del C.D.F.C., y en agosto del 68 en las últimas semanas de la operación, es nombrado director del C.D.F.C.. Su posición, inicialmente inestable, se consolida tras el paréntesis del Watergate, y hoy es el señor absoluto de la organización.

Sin embargo, sus días en el poder están contados. El Viejo, como le llaman de forma más o menos afectuosa sus subordinados tiene ya 65 años,



ZACHARY J. PALMER, OTOÑO DEL 90

y muy pronto alguien tomará el relevo. Oficialmente aún no se ha decidido nada, pero las intrigas de las diversas facciones que forman el C.D.F.C. se han puesto ya en marcha, y es de esperar que haya problemas serios tan pronto como Palmer decida retirarse.

Es muy difícil que un P.J. normal llegue a encontrarse nunca con Zachary J. Palmer. De ser así, les tratará cortésmente, pero si puede obtener algo de ellos lo hará, consideraciones éticas aparte. Si no puede sacar nada de provecho, los P.J. tendrán problemas, pues si le llegan a conocer sabrán demasiado sobre el C.D.F.C. y deberán ser eliminados cuanto antes.

Palmer es un hombre sin escrúpulos. Antes de ser el coordinador general de investigaciones su única preocupación era el progreso de la ciencia por encima de todo. Si había que sacrificar a un ser humano en un experimento, la información a obtener era suficiente justificación. Desde que dejó el laboratorio y ocupa un despacho, ha añadido a esa preocupación por la ciencia la obsesión por el buen funcionamiento del C.D.F.C., y está dispuesto a todo por conseguirlo.

Características

F 5, D 5, V 9, P 8, I 9, C 8

Habilidades

Armas de fuego (arma corta) 8, montar animales 6, archivos y bibliotecas 7, burocracia 10, convencer 9, frialdad 8, buscar 8, conducir coche 7, intuición 9, liderazgo 10, teatro 8, antropología 8,

biología 10, ciencias políticas 10, derecho 9, economía 7, física 8, genética 10, historia 9, idioma extranjero (ruso) 9, idioma extranjero (alemán) 7, idioma extranjero (francés) 7, medicina 10, primeros auxilios 10, química 10

Puntos de orgullo: 29

JEAN CLAUDE MAURIE

Nacido en Lyon en 1967, Maurie es un lector mental con grandes capacidades. En 1978 fue detectado por una célula del C.D.F.C., y desde entonces trabaja para ellos como ojeador, en la zona de Aquitania, aunque a menudo viaja "por motivos laborales" y no es raro encontrarle en el norte de España.

Desde niño Jean Claude ha sido un monstruo. Su egoísmo y su desprecio hacia el resto de la humanidad no conocen límites, lo que le convertía en el candidato perfecto para un puesto de ojeador. La célula que le detectó, cuando sólo tenía 11 años, supo explotar su inmensa vanidad y no fue difícil convencerle para que lo dejase todo. Se organizó un incendio en el que murieron sus padres y sus dos hermanas para justificar su desaparición, pero él pareció divertirse con aquél montaje. Tras ser llevado a Boulder, los psicólogos del C.D.F.C. le sometieron a una serie de pruebas tras las que recomendaron que no se le destinase a ningún tipo de servicio activo. Un psicópata así podría ser peligroso incluso para una organización como el C.D.F.C. Sin embargo recibió el programa completo de entrenamiento y desde los 15 años (1982) ha sido un ojeador ejemplar, con el record europeo de capturas por 3 años consecutivos.

Si los P.J. se encuentran con el bueno de Jean Claude, conocerán lo más parecido a Adolf Hitler que pueda encontrarse hoy sobre la Tierra. Si los miembros de su célula no logran capturarles, él personalmente se encargará de que mueran. Si los personajes son apresados, les someterá a todo tipo de vejaciones, e incluso llegará a torturarles como venganza si por cualquier razón han supuesto un problema para él. Sin embargo no les matará (sería una mancha en su hoja de servicios).

Una vez que los P.J. se ganen el odio de Jean Claude Maurie (lo cual es realmente fácil) hará todo lo posible por hacer que deseen morir y nada (salvo la orden de un superior, lo que para él significa una llamada desde Boulder, Colorado) le hará cambiar de idea.

Características

F 6, D 8, V 9, P 8, I 7, C 3

Habilidades

Armas improvisadas 9, combate sin armas 9, lanzar 7, nadar 7, trepar 6, armas blancas 9, armas de fuego (arma corta) 10, armas de fuego (subfusil) 8, arma exótica (látigo) 10, esquiar 7, explosivos 6, abrir cerraduras 6, robar bolsillos 4, submarinismo 7, convencer 7, frialdad 8, disfraces 9, sigilo 8, buscar 7, camuflaje 7, conducir coches 9, intuición 9, liderazgo 8, teatro 8, primeros auxilios 6

Poder mutante

Lectura mental, nivel 20, 115 puntos de bioenergía

Puntos de orgullo: 12



JEAN CLAUDE MAURIE, ENERO DEL 91

MARCELINO SIERRA

Nacido en 1948 en Pinar de Sotogrande, Valladolid. Desde 1978 es el alcalde del pueblo, y durante toda su vida ha llevado una existencia tranquila y sin sobresaltos cultivando cereales. Sin embargo, la casualidad ha querido que se haya visto mezclado por 2 veces en asuntos relacionados con el mundo de los mutantes, y aunque no sepa prácticamente nada (desconoce la existencia de seres humanos dotados de poderes sobrenaturales), es lo suficiente como para que intuya que algo raro está sucediendo.

En 1979 nacieron en Pinar los hermanos Camacho, dos gemelos idénticos. Cuando apenas habían cumplido 2 años, a su alrededor empezaron a suceder acontecimientos inexplicables. En su casa se producían pequeños incendios casi todas las semanas, y algunos pajaros del pueblo ardieron sin razón aparente. A veces, los que estaban junto a los niños sufrían pequeñas quemaduras de forma espontánea, y pronto no se habló de otra cosa en todo el pueblo.

Cuando los Camacho cumplieron 3 años, empezaron a llegar extranjeros al pueblo. Hacía ya meses que no se producían incendios y ya se había dejado de murmurar sobre los niños. Primero llegaron los americanos. Eran 5, pero a uno de ellos apenas se le veía fuera de la casa que alquilaron. Decían que eran turistas, aunque en Pinar no se recordaba que nunca hubiese pasado ningún turista por allí. Poco después llegaron 2 alemanes, de la República Democrática. También decían ser viajeros.

Lo más curioso era que los extranjeros parecían saber lo de los Camacho, y de cuando en cuando hacían preguntas sobre ellos. Tras un par de semanas, el pueblo vio alterada su calma de siglos. La noche del 14 de agosto de 1982, la casa donde vivía la familia Camacho ardió hasta los cimientos. Todos murieron salvo los niños, cuyos cadáveres nunca fueron hallados. Esa misma noche, desaparecieron los turistas y a la mañana siguiente apareció el cadáver de uno de los americanos, que aparentemente había caído por un barranco, con la mala suerte de destrozarse la cabeza contra una roca. Cerca de él se encontró un casquillo de bala, pero nunca se supo como había concluido la investigación.

Tantos cadáveres no eran frecuentes en Pinar de Sotogrande, por lo que Marcelino empezó a investigar por su cuenta. Nunca logró averiguar gran cosa, pero la curiosidad siguió picándole durante años.

En el 86, volvieron a pasar cosas raras. Dos de los americanos volvieron al pueblo y uno de ellos parecía estar herido (posteriormente se encontraron manchas de sangre junto al sitio en el que aparcaron su coche). Llegaron al anochecer e intentaron alquilar la casa en la que habían estado años antes. Al no poder localizar a su dueño, trataron de hospedarse en otro sitio, pero nadie quiso acogerles. Entonces fueron a un molino abandonado en las afueras del pueblo, donde pretendían pasar la noche. Marcelino llamó a la Guardia Civil, pero cuando

llegaron no quedaba nadie. Al amanecer se oyeron disparos por los montes, pero nunca nadie en Pinar volvió a saber nada de los americanos.

Marcelino Sierra sigue intrigado por todos esos acontecimientos, para los que no acaba de encontrar explicación. Es un hombre afable y campechano, y si los P.J. le hacen ver que tienen la clave del misterio se lo meterán en el bolsillo. Sin embargo, está preocupado por su pueblo, del que se siente responsable y su familia, de modo que no se puede esperar que se convierta en un aventurero dispuesto a todo de buenas a primeras.

Características

F 8, D 6, V 7, P 8, I 7, C 9

Habilidades

Armas de fuego (escopeta) 8, mecánica 7, supervivencia 7, conducir (coche) 6, charlatanería 7, liderazgo 6, primeros auxilios 7

Puntos de orgullo: 4

JAVIER GALBANO

Nació en Bilbao en 1969. En el 73 fue secuestrado por el servicio M británico, que le empleó como controlador emocional en Londres. En 1987 fue liberado por Heracles y la historia de su fuga puede servir como ejemplo de los métodos de la organización de Kaufmann. Hacia agosto de 1986, Galbano fue enviado a Nueva Zelanda para que ayudase a descubrir las actividades de una empresa de componentes electrónicos de alto interés estratégico. Allí fue detectado por Prometheus (que se encargaba de la seguridad de esa misma empresa) y se decidió estudiarle con vistas a una posible liberación. En enero del 87, mientras era trasladado a otra base en Gran Bretaña, el furgón blindado en que viajaba sufrió un accidente. Los agentes de Heracles aprovecharon la oportunidad y se lo llevaron, aunque en un principio Javier se resistió. Necesitó varios meses para acostumbrarse a la vida normal, y aún pasó algún tiempo antes de que se convenciese de que podía vivir su propia vida en libertad. En invierno del 87, empezó a trabajar para la Fundación Kaufmann como asesor. Al cabo de año y medio, pidió ser destinado a un puesto más comprometido y desde entonces ha trabajado para Heracles, siempre ocupando puestos de cierta responsabilidad.

A finales de 1990, Galbano fue destinado a España para luchar contra el C.D.F.C. Se mudó a

Sevilla y allí empezó a operar junto con un equipo de controladores de voluntad. En la actualidad trabaja por toda la zona sur.

Si los P.J. se encuentran con Galbano y trabajan para Kaufmann no habrá ningún problema. Les ayudará en lo que pueda y nunca les planteará problemas si los jugadores no los buscan. Si alguien le ataca, sin embargo, se enfrentará a un tenaz enemigo.

Características

F 5, D 7, V 9, P 7, I 8, C 8

Habilidades

Combate sin armas 6, armas improvisadas 7, abrir cerraduras 6, armas de fuego (arma corta) 8, conducir coche 6, derecho 7, electrónica 6

Poder mutante: Control emocional, nivel 10, 94 puntos de bioenergía.

Puntos de orgullo: 9



La única fotografía que se conoce de Javier Galbano (dentro del círculo). La baja calidad se debe a que procede de un vídeo de seguridad en la base de Heracles en Barcelona.

Capítulo 12

RUMORES

En el mundo de Mutantes en la Sombra la información es sin duda la segunda mercancía más valiosa. Ignorados por la opinión pública, miles de seres humanos luchan cada día por sus vidas dentro de organizaciones herméticas en las que nadie está seguro de las intenciones de sus compañeros. No es extraño que en un ambiente así proliferen los rumores. Algunos son ciertos, otros son verdades deformadas hasta lo grotesco al pasar de boca en boca, y la mayoría son simples mentiras o intoxicaciones deliberadas. ¿A qué categoría pertenece cada uno? ¿Dónde está la verdad?. Es difícil saberlo, pero en cualquier caso, he aquí algunos de los más difundidos.

Los hijos de Mengele

Durante los últimos años de la Segunda Guerra Mundial se desarrollaron numerosos experimentos genéticos con víctimas de los campos de concentración por científicos nazis. Su brutalidad fue tal, que con ellos se escribió una de las páginas más tristes de la larga historia de la barbarie humana. Con el fin de la guerra y los juicios de Nuremberg, los que no fueron encarcelados o ejecutados huyeron para refugiarse en países con gobiernos de extrema derecha, la mayoría a Sudamérica.

A finales de los 50, algunos servicios M emplearon a gran cantidad de estos criminales de guerra a cambio de proporcionarles la seguridad de que no serían juzgados. Años atrás, los gobiernos de algunas potencias habían hecho lo mismo con nazis expertos en energía nuclear, cohetes y otras tecnologías, pero en este caso su cooperación no fue tan fructífera. Hacia 1968, en las vísperas de Viento Caliente, aquellos ancianos investigadores apenas resultaban útiles para nadie, y aprovechando la confusión de los meses que duró la guerra entre servicios M, los antiguos servidores del III Reich volvieron a la clandestinidad.

El C.D.F.C. y los demás servicios estaban demasiado preocupados por su supervivencia y a nadie importó que aquellos ancianos inofensivos quedaran en libertad. No podían revelar lo que sabían, pues con ello se delatarían a sí mismos, pero desde luego, no eran en absoluto inofensivos.

Conscientes del poder que tenían a su alcance, se reagruparon en Bolivia, junto con antiguos oficiales del ejército y las SS. Crearon una organización pequeña pero sólida, a la que con el paso de los años se incorporaron jóvenes neonazis.

En la actualidad quedan pocos supervivientes del grupo original, pero sus sucesores están a punto de poner en marcha un intento desesperado por instaurar un IV Reich. Su base de operaciones sigue estando en Bolivia y la selva colombiana, pero llevan tiempo intentando establecerse en suelo alemán y es probable que ya lo hayan conseguido. Han conseguido una pequeña cantidad de mutantes fanáticamente adeptos a los principios del nacional-socialismo, que podría entrar en acción cualquier día. Prometheus lo sabe y Heracles dedica en estos días todos sus esfuerzos por destruir a los neonazis antes de que sea demasiado tarde. Si no lo consiguen, esta podría ser la primera ocasión en que la obra Kaufmann y algún servicio M trabajasen juntos.

La bomba psiónica

Se dice que el servicio M de Sudáfrica ha desarrollado un aparato capaz de reproducir algo parecido al ataque de un asesino psiónico. Consiste en una granada del tamaño de una lata de refrescos que se acciona a distancia y provoca una descarga de energía capaz de destruir a sus víctimas pero sin producir una explosión que afecte a su entorno.

Cuando estalla una bomba psiónica, todos los que se encuentren a menos de 5 metros deberán

superar una tirada de voluntad a nivel de dificultad I. Si la fallan morirán, si la superan perderán de forma permanente la mitad de su nivel de inteligencia (redondeando las fracciones hacia abajo). Entre 6 y 10 metros la tirada de voluntad es a dificultad MD, entre 11 y 20 a nivel D y más de 20 metros la emisión de energía deja de ser efectiva. Se cree que existen unos pocos prototipos, pero tan pronto como se supere la fase de investigación empezarán a fabricarse en serie.

La jaula Tokio

Los japoneses han desarrollado un sistema electrónico capaz de neutralizar cualquier poder mutante. Se puede instalar en una habitación de hasta 10x10 metros (se trata de un artefacto inmenso, que no se podrá mover posteriormente). Cualquier M que se encuentre en su interior verá su nivel de bioenergía reducido a 0. Cuando salgan, volverán al nivel que tuviesen antes de entrar. No se recuperan P.B. en el interior de una jaula Tokio, aunque se duerma durante días.

Sistema de defensa mental (S.D.M.)

Olvídate de lo que digan esos chalados de la Fundación Kaufmann. Los mutantes son como emisoras de radio. Si, si, emisoras de radio y los rusos han inventado un aparato del tamaño de un paquete de cigarrillos que interfiere los poderes M. Cuando un mutante emplee uno de sus poderes sobre alguien que lleve ese aparato, El S.D.M. localiza la frecuencia en la que emite y le lanza una descarga; una onda de tal frecuencia que achicharra al M y le mata instantáneamente. Te lo juro, tío, yo una vez conocí a un tipo que...

Santa Claus 1

Se dice que el CDFC ha construido un inmenso complejo en Groenlandia al que están trasladando todas las instalaciones que ahora tiene en Boulder. El nombre de esa base es Santa Claus 1 y, cuando esté en funcionamiento, hará que el gobierno U.S.A. pierda el poco control que tiene sobre el CDFC, que se dedicaría a atacar frontalmente a Prometheus como hizo con los soviéticos en los días de Viento Caliente. Es probable que Santa Claus 1 empiece a funcionar al 100% a mediados del 92.



Módulo ELDORADO

Eldorado es un módulo de **Mutantes en la Sombra** pensado para 3 ó 4 jugadores y un D.J. Si quieres jugar Eldorado representando a un P.J., **NO SIGASLEYENDO**, (¿sería como si fueses al cine a ver una película y ya te hubiesen contado el final!) pero si quieres ser tú el D.J., deberás leer todo el módulo un par de veces, de modo que puedas saber en todo momento lo que va a suceder.

ARGUMENTO

El grupo de P.J. entró en Prometheus hace 4 meses. Todos ellos son mutantes, pero nunca han sido capturados por un servicio M.

Hace 2 días terminó su curso de adiestramiento. En él han aprendido las técnicas básicas de combate y supervivencia. También han recibido formación sobre el uso de sus poderes mutantes en momentos de tensión y conocen perfectamente los métodos y códigos de conducta de la organización. Ya son, aunque nunca hayan sido enviados a una misión, verdaderos agentes de Heracles dispuestos a todo.

El trabajo ha sido duro. Durante semanas, su vida ha estado sometida a una férrea disciplina, trabajando de sol a sol y bajo presión constante... pero todo eso ha terminado. Sus mandos les han concedido 15 días de vacaciones pagadas antes de empezar a operar.

Felices y satisfechos, los P.J. se encuentran en el aeropuerto de Barajas listos para tomar un avión que les llevará a algún lugar paradisíaco. Sus equipajes están preparados, los planes ya están hechos, de un momento a otro empezarán las mejores vacaciones de su vida... pero su alegría dura poco. Cuando están a punto de partir, oyen por la megafonía que

deben presentarse inmediatamente en la zona de embarque VIP.

Allí les espera un hombre de Prometheus con órdenes de llevarles inmediatamente a Ginebra. Ha surgido un problema gravísimo y Kaufmann en persona quiere verles. Tras un corto vuelo en avión privado, K 1 les recibe en su mansión.

Una vez en Ginebra, Kaufmann les informará de la situación. Ludwig Gödel ha sido secuestrado hace 24 horas. Aún no se sabe el servicio M que ha organizado la operación, pero los agentes de Heracles han descubierto que una banda de traficantes de armas se ha encargado del trabajo sucio.

Los P.J. se encargarán de liberar a Gödel. Para ello se infiltrarán en la banda de traficantes, que tiene su base en Bolivia (en una finca conocida como Eldorado) e intentarán liberar a Gödel antes de que caiga en poder de un servicio M.

Los P.J. viajarán hasta Eldorado. La gente de Kaufmann ha descubierto que un grupo de delincuentes iba a ingresar en la banda y lo han preparado todo para que los P.J. les suplanten. Una vez en Eldorado, serán sometidos a una dura prueba para ingresar en la organización de tráfico de armas, y participarán en una de sus operaciones. Después, volarán hasta España para ayudar a custodiar a Gödel hasta que sea entregado al C.D.F.C. (que es quien ha organizado todo). Sin embargo, la gente de Eldorado ha descubierto que los P.J. son unos impostores y pretenden entregarlos al C.D.F.C. junto con Gödel. De su capacidad en ese momento dependerá que este módulo sea el principio de una larga vida de aventuras o el trágico final de su carrera en Heracles.

CAPITULO 1: ADIOS VACACIONES

Cuando los P.J. se encuentran a punto de embarcar en el avión que les va a llevar a algún exótico lugar (deja que los jugadores decidan donde quieren ir), la megafonía les llama para que se presenten lo antes posible en la zona de embarque VIP. Es casi seguro que los P.J. acudirán inmediatamente a la llamada, pero si se niegan, cuando quieran entrar a su avión las azafatas les informarán de que sus pasajes han sido anulados.

En la zona de embarque VIP les espera Julián Cuerva, que se ha desplazado hasta Barajas para contactar con los P.J. Cuerva les dirá que tiene órdenes de llevarlos hasta Ginebra en un avión privado para que hablen con el propio K 1. Julián no sabe nada más, de modo que no podrá responder a sus preguntas.

Tras un cómodo viaje en un jet de Prometheus hasta el aeropuerto de Ginebra y media hora en coche, llegarán a la mansión de Kaufmann. Irán directamente a la sala de reuniones, donde les espera K 1 y un pequeño grupo de asesores de la Fundación.

Kaufmann les dará un informe completo de la situación. Hace 24 horas que Ludwig Gödel, uno de los investigadores más importantes de la Fundación, ha sido secuestrado (los P.J. deben recibir información detallada sobre las actividades de Gödel, podrás encontrarla en el capítulo 10 del libro de director de juego, "Bioenergía").

Aún no se sabe que servicio M le ha capturado, pero los agentes de Heracles han descubierto que una banda de traficantes de armas, basada en Bolivia y conocida como "Eldorado" (por el nombre de la finca en que tienen su centro principal de operaciones) ha sido contratada para llevar a cabo la operación. La misión de los P.J. será infiltrarse en la banda y descubrir donde está Gödel antes de que caiga en manos de un servicio M, lo que sería una verdadera tragedia para la Fundación.

Afortunadamente, un equipo de Heracles ha descubierto que un grupo de delincuentes, expertos en armas y municiones, van a ingresar en la banda de Eldorado por esas fechas. Esos delincuentes han sido capturados, y los P.J. ocuparán su lugar, de modo que tendrán que tener mucho cuidado. Si se descubre que son unos impostores su futuro será muy, muy negro.

A lo largo de la reunión, Kaufmann insistirá muy especialmente en un punto: la vida de Gödel está por encima de todo, incluida la propia seguridad de los agentes. Teniendo en cuenta lo peligrosos que son los miembros de Eldorado, los P.J. con poderes Beta deberán ser extremadamente prudentes al emplearlos contra ellos. Cualquier sospecha y toda la operación se iría a pique.

Por otra parte, ni Heracles ni la Fundación descartan la posibilidad de que el secuestro de Gödel sea una encerrona. Por ello, tan pronto como los P.J. abandonen Ginebra, dependerán única y exclusivamente de sus propias facultades. No podrán pedir ayuda ni a los equipos especiales, ni a ninguna de las 3 ramas de la organización de K1, su seguridad no puede correr ningún riesgo.

Es casi seguro que los jugadores se hagan una pregunta: "¿Por qué nos encargan a nosotros, que somos unos novatos, una misión tan importante?". La respuesta es muy sencilla y se la dará el propio K 1; los delincuentes que los P.J. van a suplantar son españoles, y en ese momento no está libre ningún agente español de Heracles. Desde luego, es muy arriesgado encargar un trabajo tan comprometido a un equipo sin experiencia, pero la organización confía plenamente en los P.J. y en su entrenamiento.

Después de haberles informado, Kaufmann responderá amablemente a todas las preguntas de los P.J. A continuación, un equipo Charlie les proporcionará todo el equipo que los agentes soliciten, e inmediatamente serán llevados al aeropuerto para que vuelen hasta La Paz, Bolivia.

CAPITULO 2: ELDORADO: Un mal lugar para cometer errores

Tan pronto como aterricen en La Paz, 2 hombres de Eldorado les llevarán hasta la finca en un Land Rover. 3 horas infernales por caminos llenos de barro en medio de la selva y podrán ver el lugar en que trabajarán durante los próximos días: Eldorado.

Eldorado en una inmensa finca. A su entrada se encuentra una impresionante mansión de estilo colonial, donde reside habitualmente la banda.

La banda de Eldorado

Desde el primer momento, los P.J. deberán tener muy claro que la gente de Eldorado no se anda con tonterías. Su líder, Julia López, mantiene una férrea disciplina sobre sus hombres. La única forma

de castigo que practican es el tiro en la nuca. Se dedican principalmente al tráfico de armas, pero sus actividades cubren un amplio espectro, desde el asesinato o el secuestro a la extorsión de los granjeros de la zona.

Junto a la inmensa mansión los P.J. podrán ver enormes campos de tiro y varios pabellones en los que se almacenan todo tipo de armas y municiones. Un cafetal de 1 x 1 kilómetro, situado en la entrada de la finca, llamará especialmente su atención. Cualquiera que sepa un poco de botánica podrá descubrir fácilmente que esas plantas de café apenas están cuidadas y sus granos no han sido recogidos en mucho tiempo. Es posible que ese dato despierte su curiosidad. Sonríe maliciosamente cuando preguntan por el cafetal. Como ya veremos más adelante, la banda lo emplea para hacer prácticas de tiro y los personajes tendrán que luchar allí por sus vidas muy pronto.

El brazo derecho de Julia es Ortega de Mendoza (todo el mundo le llama así, nadie conoce su nombre de pila). Bajo, moreno y con una cicatriz enorme en su mejilla, Ortega es un sádico asesino que nunca se separa de Julia ni de su escopeta Franchi Spas.

La relación entre Julia y Ortega es muy especial. Aunque aparentemente, Julia dé las órdenes, jamás toma una decisión sin consultarla con él. A los ojos de los jugadores, el trato entre ambos deberá ser muy parecida a la que pudiera haber entre una madre muy dominante y su hijo. El resto de la banda forma una curiosa colección de indeseables de todo tipo.

El C.D.F.C. ha contratado a Eldorado para secuestrar a Gödel, pensando que de esa forma despistarían a Prometheus. 3 días después de la llegada de los P.J. a Bolivia se producirá la entrega del secuestrado. Gödel no se encuentra en Eldorado, como podrían creer los P.J., sino en España, (en Pozuelo de Calatrava, un pueblecito de La Mancha) vigilado por Florinda, la hermana de Julia. Tendrán acceso a cada rincón de la finca, pero no encontrarán ni rastro de Gödel

La bienvenida

Tan pronto como lleguen, Julia saldrá a recibirlos y les presentará a los miembros de su banda. Julia es una belleza despampanante, de ojos azules y larga melena rubia, pero pronto descubrirán que su crueldad alcanza niveles tan altos como su atractivo físico.

Aunque se muestre (relativamente) amable con

ellos, Julia sabrá desde el primer momento que los P.J. son unos impostores (Miguel, uno de los miembros de la banda, conocía personalmente a los que iban a ser los nuevos reclutas). Aunque en un principio pensó en matarles, tras consultar con el C.D.F.C. ha decidido que será más provechoso enviarlos a España con la excusa de que ayuden a vigilar a Gödel. Una vez allí, entregará todo el lote a los norteamericanos, dispuestos a pagar generosamente por todos ellos.

Los únicos miembros de Eldorado que saben esto son Julia y el propio Ortega. Miguel, el hombre que descubrió a los P.J., participará en la prueba (véase el capítulo 3) siguiendo las órdenes de Julia. Ella espera que Miguel muera y el resto de la banda no llegue a saber que hay impostores en el grupo (de ese modo, podrá repartirse con Ortega todos los dólares que el C.D.F.C. está dispuesto a pagar por los P.J.). Es casi seguro que Miguel morirá en la prueba, si sobrevive, el propio Ortega acabará con él antes de que pueda hablar.

Llegados a este punto puede surgir un problema. Si Julia y Ortega saben que los P.J. no son quienes dicen ser, un lector mental podría llegar a saber que han sido descubiertos por la banda de Eldorado. Si crees que esto puede alterar profundamente el guión de la aventura, puedes no permitir que haya lectores mentales entre los P.J.

CAPITULO 3: LA PRUEBA

Poco antes de que anochezca el primer día de los personajes en Eldorado, Julia reunirá a todo el mundo en el salón. La costumbre de la banda es probar a los nuevos reclutas, y los P.J. no será una excepción.

La prueba es muy simple; un combate a muerte contra uno de los miembros de la banda. De ese modo, se prueba la valía de los nuevos, y los veteranos se mantienen en forma y preparados para todo, pues saben que en cualquier momento pueden verse obligados a jugarse la vida peleando contra un nuevo recluta.

Quien deba pasar la prueba podrá elegir entre 3 posibilidades: un combate sin armas, un combate con armas de fuego o una carrera a muerte a bordo de todo-terrenos.

Por supuesto, los P.J. podrán elegir el tipo de prueba. Es posible también que quieran hacerla en grupo (en ese caso, habría un contrincante para cada

uno de ellos y, si se trata de una persecución, un vehículo diferente por cabeza). En las fichas de los P.N.J. encontrarás una especial para los miembros de la banda que participen en las pruebas. Verás que como enemigos no son nada del otro mundo. Esto es así porque deberás intentar que sobreviva la mayor cantidad posible de P.J., y porque Julia pretende deshacerse de los peores miembros de la banda (por otra parte, cada P.J. que muera hará disminuir sus beneficios).

El combate sin armas

Quien se decida por esta opción, se enfrentará con un miembro de la banda sobre un ring de boxeo que hay en el sótano. Por supuesto, la pelea es a muerte. Si te encuentras con que uno de los P.J. va a perecer sin remedio en la pelea, haz que su enemigo desenfunde un cuchillo para completar su trabajo de forma definitiva. Tras unos instantes de pánico para el jugador que sea su víctima, y antes de que el cuchillo llegue a clavarse en las delicadas carnes del P.J., la cabeza de su contrincante saltará hecha pedazos. Ortega de Mendoza le disparará con su escopeta, tras lo cual declarará tranquilamente:

“No me gusta que nadie se salte las normas. En la prueba no se usan armas y aquí no se tolera la indisciplina”.

La persecución

La segunda posibilidad será una carrera entre tantos Land Rover Defender 90 TDI como personajes participen en ella. Circularán por la pista que rodea la finca, y darán tantas vueltas como sea necesario hasta que todos los supervivientes pertenezcan a un mismo bando. La calidad de la pista como carretera es “camino de cabras”.

Si los P.J. deciden hacer una pequeña trampa y emplear armas (las reglas de la prueba no lo permiten), nadie llegará a enterarse.

El tiroteo

La gente de Eldorado denomina a esta prueba “la balasera”. Los contendientes pueden elegir el arma que prefieran. La lucha se desarrollará en el cafetal (todavía será de día). Cada uno de los combatientes entrará por uno de los laterales, un bando por uno y otro por su opuesto (1 km. de distancia).

Dentro del cafetal es muy fácil esconderse. Los

arbustos del café miden 1,20 metros de alto, medio de ancho y forman hileras tan largas como el propio cafetal, separadas 2 metros entre sí.

CAPITULO 4: MUERTE ENTRE LAS CHOZAS

Una vez finalizadas las pruebas, la banda celebrará una gran fiesta en honor de los supervivientes y para dar la bienvenida a los posibles nuevos miembros. Allí correrá el aguardiente en abundancia, y los P.J. podrán recorrer la casa y las instalaciones como deseen (todos los miembros de Eldorado están borrachos). Durante la fiesta, los P.J. podrán ganarse la amistad de Chimborazo, uno de los miembros de la banda. Chimborazo en el fondo no es un mal tipo. Nadie conoce su verdadero nombre, todo lo que el resto de la banda sabe de él es que es un experto en explosivos de primer orden.

A la mañana siguiente, se tocará diana al amanecer. Ese día hay trabajo para todos.

Julia ha tenido problemas con los habitantes de un poblado a 10 kilómetros de la finca. Hace tiempo que no pagan lo que la banda les pide como chantaje a cambio de su seguridad, y ha decidido acabar con todos ellos.

El poblado es muy pequeño, unas 100 personas. Viven en pequeñas chozas de madera, salvo el cura, Manuel Estrada, que reside en una de las dependencias de la iglesia, el único edificio de piedra. El plan de Julia es quemar las chozas, reunir a toda la población en un descampado, y no dejar supervivientes. Para ello, todos los miembros de la banda irán armados con tantos fusiles de asalto y subfusiles como puedan acarrear.

El plan se llevará a cabo. Las casas arderán, todo el mundo será llevado al descampado... pero en el último momento aparecerá Manuel Estrada, el cura, con el dinero para pagar a Julia. En ese momento su ira terminará y todos volverán a Eldorado, sin más derramamiento de sangre.

El fin de esta escena es poner en aprietos a los P.J. y sus conciencias. Por supuesto, todos los miembros de la banda esperan que se comporten de forma brutal y sanguinaria... y deberán buscar alguna manera de proteger las vidas de los inocentes sin poner en peligro la misión.

También es posible que los P.J. se dediquen a saquear la aldea. En ese caso... tienes nuestro

permiso para llamar psicópatas asesinos a tus jugadores (en tono amistoso, a ser posible).

CAPITULO 5: VUELTA A ESPAÑA

Después del saqueo de la aldea, Julia volverá a reunir a la banda. Ella, Ortega de Mendoza, 2 miembros de Eldorado, Chimborazo y los P.J., van a volar a España para un trabajo muy importante. Ortega explicará lo que van a hacer, y les hablará de un científico que han secuestrado. Por supuesto, los P.J. estarán encantados de recibir noticias de Gödel...

El vuelo transcurrirá sin accidentes. Después de aterrizar en Barajas, una furgoneta les llevará a Pozuelo de Calatrava. Tan pronto como llegen allí su situación empezará rápidamente. Julia, mientras les apunta con un arma, les dirá con una malévola sonrisa que no habían logrado engañarla en ningún momento. Dentro de 4 horas, llegarán los americanos y, entonces, los P.J. sabrán lo arriesgado que es jugar con Julia López. A continuación, serán llevados a un calabozo, donde les espera Gödel. En la casa, había 3 miembros más de la banda.

Llegados a este punto hay 2 posibilidades:

1 Que los P.J. logren huir por sí mismos gracias a los efectos de algún poder M. En ese caso, tan pronto como consigan rescatar a Gödel y huir, la aventura habrá terminado.

2 Que los P.J. no puedan huir del calabozo por sus propios medios. En ese caso, cuando sólo quede una hora para la llegada de los norteamericanos, Julia les hará una visita. Lo único que quiere es disfrutar humillando a los P.J. Cuando se vaya, Chimborazo se encargará de cerrar la puerta. Muy disimuladamente, dejará caer un paquete envuelto en papel de periódico dentro de la celda. Se quedará un instante mirando por el ventanuco de la puerta... y moverá por el aire algún objeto del interior del calabozo. Chimborazo es un teleguinesico, es su pequeño secreto.

El paquete regalo de Chimborazo contiene un Colt Delta 10 mm. con 2 cargadores llenos. Si los P.J. no intentan otros trucos, media hora después los hombres de Eldorado les sacaran del calabozo y les llevarán hasta la puerta de la casa (no les registrarán, pues ya lo hicieron antes). En ese momento, un helicóptero (del C.D.F.C., por supuesto) se acerca a la casa mientras todos miran. Durante un instante, todos los miembros de Eldorado bajarán la guardia.

Dejamos esta última escena para que la crees tú mismo. Si todo va bien, Gödel será liberado, la banda de Eldorado habrá pasado a la historia. Los P.J., con el científico y Chimborazo (que estará encantado de entrar en Heracles) se irán hacia el sol poniente con la satisfacción del deber cumplido. Se repartirán los puntos de experiencia y todos serán felices. Sin embargo, si los P.J. fallan... Los supervivientes pasarán el resto de sus días en Boulder, Colorado. A veces, amigo director, la vida es dura; tremendamente dura.

EL REPARTO

Julia López

Características

F 4, D 7, V 9, P 6, I 6, C 7

Habilidades

Combate sin armas 8, armas improvisadas 6, trepar 6, abrir cerraduras 6, robar bolsillos 6, armas de fuego (arma corta) 8, armas de fuego (escopeta) 8, armas de fuego (subfusil) 8, armas de fuego (fusil) 8, explosivos 6, mecánica 5, frialdad 8, buscar 5, conducir (coche) 6, liderazgo 9, criminología 4.

Puntos de orgullo: 5

Ortega de Mendoza

Características

F 7, D 5, V 8, P 4, I 5, C 3

Habilidades

Armas improvisadas 7, combate sin armas 8, armas blancas 6, armas de fuego (arma corta) 7, armas de fuego (subfusil) 7, armas de fuego (fusil) 7, armas de fuego (escopeta) 9, frialdad 6, conducir coche 7, liderazgo 3.

Puntos de orgullo: 3

Miembros de la banda de Eldorado

Hay 15 en Bolivia (más Chimborazo y los que participen en las pruebas) y 3 en España.

Características

F 4, D 3, V 3, P 3, I 2, C 3

Habilidades

Armas improvisadas 3, combate sin armas 3, armas de fuego (arma corta) 3, armas de fuego (subfusil) 3, armas de fuego (fusil) 3, conducir (coche) 4.

Participantes en la pruebas

Habr  uno por cada P.J. (Miguel est  entre ellos). Tendr  nivel 2 en todas sus caracter sticas, y nivel 3 en combate sin armas, armas improvisadas, conducir coche y armas de fuego (poseen las 4 modalidades de esa habilidad). 2 puntos de orgullo cada uno.

Chimborazo

Caracter sticas

F 4, D 4, V 6, P 4, I 4, C 8

Habilidades

Armas improvisadas 5, combate sin armas 5, armas de fuego (arma corta) 4, armas de fuego (subfusil) 4, armas de fuego (fusil) 4, conducir coche 4, explosivos 10.

Poder mutante

Telequinesia, nivel 5, 22 puntos de bioenerg a.

Puntos de orgullo: 6

Los miembros de Eldorado tienen a su disposici n todas las armas que deseen, de modo que podr s elegir la que m s te guste para cada uno de ellos, teniendo en cuenta las caracter sticas del grupo

de jugadores (es decir, cuanto menos preparados est n para el combate los P.J., peores ser n las armas de sus enemigos).

Manuel Estrada

Caracter sticas

F 3, D 3, V 5, P 3, I 3, C 3

Habilidades

Charlataner a 6, convencer 7, combate sin armas 5.

Puntos de orgullo: 4

Ludwig G del

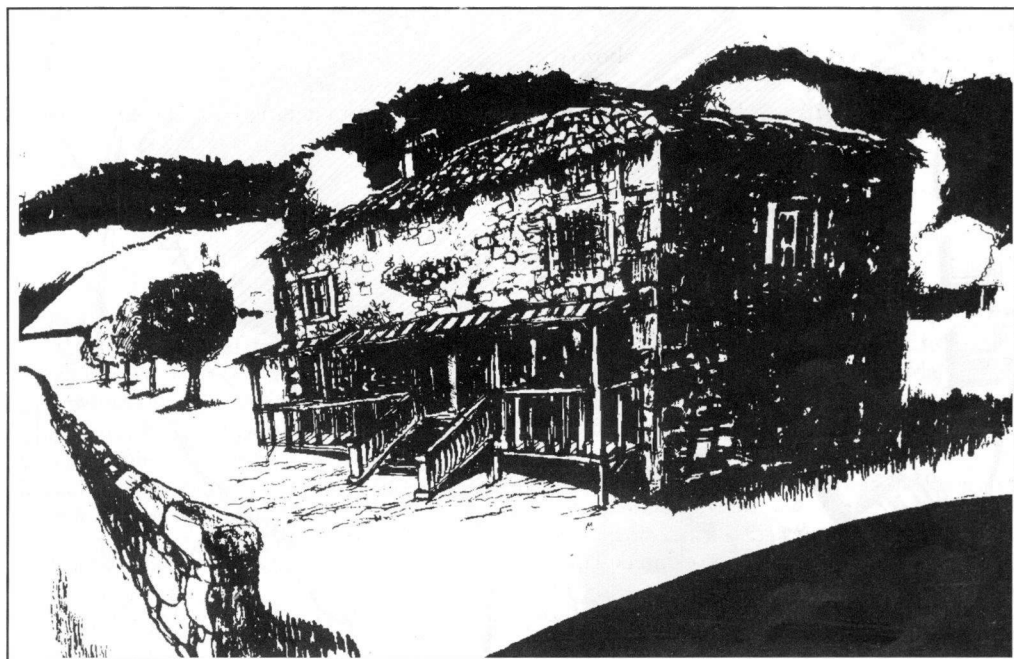
Caracter sticas

F 3, D 5, V 7, P 7, I 9, C 6

Habilidades

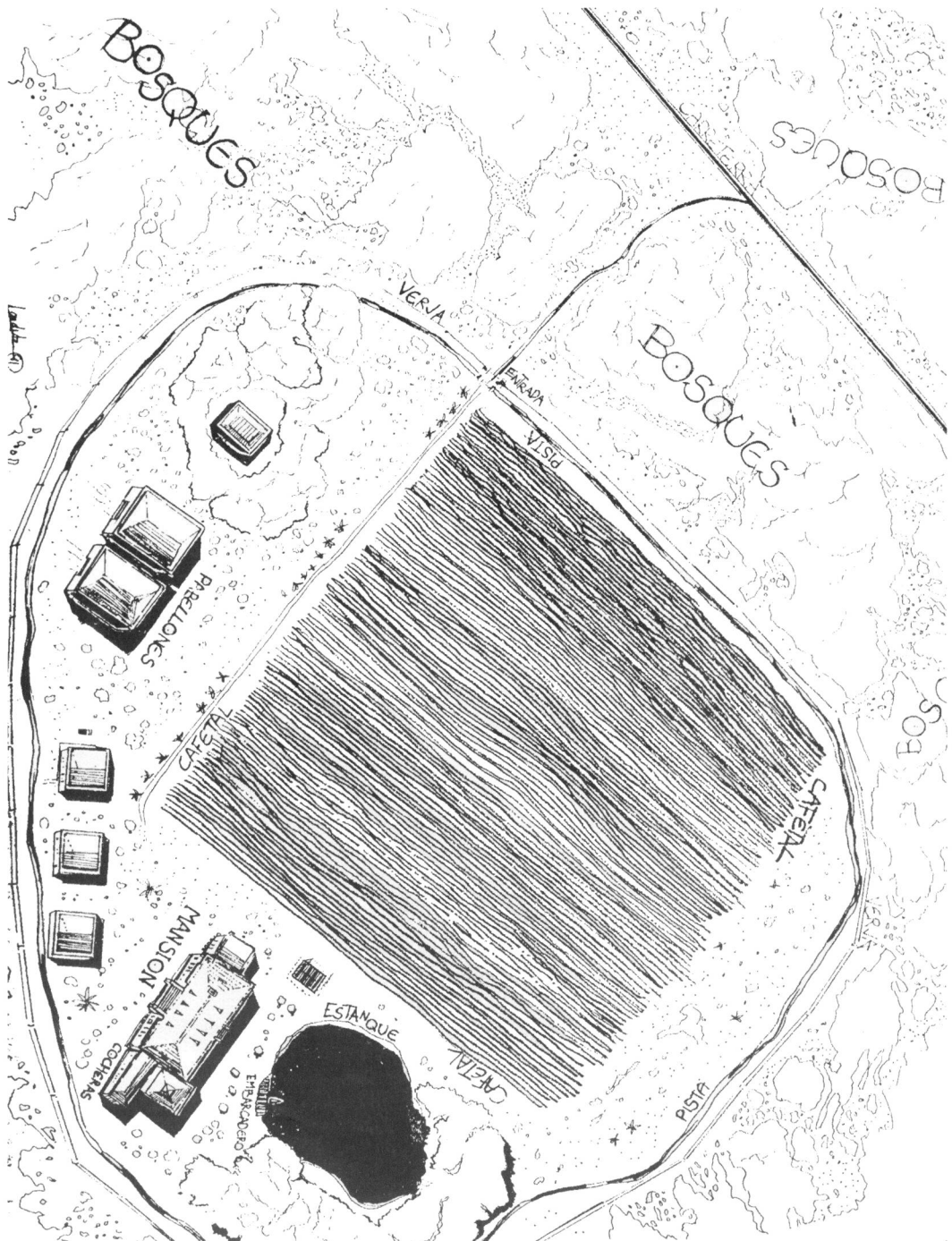
Archivos y bibliotecas 7, burocracia 6, convencer 8, antropolog a 7, arqueolog a 7, audiovisuales 9, biolog a 9, f sica 10, gen tica 10, idioma extranjero (ingl s) 8, idioma extranjero (franc s) 6, idioma extranjero (espa ol) 4, idioma nativo (alem n) 10, qu mica 10, charlataner a 8.

Puntos de orgullo: 9



La casa de Pozuelo en que est  prisionero G del

LA FINCA DE EL DORADO



NOTAS DE LOS DISEÑADORES

La historia de este juego que tienes en tus manos empezó hace tres años. Por aquél entonces su nombre era “No Identificado”, y jamás llegó a publicarse. El tiempo fue pasando, y aquél diseño primitivo fue evolucionando poco a poco hasta llegar a convertirse en Mutantes en la Sombra. Hoy, después de tantos litros de café, de tantas noches ante el ordenador y de tantas horas de música a todo volumen (nuestros variados gustos musicales, desde Michael Nyman a Mano Negra han machacado los tímpanos de nuestros vecinos de oficina) lo hemos conseguido.

Aunque el tema de Mutantes no tiene nada que ver con el de No Identificado, la idea básica ha sobrevivido: no hace falta salir del mundo en que nos movemos habitualmente para encontrar LA AVENTURA. Lo emocionante, lo desconocido, está en todas partes, sólo hace falta saber buscarlo. El universo de Mutantes en la Sombra es, esencialmente, el mismo que todos conocemos. Los acontecimientos políticos, sociales o económicos son los mismos, los vehículos, los que vemos a diario por las calles, algunas de las armas las podría poseer cualquier aficionado a la caza (como nuestra “entrañable” Crucelegui Hermanos), pero... Basta con arañar un poco la superficie y encontraremos a los mutantes, a Kaufmann, al C.D.F.C. y a toda la fauna subterránea que puebla las páginas de este libro.

Hace ya unos cuantos años que empecé a jugar a rol. Desde que, junto con Olegario “El Temerario” recorrí los alrededores de “La Fortaleza en la Frontera”, esta afición que casi nadie comprende me ha permitido conocer a un montón de gente maravillosa (mis compañeros de Ludotecnia, sin ir más lejos). Espero que, creando este juego, pueda devolver al rol un poco de tanto como le debo.

Felices aventuras y a por ellos. Cambio y corto.



José Félix “J.F.” Garzón

Hace varios meses que por fin concluí el proyecto empresarial que, gracias al inestimable apoyo de DEMA y la Diputación Foral de Bizkaia, terminó convirtiéndose en Ludotecnia. Por aquel entonces todo lo que tenía eran ilusiones, planes y la inestimable ayuda de mis compañeros. Los últimos meses han sido largos y duros, a lo largo del camino nos hemos encontrado con muchos problemas, hemos repetido muchas veces aquello de “luchar contra los elementos” pero ninguno de los obstáculos ha sido insuperable. Mutantes en la Sombra ha nacido del esfuerzo y, (por que no decirlo) del buen hacer del equipo de diseño de Ludotecnia. Sé que sabrás apreciar todo el trabajo que ha sido necesario para que puedas disfrutar de este juego por lo que, lo único que me queda por decir es... ¡Qué te diviertas!



Igor Arriola

URGENTE-URGENTE-URGENTE

¡BUENAS NOTICIAS! El mundo de MUTANTES EN LA SOMBRA no se acaba aquí. LUDOTECNIA te presenta su catálogo de complementos para MUTANTES EN LA SOMBRA, el juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro. Podrás conseguirlos donde comprases este juego, o haciendo tu pedido directamente por correo a LUDOTECNIA

LT #1020 PANTALLAS

Un complemento perfecto para los directores. Las pantallas te permitirán poder mantener tus papeles (¡y tus tiradas de dado!) en secreto para los jugadores. Además, en la cara externa aparece una magnífica ilustración a todo color de Roberto Landeta, y en la interna podrás encontrar todas las tablas más importantes del juego, para que no tengas que perder ni un segundo buscando la información que necesites. ¡Y eso no es todo!. Junto con las pantallas, se incluye la primera edición en castellano del "Heracles Guide I: Survival in Unfriendly Enviroments" (Guia Heracles de Supervivencia en Entornos Hostiles), el manual publicado por la Fundación Kaufmann que poseen todos los agentes de Heracles y en el que encontrarás valiosísima información para prolongar la vida activa de tus personajes.

LT #1030 HIJOS DE CHERNOBYL

En 1986 se produjo el mayor accidente de la historia de la energía nuclear civil. Millares de personas sufrieron contaminación radioactiva, arrastrada por los vientos y la lluvia. Hoy, 5 años después, han aparecido los primeros mutantes, los primeros Hijos de Chernobyl. 5 niños, dotados de un poder desconocido hasta entonces, están siendo perseguidos. Acepta el desafío y recorre el globo en su busca, en esta excitante minicampaña en 5 episodios.

LT #1040 ANUARIO KAUFMANN 1990

¡"La Biblia de los Mutantes" en su última edición! Conoce algunos de los secretos mejor guardados del planeta: ¿Qué tuvo que ver Prometheus con la caída del muro de Berlín? ¿han participado Mutantes en la operación "Escudo del desierto"? ¿En qué estado se encuentra el proyecto SolarFax? ¿Han aparecido nuevas mutaciones?. ¡Todo lo que siempre quisiste saber sobre el fenómeno M y no te atrevías a preguntar por miedo al C.D.F.C.!

LT #1050 MUTANTES EN LA SOMBRA: SISTEMA DE APOYO INFORMÁTICO

¡La revolución informática llega a los juegos de rol!. Un programa de ordenador (para PC y compatibles) que se encargará del "trabajo sucio" y te permitirá centrarte en el aspecto más creativo de tus partidas.

LT #1060 AUDACIA EN EL DESIERTO

La experiencia definitiva más allá del riesgo y la aventura. 4 módulos que te llevarán hasta el campo de batalla de la Guerra del Golfo en misiones clave tras las líneas iraquíes. ¿Te bastará con tus poderes mutantes cuando te enfrentes a la guardia republicana? ¿Serás capaz de sobrevivir aislado en el Kuwait ocupado? ¿Podrás mantener la calma mientras los B-52 bombardean Bagdad?



NOMBRE _____

SEXO _____

NACIONALIDAD _____

PROFESION _____

ALTURA _____

PESO _____

EDAD _____

DESCRIPCION FISICA _____

PUNTOS DE VIDA

10	9	8	7	6	5	4	3
2	1	0	-1	-2	-3	-4	R.I.P.

PUNTOS DE ORGULLO

--

FUERZA DESTREZA VOLUNTAD PERCEPCION INTELIGENCIA CARISMA

--	--	--	--	--	--

HABILIDADES

--

Rasgos especiales

--

Tabla de Acciones

Nivel	Fácil	Normal	Difícil	M.Difícil	Imposible
0	13+	16+	20+	-	-
1	10+	13+	16+	20+	-
2	9+	12+	15+	19+	-
3	8+	11+	14+	18+	-
4	7+	10+	13+	17+	-
5	6+	9+	12+	16+	20+
6	5+	8+	11+	15+	19+
7	4+	7+	10+	14+	18+
8	3+	6+	9+	13+	17+
9	2+	5+	8+	12+	16+
10	2+	4+	7+	11+	15+

HOJA DE PERSONAJE 2

BIOENERGIA

1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25
 26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47
 48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69
 70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91
 92-93-94-95-96-97-98-99-100-101-102-103-104-105-106-107-108-109-110
 111-112-113-114-115-116-117-118-119-120-121-122-123-124-125-126-127
 128-129-130-131-132-133-134-135-136-137-138-139-140-141-142-143-144

MAS...

Poderes Mutantes

EQUIPO

VEHICULOS

Nombre	Estructura	P.Ve. Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad

ARMAS DE FUEGO

NOMBRE	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA

MUTANTES

en la Sombra

"En el callejón, la silueta alzó su cabeza y miró un instante hacia el mismo centro del foco. Durante una milésima de segundo, un sólo gramo de combustible en el interior del depósito elevó su temperatura hasta 3.000 grados, inducido por una energía que no era estudiada en ninguna universidad del planeta.

El piloto no tuvo tiempo de reaccionar. La primera señal que recibió de que algo no funcionaba bien fue una inmensa explosión que redujo al helicóptero y a su propio cuerpo a una esfera de materia incandescente."

MUTANTES EN LA SOMBRA es un juego de rol ambientado en la Europa de los 90. Los personajes, dotados de poderes extraordinarios, deberán luchar por su supervivencia en una selva de organizaciones dedicadas a la captura de Mutantes.

A lo largo de 146 páginas, podrás encontrar toda la información que necesitas para ambientar tus partidas, la historia del fenómeno mutante, 28 profesiones, 17 poderes mutantes, 65 armas (¡incluidos 3 modelos de CETME!), 89 vehículos y el módulo ELDORADO, preparado para que empieces a jugar YA.

MUTANTES EN LA SOMBRA.

Un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro.

2 ó más jugadores. Edad: 12 años en adelante.